

MEDIA PEMBELAJARAN MATERI KEPRAMUKAAN

BERBASIS WEB

Web-Based Scouting Learning Media

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan
PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
Di Jurusan Teknik Komputer dan Informatika

Oleh

Prastyo Andri Putra 141511024

Rivalda Alvandiaz Sy 141511027

Siska Seliani 141511029



POLITEKNIK NEGERI BANDUNG
2018

MEDIA PEMBELAJARAN MATERI KEPRAMUKAAN

BERBASIS WEB

Oleh :

Prastyo Andri Putra **141511024**

Rivalda Alvandiaz Sy **141511027**

Siska Seliani **141511029**

Tugas Akhir ini telah disidangkan pada tanggal **6 Februari 2018**

Dan disahkan sesuai ketentuan.

Pembimbing II, Pembimbing I

Amir Hamzah, BSCS., M.M **Ade Chandra Nugraha, S.Si., M.T.**
NIP. 19620722 199303 1 004 NIP. 19731227 199903 1 003

Penguji II, Penguji I,

Irwan Setiawan, S.Si., M.T. **Transmissia Semiawan, BSCS., M.IT., Ph.D**
NIP. 19800419 200501 1 002 NIP. 19611109 199303 2 001

Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika

Irawan Thamrin, IR., M.T.
NIP. 19620815 199003 1 001



Nama : Prastyo Andri Putra

NIM : 141511024

Tempat, Tanggal Lahir	: Purwakarta, 9 Januari 1997
SD Lulus Tahun	: 2008 dari SDN VII Sindangkasih Purwakarta
SLTP Lulus Tahun	: 2011 dari SMPN 4 Purwakarta
SLTA Lulus Tahun	: 2014 dari SMAN 2 Purwakarta.
Prestasi yang pernah dicapai: -	



Nama : Rivalda Alvandiaz Syaefurakhman
NIM : 141511027

Tempat, Tanggal Lahir : Majalengka, 7 April 1996.
SD Lulus Tahun : 2008 dari SDN Majalengka Wetan VII.
SLTP Lulus Tahun : 2011 dari SMPN 3 Majalengka.
SLTA Lulus Tahun : 2014 dari SMKN 1 Majalengka.
Prestasi yang pernah dicapai: -



Nama : Siska Seliani

NIM : 141511029

Tempat, Tanggal Lahir : Garut, 11 Maret 1996.

SD Lulus Tahun : 2008 dari SDN Cintarakyat II.

SLTP Lulus Tahun : 2011 dari SMPN 1 Tarogong Kaler.

SLTA Lulus Tahun : 2014 dari SMAN 17 Garut.

Prestasi yang pernah dicapai: -

ABSTRAK

Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web dirancang untuk menangani masalah dari proses penyampaian materi kepramukaan sebagai bagian dari proses pendidikan dalam Gerakan Pramuka. Diselenggarakan di gugus depan dalam kegiatan latihan rutin mingguan ataupun bulanan, yang berlangsung selama 2 jam dalam seminggu dan bahkan 2 jam dalam sebulan. Hal tersebut menyebabkan materi tidak dapat disampaikan dengan maksimal kepada peserta didik dan mengharuskan para peserta didik untuk belajar secara mandiri untuk mempersiapkan penempuhan Syarat Kecakapan Umum (SKU). Disamping itu, banyaknya pemanfaatan teknologi informasi dengan sebuah aplikasi yang dapat menunjang metode pembelajaran bagi peserta didik pramuka sebagai bentuk *re-branding* metode pembelajaran kepramukaan, memahami maupun memperdalam materi kepramukaan, dan berlatih mengenai kecakapan serta wawasan yang ada pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) di luar waktu latihan yang tersedia.

Pembuatan aplikasi ini berdasarkan hasil observasi dengan pihak Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Jawa Barat mengenai metode pendidikan kepramukaan, studi literatur tentang media pembelajaran berbasis web, keterkaitan Syarat Kecakapan Umum (SKU) dengan area pengembangannya, dan referensi mengenai aplikasi e-learning Edmodo. Pada proses pengembangannya Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Code Igniter* berbasis MVC (*Model, View , Controller*). Dengan pengembangan berbasis web akan memudahkan akses informasi yang memungkinkan setiap orang dimana pun dan kapan pun untuk mempelajari materi yang tersedia, serta tidak perlu melakukan proses pengunduhan/instalasi aplikasi, kemudian dalam mengaksesnya pun dapat dijalankan pada sistem operasi manapun.

Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web menyediakan sarana bagi Pemberi Materi untuk membuat materi dengan mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU) dengan melampirkan data berupa dokumen, gambar, audio dan video, Juga membuat kuis pilihan ganda, mengelola data materi, mengelola data akun, serta sarana bagi pengguna untuk melihat/mengunduh materi, menjawab kuis, dan melihat nilai. Dalam memastikan segala requirement dapat berjalan sebagaimana mestinya, dilakukan beberapa pengujian dengan beberapa skenario kasus untuk menangani proses membuat materi, membuat kuis, menampilkan materi, menjawab kuis, kelola materi, dan kelola akun.

Hasil pengembangan aplikasi disarankan untuk menyediakan fitur merekap nilai dari setiap kuis yang dikerjakan oleh pengguna, fitur grup untuk memudahkan Pemberi Materi dalam mengawasi perkembangan kecakapan dari setiap pengguna dan menjadi sarana diskusi, fitur untuk membuat kuis dengan berbagai format kuis yang tidak hanya berupa pilihan ganda saja, dan fitur bagi pemberi materi untuk mengecek jawaban dari pengguna yang mengerjakan kuis dan aplikasi mampu mengedit materi yang telah dibuat oleh Pemberi Materi.

Kata Kunci : Materi Kepramukaan, Syarat Kecakapan Umum (SKU), Pembelajaran Kepramukaan, Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web

ABSTRACT

Web-Based Scouting Learning Media for delivery process of scouting material as part of educational process in Scouting routine training activity is limited, that is only for 2 hours in a week or even 2 hours in a month. Therefore, material is not delivered maximally and learners need to learn independently to prepare to apply for General Skills Requirements. Also, the use of information technology with an application that support learning method for scout as a form of re-branding method to understand and deepen scouting learning material, and practice about skill and insight that exist in general skill requirement beyond available practice time

The making of this application is based on observation with Kwartir Daerah Gerakan Pramuka of West Java about scouting education method, literature study about web-based learning media, the relevance of General Skills Requirements with its development field, and references on Edmodo e-learning application. In developing of Web-Based Learning Materials Scouting is using PHP with CodeIgniter MVC (Model, View, Controller) framework.

With web-based development, it will facilitate anyone access to information from anywhere and anytime to the material available, and do not need the to download / install the application, and can be run on any operating system.

Web-Based Web Scouting Learning Media provides a tool for the Contents Provider to make the material according to General Skills Terms by attaching documents, pictures, audio and video. Also in making multiple choice quizzes, content and account management, menu data, view / download the material, answer the quiz, and see the result. To ensure all requirements run well, some testing was done with some case scenarios for the creation process, create quizzes, show material and quiz answer.

The application is suggest to provide the recording feature of each user-initiated quiz, group feature to ease the Content Provider to see the progress of each user's skill and to be a means of discussion, a feature to create quizzes with various quiz formats that can not only multiple choice, and features to check the answers of the quiz and to edit material has made.

Keywords: Scouting Material, General Skills Requirement, Scouting Skill Learning, Web-Based Scouting Learning Media

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang atas kehendak-Nya laporan ini dapat diselesaikan. Laporan yang memaparkan rincian dan penjelasan dari perancangan “Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web” yang akan dibangun ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Program Studi Teknik Informatika di Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung.

Atas dukungan segala bentuk dukungan yang diberikan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa serta dukungan moril maupun materiil kepada kami.
2. Koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan pengarahan dalam tahapan penyelesaian tugas akhir tahun 2017.
3. Bapak Ade Chandra Nugraha, S.Si., M.T. dan Bapak Amir Hamzah, BSCS., M.M selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan gagasannya dalam membimbing kami pada tugas akhir ini.
4. Ibu Transmissia Semiawan, BSCS., M.IT., Ph.D dan Bapak Irwan Setiawan, S.Si., M.T. selaku penguji untuk kelompok kami pada tugas akhir ini.
5. Ibu Dr. Nurjannah Syakrani, Dra, M.T selaku wali kelas A angkatan 2014 Diploma III Program Studi Teknik Informatika di Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung
6. Seluruh Dosen juga Staf Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung yang telah memberikan ilmu dan pemahaman kepada kami selama proses perkuliahan berlangsung
7. Rekan-rekan seperjuangan di Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung angkatan tahun 2014
8. Seluruh pihak lainnya yang terlibat dalam kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini yang belum tersebutkan.

Dalam laporan ini masih terdapat banyak kekurangan maupun kesalahan yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat

dibutuhkan untuk penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca , khususnya keluarga Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung. Terimakasih, semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala budi baik dan bakti dari semua pihak yang terlibat.

Bandung, 2018

Kelompok TA 109

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pramuka.....	7
2.1.1 Pengertian Pramuka	7
2.1.2 Kepramukaan	7
2.1.3 Syarat Kecakapan Umum (SKU)	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Media	8
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	9
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.4 Pembelajaran Berbasis Web.....	11
BAB III ANALISIS	14
3.1 Analisis Sistem Berjalan.....	14
3.1.1 Aktor pada Sistem Berjalan	14
3.1.2 Proses Metode Pendidikan Kepramukaan.....	19
3.2 Analisis Sistem Sejenis.....	21
3.2.1 Aplikasi Edmodo.....	22
3.3 Analisis Data.....	25
3.4 Evaluasi Hasil Analisis	27
3.4.1 Evaluasi Sistem Berjalan.....	27
3.4.2 Evaluasi Sistem Sejenis.....	31
3.5 Automation Boundary	33
BAB IV PERANCANGAN	34
4.1 Perancangan Perilaku Aplikasi	34
4.2 Perancangan Model Statis	34
4.2.1 Perancangan Class Diagram.....	35
4.2.2 Perancangan Database.....	36
4.3 Perancangan Model Dinamis.....	38
4.3.1 Perancangan Proses Buat Materi.....	38
Sequence Diagram Buat Materi.....	39
4.3.2 Perancangan Buat Kuis	43

Sequence Diagram Buat Kuis	43
4.3.3 Perancangan Edit Materi	46
Sequence Diagram Edit Materi.....	47
4.3.4 Perancangan Proses Lihat Materi.....	51
Sequence Diagram Lihat Daftar Materi.....	51
Sequence Diagram Lihat Detail Materi	58
4.3.5 Perancangan Menjawab Soal Kuis.....	60
Sequence Diagram Menjawab Soal Kuis	61
Sequence Diagram Lihat Nilai	65
4.3.6 Perancangan Riwayat Materi	73
Sequence Diagram Riwayat Materi Pemberi Materi.....	73
4.4 Tabel Keterhubungan	76
BAB V IMPLEMENTASI.....	77
5.1 Deployment Diagram	77
5.2 Batasan Implementasi.....	78
5.3 Implementasi User Interface.....	78
5.4 Implementasi Program.....	104
BAB VI PENGUJIAN	114
6.1 Pengujian	114
6.1.1 Rencana pengujian	114
6.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian Requirement Functional	115
6.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian Requirement Non-Functional.....	129
BAB VII PENUTUP	132
7.1 Kesimpulan.....	132
7.2 Saran	133
Daftar Pustaka	134
Lampiran A <i>Software Requirement Specification</i>	135
BAB I	138
1.1 Tujuan.....	138
1.2 Ruang Lingkup	138
1.3 Definisi Istilah, Akronim dan Singkatan	139
1.4 Referensi.....	140
1.5 Teknologi yang Digunakan	141
1.6 Deskripsi Umum.....	141
BAB II.....	143
2.1 Spesifikasi Produk	143
2.2 Fungsi Produk	144
2.3 Deskripsi Requirement	144
2.4 Use-Case Model	147
2.5 Use-Case Reports	147
2.6 Karakteristik Pengguna.....	152
2.7 Batasan – batasan.....	153
Lampiran B Definisi Standar Kompetensi Area Pengembangan	154
Lampiran C Keterhubungan Syarat Kecakapan Umum (SKU)	164
Lampiran D Definisi per-Class	190
Lampiran E Kamus Data	203

Lampiran F Perancangan Model Dinamis.....	214
Perancangan Proses Registrasi	215
Sequence Diagram Registrasi.....	215
Perancangan Proses Login.....	219
Sequence Diagram Proses Login	219
Perancangan Proses Edit Akun.....	222
Sequence Diagram Edit Akun Pemberi Materi	222

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Waterfall	5
Gambar 2 Tampilan Aplikasi Edmodo	22
Gambar 3 Fitur fitur pada aplikasi edmodo	24
Gambar 4 Usecase Diagram.....	34
Gambar 5 Class Diagram	35
Gambar 6 Conceptual Data Model.....	36
Gambar 7 Physical Data Model	37
Gambar 8 Sitemap Media Pembelajaran Materi Kepramukaan.....	38
Gambar 9 SD Buat Materi.....	39
Gambar 10 STD Buat Materi	42
Gambar 11 SD Buat Kuis.....	43
Gambar 12 STD Buat Kuis	46
Gambar 13 SD Edit Materi	47
Gambar 14 STD Edit Materi.....	50
Gambar 15 SD Lihat Daftar Materi	51
Gambar 16 STD Lihat berdasarkan Kategori.....	55
Gambar 17 STD Lihat berdasarkan Golongan.....	56
Gambar 18 STD Lihat berdasarkan Tingkatan	57
Gambar 19 SD Lihat Detail Materi.....	58
Gambar 20 STD Lihat Detail Materi	60
Gambar 21 SD Menjawab Soal Kuis	61
Gambar 22 SD Lihat Nilai Kuis.....	65
Gambar 23 STD Menjawab Kuis	68
Gambar 24 STD Lihat Nilai Kuis	69
Gambar 25 STD Lihat Nilai berdasarkan golongan.....	71
Gambar 26 STD Lihat Nilai berdasarkan Nama	72
Gambar 27 SD Riwayat Materi Pemberi Materi.....	73
Gambar 28 STD Lihat Riwayat Materi	75
Gambar 29 Deployment Diagram Perangkat Lunak yang Dibangun	77
Gambar 30 Parent Class dan Inheritance Class.....	79
Gambar 31 Usecase Diagram.....	147
Gambar 32 SD Registrasi.....	215
Gambar 33 STD Registrasi	218
Gambar 34 SD Proses Login.....	219
Gambar 35 STD Proses Login Pengguna.....	221
Gambar 36 SD Edit Akun Pemberi Materi	222
Gambar 37 STD Edit Akun.....	225

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penyampaian Materi	25
Tabel 2 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan	27
Tabel 3 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan	28
Tabel 4 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan	28
Tabel 5 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan	29
Tabel 6 Automation Boundary	33
Tabel 7 Daftar Tabel Database.....	37
Tabel 8 Keterangan SD-Buat Materi.....	39
Tabel 9 Perancangan tampilan buat materi	41
Tabel 10 Keterangan STD Buat Materi	42
Tabel 11 Keterangan SD Buat Kuis	44
Tabel 12 Perancangan tampilan buat kuis.....	45
Tabel 13 Keterangan STD Buat Kuis.....	46
Tabel 14 Keterangan SD – Edit Materi.....	47
Tabel 15 Perancangan tampilan edit materi	49
Tabel 16 Keterangan STD Edit Materi	50
Tabel 17 Keterangan SD-Lihat Daftar Materi	52
Tabel 18 Perancangan tampilan lihat daftar materi.....	54
Tabel 19 Keterangan STD Lihat Berdasarkan Kategori	55
Tabel 20 Keterangan STD Lihat berdasarkan Golongan	56
Tabel 21 Keterangan STD Lihat berdasarkan Tingkatan.....	57
Tabel 22 Keterangan SD-Lihat Detail Materi.....	58
Tabel 23 Perancangan tampilan Lihat Detail Materi	59
Tabel 24 Keterangan STD Lihat Detail Materi.....	60
Tabel 25 Keterangan SD-Menjawab Soal Kuis	61
Tabel 26 Perancangan tampilan menjawab soal kuis.....	63
Tabel 27 Keterangan SD-Lihat Nilai Kuis	65
Tabel 28 Perancangan tampilan lihat nilai kuis	67
Tabel 29 Keterangan STD Menjawab Kuis	68
Tabel 30 Keterangan STD Rekap Kuis	69
Tabel 31 Keterangan STD Lihat nilai berdasarkan Golongan	71
Tabel 32 Keterangan STD Lihat nilai berdasarkan Nama	72
Tabel 33 Keterangan SD - Riwayat Materi.....	73
Tabel 34 Perancangan tampilan lihat riwayat materi.....	74
Tabel 35 Keterangan STD Lihat Riwayat Materi	75
Tabel 36 Keterangan Keterhubungan.....	76
Tabel 37 Penjelasan desain deployment diagram	78
Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav.....	80
Tabel 39 Keterangan Parent Class Detail Materi	86
Tabel 40 Template Navbar.....	89
Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan	90
Tabel 42 Skrip Implementasi Modul Materi	104

Tabel 43 Skrip Implementasi Modul Soal Kuis	109
Tabel 44 Skrip Implementasi Modul Pemberi Materi.....	111
Tabel 45 Skrip Implementasi Modul Login	112
Tabel 46 Pengujian Buat Materi	115
Tabel 47 Pengujian Buat Kuis.....	117
Tabel 48 Pengujian Daftar Materi.....	120
Tabel 49 Pengujian Lihat Detail Materi.....	122
Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis	123
Tabel 51 Pengujian Riwayat Materi.....	128
Tabel 52 Pengujian Ubah Akun	129
Tabel 53 Pengujian Registrasi.....	129
Tabel 54 Pengujian Login	130
Tabel 55 REQ 01.....	144
Tabel 56 REQ 02.....	144
Tabel 57 REQ 03.....	144
Tabel 58 REQ 04.....	145
Tabel 59 REQ 05.....	145
Tabel 60 REQ 06.....	145
Tabel 61 REQ 07.....	145
Tabel 62 REQ 08.....	146
Tabel 63 REQ 09.....	146
Tabel 64 REQ 10.....	146
Tabel 65 REQ 11.....	146
Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan	155
Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU	165
Tabel 68 Detail Class registrasi_pemberi_materi_view	191
Tabel 69 Detail Class login_view	191
Tabel 70 Detail Class edit_akun_pemberi_materi_view	192
Tabel 71 Detail Class add_materi_view	192
Tabel 72 Detail Class edit_materi_view	193
Tabel 73 Detail Class list_materi_view	193
Tabel 74 Detail Class detail_materi_view	194
Tabel 75 Detail Class add_soal_view	194
Tabel 76 Detail Class soal_view	195
Tabel 77 Detail Class lihat_nilai_peserta_view	195
Tabel 78 Detail Class riwayat_materi_view	196
Tabel 79 Detail Class pemberi_materi_controller	197
Tabel 80 Detail Class login_controller	197
Tabel 81 Detail Class daftar_akun_controller.....	197
Tabel 82 Detail Class materi_controller	197
Tabel 83 Detail Class soal_kuis_controller.....	198
Tabel 84 Detail Class rekap_nilai_model	199
Tabel 85 Detail Class pemberi_materi_model.....	199
Tabel 86Detail Class materi_model.....	200
Tabel 87 Detail Class soal_kuis_model	200
Tabel 88 Detail Class pilihan_jawaban_model.....	201

Tabel 89 Detail Class golongan_model	201
Tabel 90 Detail Class tingkatan_model	201
Tabel 91 Detail Class REF_poin_SKU_model.....	202
Tabel 92 Detail Class REF_kategori_materi_model.....	202
Tabel 93 Detail lampiran_model.....	202
Tabel 94 Daftar atribut pada tabel ref Golongan Pengguna.....	204
Tabel 95 Daftar atribut pada tabel ref Kategori Materi.....	205
Tabel 96 Daftar atribut tabel ref Poin SKU	206
Tabel 97 Daftar atribut pada tabel ref Tingkatan	207
Tabel 98 Daftar atribut pada tabel Pemberi Materi.....	208
Tabel 99 Daftar atribut pada tabel Materi	209
Tabel 100 Daftar atribut tabel Lampiran.....	210
Tabel 101 Daftar atribut pada tabel Soal Kuis	211
Tabel 102 Daftar atribut pada tabel Pilihan_Jawaban.....	212
Tabel 103 Daftar atribut pada tabel Rekap Nilai	213
Tabel 104 Keterangan SD-Registrasi.....	216
Tabel 105 Perancangan tampilan proses Registrasi	217
Tabel 106 Keterangan STD Registrasi.....	218
Tabel 107 Keterangan SD-Proses Login.....	219
Tabel 108 Perancangan tampilan proses login.....	220
Tabel 109 Keterangan STD Proses Login Pengguna	221
Tabel 110 Keterangan SD-Edit Akun Pemberi Materi	223
Tabel 111 Perancangan tampilan mengubah data akun pemberi materi.....	224
Tabel 112 Keterangan STD Edit Akun	225

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepramukaan sebagai gerakan pendidikan non-formal merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem pendidikan dalam menyiapkan generasi muda bangsa menjadi kader-kader bangsa yang berkualitas baik moral, maupun fisik dan keterampilan. Dalam proses pendidikannya dilakukan di dalam lingkungan sekolah, luar lingkungan sekolah, dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, dengan area pembinaan pada aspek spiritual, emosional, sosial, fisik, dan intelektual yang pada sasaran akhirnya membentuk watak, akhlak, dan budi pekerti luhur. Kepramukaan adalah sistem pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan, perkembangan teknologi, perkembangan masyarakat, dan bangsa Indonesia.

Gerakan Pramuka yang diresmikan pada tanggal 14 Agustus 1961 merupakan kesinambungan gerakan kepanduan nasional Indonesia yang bertujuan menumbuhkan tunas bangsa menjadi generasi yang dapat menjaga keutuhan, persatuan dan kesatuan bangsa, bertanggung jawab serta mampu mengisi kemerdekaan Indonesia. Gerakan Pramuka merupakan suatu gerakan pendidikan untuk kaum muda, yang bersifat sukarela, nonpolitik, terbuka untuk semua tanpa membedakan ras, suku maupun agama, yang menyelenggarakan kepramukaan melalui suatu sistem nilai yang didasarkan pada Satya dan Darma Pramuka.

Proses pendidikan dan pembinaan peserta didik pramuka mengenai matei kepramukaan mengacu Syarat Kecakapan Umum (SKU), Syarat Kecakapan Khusus (SKK), dan Syarat Pramuka Garuda (SPG) yang harus dipenuhi oleh masing-masing peserta didik. Adapun untuk menempuh syarat kecakapan tersebut pada peserta didik harus terlebih dahulu memenuhi segala persyaratan yang ada

pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) yang dibedakan berdasarkan golongan usia peserta didik dan tingkatan pada setiap golongannya.

Dalam penyampaian materi kepramukaan sebagai bagian dari proses pendidikan yang diselenggarakan oleh Gerakan Pramuka dilakukan oleh seorang Pembina, Pembantu Pembina, Instruktur, maupun Pelatihan kepada peserta didiknya ketika kegiatan latihan rutin mingguan ataupun bulanan yang berlangsung di gugus depan. Namun kenyataanya bahwa kegiatan latihan rutin ini hanya berlangsung selama 2 jam dalam 1 minggu, hal tersebut terkadang menyebabkan materi tidak dapat disampaikan dengan maksimal kepada peserta didik. Maka hal ini yang mengharuskan para peserta didik untuk belajar secara mandiri mengenai materi kepramukaan sebagai bentuk untuk mempersiapkan kecakapan dalam proses penempuhan Syarat Kecakapan Umum (SKU).

Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran materi kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU) yang akan membantu peserta didik memahami materi kepramukaan dan berlatih mengenai kecakapan maupun wawasan yang ada pada Syarat Kecakapan Umum (SKU).

Adanya Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web akan memudahkan akses informasi yang memungkinkan setiap orang dimana pun dan kapan pun untuk mempelajari materi yang tersedia, serta tidak perlu melakukan proses pengunduhan/instalasi aplikasi, kemudian dalam mengaksesnya pun dapat dijalankan pada sistem operasi manapun.

Diharapkan Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web menjadi media alternatif yang bermanfaat untuk metode pembelajaran serta pembinaan dalam memahami dan memperdalam kepramukaan diluar waktu latihan, yang menyelaraskan dengan perkembangan teknologi informasi sebagai suatu bentuk *re-branding* dari metode pembinaan peserta didik Gerakan Pramuka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan bahwa masalah yang ada adalah :

1. Bagaimana menangani proses penyampain materi yang memiliki keterbatasan waktu ketika latihan rutin, karena belum banyaknya pemanfaatan teknologi informasi dengan sebuah aplikasi yang dapat menjadi media alternatif dalam menunjang proses pembelajaran diluar jam latihan mengenai materi kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU)
2. Tuntutan perkembangan zaman bagi Gerakan Pramuka untuk mengikuti perkembangan IPTEK yang semakin pesat, guna menunjang kemudahan akses informasi dalam proses pembinaan dan pembelajaran materi kepramukaan yang dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.

1.3 Tujuan

Tujuan pembuatan Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web, antara lain adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat memberikan layanan informasi, dan kuis mengenai materi kepramukaan untuk membantu pengguna memperdalam kecakapan yang ada pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web
2. Memberikan fasilitas pendukung dalam menunjang proses pembelajaran kepramukaan menggunakan media digital sebagai sarana belajar alternatif bagi pengguna dan menjadi *re-branding* dari metode pembelajaran kepramukaan.

1.4 Ruang Lingkup

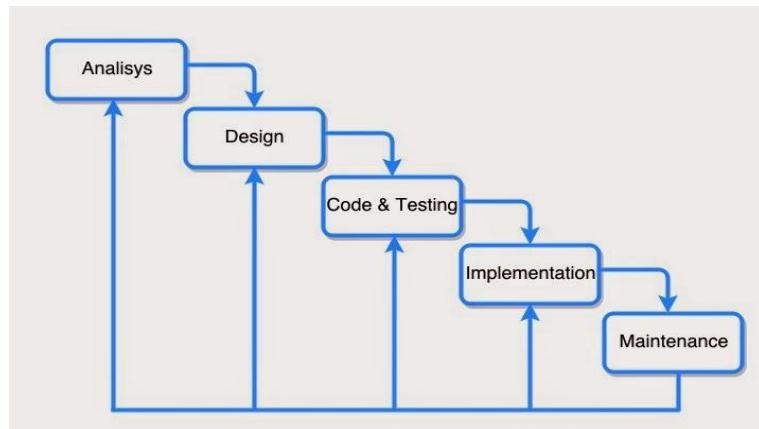
Agar tujuan Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web ini tercapai, ruang lingkup yang disediakan adalah :

1. Pihak yang terlibat dalam pengguna Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web, yaitu:

- a. Pengguna Umum, merupakan pengguna yang dapat mengakses Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web dengan melihat materi, menjawab soal kuis yang tersedia, dan melihat nilai kuis.
 - b. Pemberi Materi, merupakan pengguna umum yang diharuskan melakukan proses registrasi dan login untuk mendapatkan akses untuk membuat materi dan membuat kuis untuk pengguna lainnya.
2. Aplikasi yang akan dikembangkan merupakan Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web yang dapat memberikan layanan informasi, panduan, dan kuis mengenai materi kepramukaan untuk membantu proses pembelajaran dari Syarat Kecakapan Umum (SKU). Adapun cakupan pada aplikasi ini adalah :
 - a. Sistem menampilkan layanan informasi, panduan, dan kuis mengenai materi kepramukaan.
 - b. Pemberi Materi dapat membuat materi dan membuat kuis pertanyaan beserta kunci jawabannya yang mengacu pada kategori materi, tingkatan maupun golongan pada salah satu poin dalam Syarat Kecakapan Umum (SKU).
 - c. Pengguna Umum dapat melihat materi kepramukaan yang mengacu pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan menjawab kuis pertanyaan yang buat oleh Pemberi Materi.

1.5 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu model SDLC *Waterfall* . Menurut Ian Sommerville (2011, p30-31) terdapat 5 tahapan pada model *waterfall* seperti yang dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 1 Model Waterfall

Tahapan-tahapan tersebut, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance*, namun dalam pengembangan perangkat lunak pada tugas akhir ini tidak dilakukan sampai ke tahap *operation and maintenance*.

Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan model *Waterfall* yang dihubungkan dengan penggerjaan tugas akhir ini:

1. *Requirement Analysis and Definition*

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap masalah dan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan pihak Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Jawa Barat mengenai metode pendidikan kepramukaan melalui syarat kecakapan umum (SKU) dan proses pembelajaran materi kepramukaan. Dan hasilnya bahwa perlu adanya suatu alternatif dari metode pembelajaran bagi peserta didik pramuka dalam memahami dan memperdalam materi kepramukaan khususnya materi yang berdasarkan dari syarat kecakapan umum (SKU) sebagai bahan untuk belajar mandiri diluar waktu latihan serta untuk mempersiapkan diri sebelum nantinya peserta didik melakukan proses pengujian syarat kecakapan umum (SKU) yang ingin ditempuh. Serta perlu adanya media pembelajaran kepramukaan dalam mengembangkan kecakapan peserta didik yang menyelaraskan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, sehingga menjadi salah satu bentuk *re-branding* Gerakan Pramuka dalam proses pembinaan peserta

didiknya. Adapun dengan melakukan tinjauan pustaka dari beberapa topik yang hampir sama dengan topik yang akan dirancang, dan melakukan pencarian mengenai aplikasi yang menjadi media alternatif dalam proses belajar yang berbasis web.

2. *System and Software Design*

Pada tahapan ini dilakukan pemodelan terhadap aplikasi atau sistem yang akan dibangun meliputi pemodelan proses, pemodelan data dan user interface dengan menggunakan *tools* pemodelan *UML Diagram* untuk menggambarkan tindakan-tindakan yang dapat dilakukan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna. Permodelan yang digunakan adalah *Model Object Oriented Programming*, dan tahapan ini nantinya menghasilkan dokumen *design* yang dapat membantu pada tahap implementasi.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi yang mengacu pada hasil desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Setelah implementasi selesai, dilakukan uji coba terhadap unit program yang telah diimplementasi untuk mengetahui kesesuaian aplikasi dengan hasil desain yang telah dibuat. Karena aplikasi ini berbasis web, maka menggunakan bahasa pemrograman php, html, css dan java dengan *framework* *CodeIgniter*.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap aplikasi untuk memastikan aplikasi yang dibangun memenuhi *requirement* yang telah ditentukan dan setiap modul aplikasi berjalan dengan baik, guna melihat indikator keberhasilan dari aplikasi yang dibangun

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pramuka

2.1.1 Pengertian Pramuka

Pramuka adalah kepanjangan dari praja muda karana yang artinya sekumpulan anak muda yang memiliki karya atau sedang berkarya. Dari pengertian tersebut, maka pantas apabila pramuka dianggap sebagai penerus bangsa yang memiliki karya dan kemajuan dalam berfikir, disiplin dan mampu mengatasi masalah, banyak karya yang dapat dikuasai dalam mengikuti pramuka, seperti mampu memberi pertolongan dengan membuat tandu apabila dalam keadaan genting, mampu membuat simpul, dan banyak manfaat lain yang dapat kita ambil di dalamnya. Dan Gerakan Pramuka adalah sebuah organisasi yang merupakan wadah proses pendidikan kepramukaan yang dilaksanakan di Indonesia. Dalam dunia internasional, Pramuka disebut dengan istilah "Kependuan" di bawah naungan WOSM (*World Organizaton of Scout Movement*).

2.1.2 Kepramukaan

Kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur. Kepramukaan adalah sistem pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan, dan perkembangan masyarakat, dan bangsa Indonesia.

2.1.3 Syarat Kecakapan Umum (SKU)

Syarat Kecakapan Umum (disingkat SKU) adalah bagian dari kurikulum pembinaan anggota Gerakan Pramuka dan menjadi syarat kecakapan yang wajib dimiliki oleh setiap anggota pramuka sebagai prasyarat untuk mendapatkan Tanda

Kecakapan Umum. SKU disusun menurut pembagian golongan usia Pramuka yaitu golongan Siaga, golongan Penggalang, golongan Penegak dan golongan Pandega. Dan pada Syarat Kecakapan ini terdiri atas 5 kategori area pengembangan, antara lain : Spiritual, Emosional, Sosial, Intelektual, dan Fisik.

Adapun definisi mengenai standar kompetensi untuk 5 kategori area pengembangan tersebut terlampir pada lampiran B.

SKU merupakan salah satu penerapan Sistem Tanda Kecakapan sesuai dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan. Tujuannya adalah untuk mendorong dan merangsang agar memiliki kecakapan yang berguna bagi hidupnya dan memenuhi persyaratan menjadi anggota Gerakan Pramuka.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” .Kata media dalam bahasa Arab adalah wasaai yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar. Jadi media pembelajaran diartikan wahana penyulur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2005: 726) media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran Menurut Mc.Luhan (Wibawa, 1991: 7) media ialah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada dihadapanya. Romiszowski (Wibawa, 1991: 8) berpendapat 7 media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Sebagaimana yang telah dikemukakan Bruner (Aisyah, 2007: 1.6) bahwa dalam proses belajar sebaiknya peserta didik

diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dapat diotak - atik, sehingga peserta didik dapat memahami konsep matematika dengan baik, misalnya dalam konsep matematika, materi pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar pengetahuan itu dapat divisualisasikan dalam pikiran (struktur kognitif) peserta didik tersebut. Menurut Gagne dan Bringgs (Rahardjo, dkk 2006: 6) yang mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan segala alat fisik dalam lingkungan peserta didik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2007: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) media visual, (2) media audio, (3) media display, (4) pengalaman nyata dan simulasi, (5) media cetak, (6) media terprogram, dan (7) pembelajaran melalui komputer (Klasek dalam Riana, 2007: 5-7).

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Menurut Wikipedia, pengertian pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan

hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Bovee (Dadang, 2009) Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief Sadiman, dkk, 2009:6). Kemudian menurut *National Education Association*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”.

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) (Dadang, 2009) yaitu:

1. Teks.

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2. Media Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

3. Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster,papan buletin dan lainnya.

4. Media Proyeksi Gerak.

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, videokaset (CD, VCD, atau DVD).

5. Benda-benda Tiruan/miniature

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6. Manusia.

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

2.2.4 Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bias diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web yang popular dengan sebutan web-based training (WBT) atau kadang juga disebut web based education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Rusman,2012). Atau dapat juga dikatakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

Kruse (dalam Rusman, 2009:117) dalam salah satu tulisannya yang berjudul “using the web for learning” yang dimuat dalam situs www.elearningguru.com mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis Web sering kali memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis web bias menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsure interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik mengingat

lebih banyak materi pelajaran, serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (contohnya uang jajan/biaya transportasi sekolah).

Dikarenakan sifatnya yang maya/virtual, pembelajaran berbasis web dianggap telah memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pembelajaran. Penghantaran materi pembelajaran kini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku pelajaran cetak atau CD-ROM. Materi pembelajaran kini berbentuk data yang bisa di decode (diuraikan) melalui perangkat elektronik seperti computer, smartphone, telepon seluler atau piranti elektronik lainnya seperti yang dimuat dalam situs www.about-elearning.com.

E-learning memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. *Interactivity* (interaktivitas) : tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti chatting atau messenger, tidak langsung (*asynchronous*), seperti forum, mailing list, atau buku tamu.
2. *Independency* (kemandirian) : flexibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajaran, dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat terhadap siswa (*student-centered learning*).
3. *Accessibility* (aksesibilitas) : Sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah di akses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
4. *Enrichment* (pengayaan) : kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi (Rusman,2012).

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis web pun memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, seperti berikut :

1. **Kelebihan**
 - a. Memungkinkan setiap orang dimana pun, kapan pun untuk mempelajari apa pun.

- b. Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkah dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
- c. Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik didalam maupun diluar lingkungan belajar.
- d. Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
- e. Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri didalam belajar.
- f. Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
- g. Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.
- h. Isi dan materi pelajaran dapat di-update dengan mudah (*Ibid*, 2011 : 299).

2. Kekurangan

- a. Keberhasilan pembelajaran berbasis web bergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajar.
- b. Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan web seringkali menjadi masalah bagi pembelajar.
- c. Pembelajar dapat cepat merasa bosan dan jemu jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan bandwith yang cukup.
- d. Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat didalam web sangat beragam.
- e. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis web, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi (*Ibid* 2011, : 30).

BAB III

ANALISIS

Pada bab Analisis dibahas mengenai pemahaman pada sistem yang sedang berjalan saat ini, hal yang dianalisis pada sistem yaitu proses-proses yang ada serta permasalahan yang terjadi pada sistem. Analisis dilakukan untuk dijadikan referensi dalam pembuatan aplikasi untuk mengetahui fitur dan fungsi yang ada. Hasil dari tahap ini menghasilkan *requirement* untuk sistem yang dibangun. *Requirement* tersebut didefinisikan dan dispesifikasikan ke dalam dokumen *software requirement specification* (SRS) yang terlampir dalam dokumen ini.

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan. Analisis yang dilakukan merupakan hasil dari pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi mengenai proses kegiatan pembelajaran materi dasar kepramukaan kepada peserta didik untuk Pramuka.

3.1.1 Aktor pada Sistem Berjalan

Bagian ini menjelaskan tentang aktor yang ada pada sistem berjalan, setelah melakukan pengumpulan data, maka terdapat 2 aktor yang berkaitan dalam kegiatan pembelajaran materi dasar kepramukaan kepada peserta didik untuk Pramuka. Deskripsi untuk setiap aktor dijelaskan sebagai berikut :

a. Pemberi Materi

Pemberi materi pada proses pembelajaran kerapamukaan merupakan seseorang yang cakap di bidang tertentu dan mampu memberikan pelatihan, bimbingan, dan pemahaman mengenai kepramukaan. Adapun beberapa golongan pemberi materi dalam proses pembelajaran kepramukaan terdiri dari Pembina, Pelatih, Instruktur, dan Anggota Dewan (Penggalang/Ambalan/Racana)

b. Peserta Didik

Peserta didik Gerakan Pramuka adalah warga negara Indonesia yang berusia 7 sampai dengan 25 tahun. Peserta didik Gerakan Pramuka terdiri dari Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Pramuka Penegak, dan Pramuka Pandega. Berikut adalah golongan peserta didik dalam pendidikan Gerakan Pramuka:

- **Pramuka Siaga**

Pramuka siaga adalah anggota muda Gerakan Pramuka yang berusia 7 sampai 10 tahun. Pada usia ini mereka memiliki sifat unik yang sangat beraneka. Pada dasarnya mereka merupakan pribadi-pribadi yang aktif dan tidak pernah diam. Sifat unik siaga merupakan kepolaan seorang anak yang belum tahu resiko dan belum dapat diserahi tugas dan tanggungjawab secara penuh. Sifat yang paling menonjol adalah keingintahuan yang sangat tinggi, senang bernyanyi dan menari, agak manja, suka meniru, senang mengadu, dan sangat suka dipuji.

Kehidupan siaga masih berkisar di seputar keluarga sebagai pusat aktivitasnya. Atas dasar tersebut Pramuka siaga dikiaskan sebagai "keluarga bahagia" dimana terdapat ayah, ibu, kakak, dan adik. Wadah pembinaannya disebut sebagai "perindukan" yang mengkiaskan bahwa siaga masih menginduk pada ayah dan bundanya (keluarganya). Formasi barisan upacaranya berbentuk lingkaran yang berarti dunia siaga masih dilindungi dan dibina sepenuhnya oleh pembinanya, sehingga boleh dikatakan bahwa norma dan tata nilai bagi siaga mencerminkan kepribadian pembinanya.

Perindukan siaga dibagi kedalam kolompok yang disebut "barung" yang beranggotakan idealnya 6 orang siaga. Pemimpin barung utamanya disebut "sulung" yang dipilih dari para pemimpin barung sedangkan pembinanya disebut "Yanda" dan "Bunda". Nama barung diambil dari nama warna seperti barung merah, barung biru, dan sebagainya. Kegiatan Pramuka Siaga adalah kegiatan yang menggembirakan,

dinamis, kekeluargaan, dan berkarakter. Pembina adalah kunci pokok dalam latihan atau kegiatannya. Tingkatan kecakapan umum bagi Pramuka siaga yaitu: Siaga Mula, Siaga Bantu, dan Siaga Tata. Pertemuan besar Siaga disebut Pesta Siaga, pertemuan ini bersifat kreatif, senang-senang, rekreatif, edukatif dan banyak gerak. Pesta siaga dapat berbentuk: bazar siaga, permainan bersama, wisata pendidikan, perkemahan sehari, dan karnaval siaga.

- **Pramuka Penggalang**

Pramuka Penggalang adalah peserta didik dalam Gerakan Pramuka yang berusia antara 11 sampai 15 tahun. Golongan usia ini termasuk dalam kelompok remaja dan telah meninggalkan masa kanak-kanak serta sedang menuju ke masa dewasa. Remaja merupakan salah satu periode kehidupan yang dimulai dengan perubahan biologis pada masa pubertas dan diakhiri dengan masuknya seseorang kedalam tahap kedewasaan. Perubahan fisik merupakan transformasi yang paling jelas dialami remaja.

Secara umum Pramuka Penggalang mempunyai kondisi jiwa seperti berfikir kritis, emosional, pengaruh kelompok sebaya sangat kuat, memerlukan dukungan orang tua bila mengalami kekecewaan, menyenangi prilaku yang penuh kejutan dan tantangan, permainan kelompok/tim sangat menarik baginya. Ciri khas prilaku mereka umumnya senang bermain dan berlari, senang bergerak dan mencoba-coba, senang mengembara, suka menyanyi, teriak-teriak, senang akan sikap heroik, suka bertanya, cepat bosan, selalu ingin hal-hal baru, perhatian terpusat pada teman sebaya.

Nama Penggalang diambil dari kiasan dasar Gerakan Pramuka yang bersumber pada perjuangan bangsa dalam meraih kemerdekaan yaitu "masa menggalang persatuan" yang diwujudkan dalam ikrar sumpah pemuda. Kelompok kecil penggalang disebut regu (gardu tempat berjaga) yang beranggotakan 6 sampai 8 orang sedangkan kumpulan 3

sampai 4 regu disebut pasukan (pa-suku-an), yang berarti tempat suku berkumpul atau satu kelompok prajurit. Kiasan hidup penggalang adalah menjelajah wilayah baru dengan teman sebaya. Nama Regu diambil dari nama bunga atau tumbuhan untuk putri dan nama binatang untuk regu putra. Pembinanya disebut Kakak dan sistem pembinaannya menggunakan satuan terpisah. Pimpinan regu utamanya disebut Pratama yang dipilih dari pimpinan-pimpinan regu. Pratama memimpin 1 pasukan yang idealnya terdiri dari 32 orang. Kegiatan Pramuka Penggalang berupa *hiking, climbing, mountaineering, pioneering, camping*, bakti masyarakat, gladian pimpinan regu, lomba tingkat, kemah bakti penggalang, jamboree.

- **Pramuka Penegak**

Pramuka Penegak adalah anggota muda Gerakan Pramuka yang berusia 16 sampai 20 tahun. Pembinaan golongan penegak merupakan tahapan pembinaan setelah pramuka penggalang. Jika penggalang dikiaskan sebagai masa pemuda menggalang persatuan bangsa maka Penegak dikiaskan sebagai masa pemuda menegakkan kemerdekaan bangsa yang ditandai dari peristiwa proklamasi kemerdekaan RI pada 17 Agustus 1945. Secara umum usia masa penegak disebut masa sosial atau masa remaja awal yaitu masa pencarian jati diri, memiliki semangat yang kuat, suka berdebat, kemauannya kuat, agak sulit mencegah kemauannya apabila tidak melalui kesadaran rasionalnya, ada kecenderungan agresif, dan sudah mengenal cinta dengan lain jenis.

Satuan terkecil dalam Pramuka Penegak disebut "Sangga" yang terdiri dari 4 sampai 8 orang. Sangga berarti gubug atau rumah kecil tempat penggarap sawah. Nama sangga disusun sesuai kiasan dasar yakni sangga perintis, sangga penegas, sangga pencoba, sangga pendobrak, sangga pelaksana. Nama sangga diambil dari cerminan sifat-sifat baik yang menonjol yang akan ditiru oleh anggota sangga. Gabungan sangga disebut Ambalan yang idealnya terdiri dari 12 sampai 32 Pramuka

Penegak atau 3 samapi 4 sangga. Kata ambalan diambil dari bahasa Jawa "ambal-ambalan" yaitu kegiatan yang dilakukan terus menerus. Ambalan juga disebut sekumpulan orang yang sedang melakukan suatu pekerjaan. Nama Ambalan diambil dari nama tokoh Pahlwan atau tokoh kerajaan dalam pewayangan atau legenda. Ambalan dipimpin oleh seorang ketua yang disebut Pradana yang dipilih melalui musyawarah.

Proses pembentukan jiwa dan mental dunia kepenegakan dilakukan melalui Morse Ambalan yang dibaca dan dihayati pada setiap upacara penutupan latihan serta melalui renungan jiwa sebagai sarana intropesi diri seorang penegak.. Kepenegakan berarti latihan ke arah kemandirian dan tidak menjadi beban orang lain, persaudaraan bakti, mendidik diri sendiri dengan menambah kecakapan sebagai bekal pengabdian yang berguna bagi masyarakat, memilih cara hidup dengan berpedoman pada Trisatya dan Dasadarma. Bentuk kegiatan kepenegakan meliputi: bina diri, bina satuan, dan bina masyarakat. Hubungan pembina dan anggota sangga atau pramuka penegak merupakan hubungan kakak dan adik. Sistem pembinaan pun menggunakan sistem satuan terpisah. Untuk menambah kecakapan, Pramuka Penegak dapat bergabung dengan Satuan Karya (SAKA) yang ada.

- **Pramuka Pandega**

Pramuka Pandega adalah anggota muda Gerakan Pramuka yang berusia 21 sampai 25 tahun, yang juga disebut sebagai *Senior Rover*. Masa ini adalah masa pembentukan kemandirian, masa mempersiapkan diri untuk berkarir, dan membentuk idiosiologi pribadi yang di dalamnya juga meliputi penerimaan terhadap nilai dan sistem etik. Pada masa ini juga kemampuan kognitifnya terus bertambah yang mengarah kepada peningkatan potensi, dunia sosialnya meningkat dan sifat agresifnya mulai menurun, pertimbangan rasionalnya semakin tajam, memiliki sifat yang kreatif, suka berkarya dan selalu ingin menunjukkan eksistensinya.

Tempat berkumpulnya Pramuka Pandega disebut "Racana" yang berarti penyangga tiang bangunan (umpak: bahasa jawa). Secara simbolis Racana Pandega dikiaskan sebagai dasar penyanggah yang mempersiapkan inovasi baru, kekuatan cinta tanah air, pemimpin dan kepemimpinan masyarakat. Nama racana umumnya menggunakan nama Pahlawan, nama jenis senjata, nama kerajaan yang memiliki makna kebanggaan bagi seluruh anggota racana. Racana dipimpin oleh seorang ketua racana yang dipilih dalam musyawarah anggota racana. Racana Pandega idealnya terdiri atas 10 samapi 30 pramuka pandega, dan dalam melaksanakan tugasnya dapat membentuk sanggak kerja yang bersifat sementara sesuai dengan tugas yang dilaksanakannya.

Kewajiban utama seorang Pramuka Pandega adalah membina diri sendiri agar dapat mandiri, tidak menjadi beban orang lain, dapat melakukan pekerjaan yang merupakan usaha mempersiapkan diri dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, untk dapat berbakti. Bakti Pandega dalam satuan Pramuka adalah sebagai instruktur keterampilan, membantu pembina dalam latihan siaga, penggalang, atau penegak. Bakti pandega di masyarakat seperti memberikan penyuluhan, menyelenggarakan lomba kebersihan, kegiatan gotong royong, membantu usaha sosial, membangun kelompok olah raga/kesenian dan sebagainya yang berguna bagi masyarakat.

3.1.2 Proses Metode Pendidikan Kepramukaan

Sistem berjalan yang dianalisis yaitu proses pada metode pendidikan kepramukaan yang diimplementasikan ketika latihan rutin mingguan yang bisaanya berlangsung 1 minggu sekali dengan durasi waktu 2 jam ataupun pada latihan bulanan yang dilakukan didalam ruangan ataupun di luar rungan untuk menunjang materi berupa teori maupun praktik yang mengharuskan dilaksanakan diluar ruangan. Biasanya peserta didik diharuskan memiliki buku saku sebagai buku panduan para peserta didik dan buku SKU untuk menempuh syarat kecakapan yang harus dimiliki setiap anggota pramuka. Pada materi pembinaan

kepramukaan meliputi seluruh aspek kehidupan yang mencakup ranah pembinaan spiritual, emosional, sosial, intelektual dan fisik melalui pencapaian syarat kecakapan umum (SKU), syarat kecakapan khusus (SKK), dan syarat pramuka garuda (SPG) sebagai materi untuk proses pembinaan kepramukaan bagi peserta didik.

Syarat kecakapan umum (SKU) merupakan materi inti yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik pramuka guna mengukur kecakapan pribadi peserta didik secara bertahap melalui beberapa tingkatan pada setiap golongan usia peserta didik pramuka. Dalam proses pembinaan dalam pencapaian syarat kecakapan umum (SKU) implementasikan pada setiap jenjang usia golongan pramuka berdasarkan tingkatanya masing-masing seperti pada Golongan Pramuka Siaga terdapat tingkatan Siaga Mula, Bantu, dan Tata. Golongan Pramuka Penggalang terdapat tingkatan Penggalang Ramu,Rakit,Terap. Golongan Pramuka Penegak terdapat tingkatan Penegak Bantara, dan Laksana. Untuk Golongan Pandega terdapat hanya 1 tingkatan yaitu Pandega. Adapun tingkatan tertinggi dan dianggap sebagai tingkatan yang istimewa pada setiap golongannya yaitu tingkat Pramuka Garuda. Keseluruhan tingkatan pada setiap golongan harus dilakukan secara bertahap dari tingkatan yang paling rendah sampai kepada tingkatan yang lebih tinggi dengan menyelesaikan segala persyaratan yang ada dalam syarat kecakapann melalui beberapa ujian. Proses pengujian dapat dilakukan kepada siapapun, tak terbatas hanya kepada Pembina namun dapat dilakukan kepada seseorang yang memang ahli pada bidangnya sesuai dengan poin syarat kecakapan yang ingin di tempuh/diuji oleh peserta didik. Dalam penempuhan kelulusan dari suatu tingkat syarat kecakapan, para peserta didik diperbolehkan menyelesaikan poin-poin persyaratan dari poin yang dia kuasai asalkan keseluruhan poin pada persyaratan tersebut dapat diselesaikan secara keseluruhan. Bisaanya proses tersebut dilakukan selama 3 bulan untuk menyelesaikan 1 tingkatan, karena pada metode pendidikan kepramukaan melalui syarat kecakapan ini diawali dengan pembekalan atau pemberian materi secara teori maupun praktek secara langsung yang diberikan oleh Pembina kepada peserta didiknya pada saat kegiatan latihan kepramukaan berlangsung. Setelah seorang

anggota pramuka dinyatakan lulus pada suatu tingkatan maka dia berhak untuk mendapatkan penghargaan berupa tanda kecakapan yang diberikan melalui proses pelantikan.

Ketika seorang peserta didik pramuka sudah dinyatakan lulus pada tingkatan terrendah di golongannya, maka berhaklah peserta didik untuk menempuh syarat kecakapan khusus (SKK) dengan diawali dari 10 syarat kecakapan yang wajib dikuasai terlebih dahulu berdasarkan kategori pembinaan spiritual, sosial, intelektual, emosial, dan fisik, kemudian disusul dengan syarat kecakapan lainnya yang ingin ditempuh. Peserta didik dibebaskan untuk memilih kecakapan khusus apa yang ingin dikuasa,ditempuh, dan diuji karena syarat kecakapan khusus ini sangat banyak sekali pilihannya. Adapun tingkatan pada syarat kecakapan khusus yaitu tingkat Purwa, Madya, dan Utama. Jika seorang peserta didik sudah menempuh dan lulus pada tingkat purwa maka dapat melanjutkakan pada tingkatan madya, begitupun setelah lulus pada tingkatan madya maka berhak meningkatkannya ke tingkatan utama.

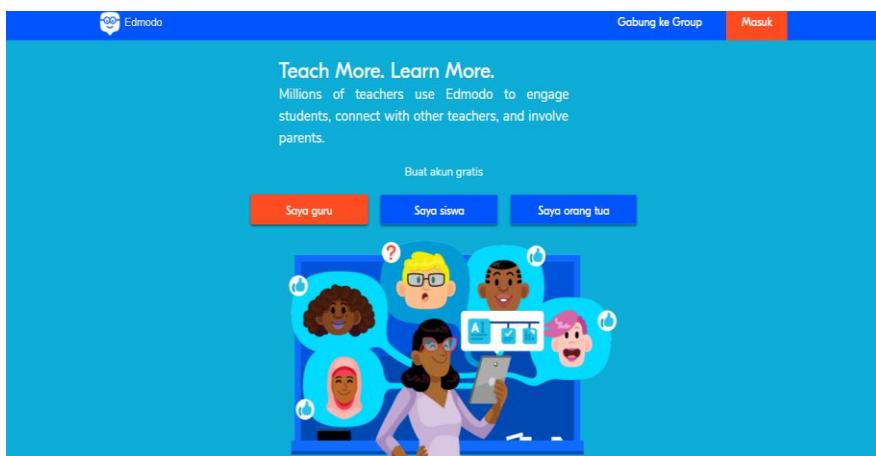
Syarat kecakapan umum (SKU) dan syarat kecakapan khusus (SKK) merupakan syarat wajib yang harus ditempuh keseluruhan tingkatannya pada masing-masing golongan untuk menempuh syarat pramuka garuda (SPG). Karena peserta didik harus dibina oleh pembinnya untuk menyelesaikan tingkatan tertinggi digolongannya untuk menempuh SPG dan mendapat penghargaan sebagai Pramuka Garuda. Adapun keterhubungan antara butir syarat kecakapan umum (SKU) terlampir pada lampiran C.

3.2 Analisis Sistem Sejenis

Bagian ini merupakan penjelasan dari analisis terhadap sistem sejenis yang sudah ada saat ini dan menjadi rujukan untuk membuat Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web .

3.2.1 Aplikasi Edmodo

Aplikasi penunjang pembelajaran berupa website “Edmodo” merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O’hara dan Edmodo sendiri bisa dibilang merupakan program e-learning yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan. Aplikasi Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid. Dengan Edmodo, siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya. Selain itu, Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orangtua murid. Juga sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz. Edmodo ini mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja. Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video, pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut. Dengan adanya Edmodo, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah. Pada gambar 2 merupakan tampilan depan pada aplikasi Edmodo.



Gambar 2 Tampilan Aplikasi Edmodo

Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :

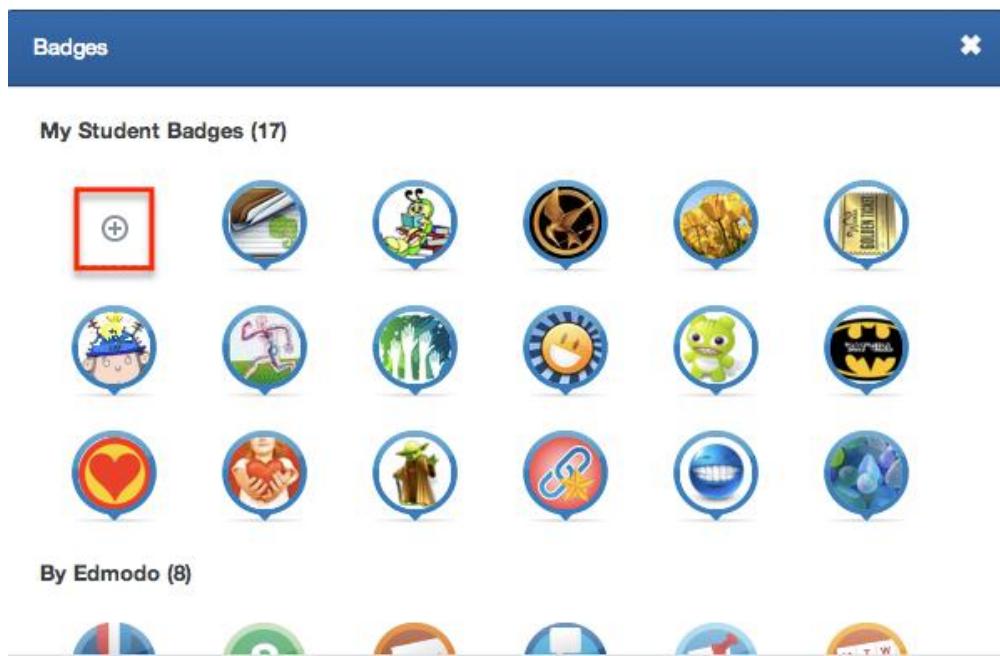
1. Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid.

2. Dengan Edmodo, siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
3. Selain itu, Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid.
4. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
5. Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
6. Dengan adanya Edmodo, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
7. Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Analisis teknologi :

- Aplikasi Edmodo berbasis *website*
- Fitur – fitur yang terdapat pada Edmodo :
 1. Polling : salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh guru. Fitur ini bisaanya digunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu.
 2. Gradebook : fitur ini mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk memanajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi file .csv. Pada fitur ini, guru memegang akses penuh. Sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.
 3. Quiz : fitur ini hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat quiz. Mereka hanya bisa mengerjakan soal quiz yang diberikan oleh guru. Quiz digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi online kepada siswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.

4. File and Links: fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Bisaanya file tersebut ber-ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain.
5. Library : dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh guru maupun murid.
6. Assignment : fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada murid secara online. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt), dan juga button “Turn in” pada kiriman assignment yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.
7. Award Badge : fitur ini untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, bisaanya guru menggunakan fitur award badges ini. Berikut tampilan fitur ‘Award Badge’ pada Edmodo. Ilustrasinya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Fitur fitur pada Edmodo

8. Parent Code : Dengan fitur ini, orang tua murid dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua murid dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas/ grup anaknya di Edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari guru yang bersangkutan.

3.3 Analisis Data

Analisis data diperoleh dari proses analisis sistem berjalan, yakni mengenai proses penyampaian materi kepramukaan pada saat berlangsungnya latihan rutin. Adapun data pada proses pemberian materi pendidikan kepramukaan tersebut sebagai berikut:

Data Penyampaian Materi

Data yang dihasilkan dari proses analisis data mengenai proses penyampaian materi kepramukaan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Penyampaian Materi

No.	Nama Field	Deskripsi Field	Nama Atribut	Deskripsi Atribut
1.	Materi	Berisi data materi yang disampaikan	Id Materi	Berisi id dari materi yang disampaikan
			Judul Materi	Berisi deskripsi judul dari materi yang disampaikan
			Isi Materi	Berisi deskripsi isi dari materi yang disampaikan
			Lampiran	Berisi lampiran dari materi yang disampaikan
			Tanggal	Berisi tanggal dari materi yang disampaikan
2.	Kuis Materi	Berisi data kuis untuk materi yang disampaikan	Id Kuis	Berisi id dari kuis materi yang disampaikan
			Soal	Berisi soal dari materi yang disampaikan
			Lampiran	Berisi lampiran dari kuis materi yang disampaikan
3.	Pemberi Materi	Berisi data dari pemberi materi	Id Pemberi Materi	Berisi id dari pemberi materi
			Nama Pemberi Materi	Berisi data nama dari pemberi materi
			NTA (Nomor Tanda Anggota)	Berisi data nomor tanda anggota dari pemberi materi
			Email	Berisi data email dari pemberi materi
			Password	Berisi password dari pemberi materi

Tabel 1 Penyampaian Materi (Lanjutan)

No.	Nama Field	Deskripsi Field	Nama Atribut	Deskripsi Atribut
4.	Pilihan Jawaban	Berisi pilihan jawaban dari soal kuis materi	Id Pilihan Jawaban	Berisi id dari pilihan jawaban atas soal kuis materi
			Pilihan Jawaban	Berisi data pilihan jawaban dari soal kuis materi
			Status Kunci Jawaban	Berisi status benar atau salahnya dari kunci jawaban
5.	Rekap Nilai	Berisi rekap nilai dari kuis yang dikerjakan	Id Nilai	Berisi id dari nilai
			Nama Pengguna	Berisi nama dari pengguna yang mengerjakan kuis
			Tanggal	Berisi tanggal ketika pengguna mengerjakan soal kuis
			Nilai	Berisi nilai dari kuis yang dikerjakan pengguna
6.	Golongan Pramuka	Berisi data mengenai golongan pramuka yang terdiri dari Golongan Pramuka Siaga,Penggalang, Penegak, dan Pandega	Id Golongan	Berisi id dari golongan peserta didik pramuka
			Nama Golongan	Beriis nama dari golongan peserta didik pramuka
7.	Tingkatan Golongan	Berisi data tingkatan dari golongan pramuka, yaitu: 1. Golongan Siaga -Tingkatan Mula -Tingkatan Bantu -Tingkatan Tata 2. Golongan Penggalang -Tingkatan Ramu -Tingkatan Rakit -Tingkatan Terap 3. Golongan Penegak -Tingkatan Bantara -Tingkatan Laksana 4. Golongan Pandega -Tingkatan Pandega	Id Tingkatan	Berisi id tingkatan dari golongan pramuka
			Nama Tingkatan	Berisi nama dari tingkatan golongan pramuka
			Nama Golongan	Beriis nama dari golongan peserta didik pramuka
8.	Kategori SKU	Berisi data dari kategori SKU yang terdiri dari kategori, Spiritual, Emosional, Sosial, Intelektual, Fisik	Id Kategori	Berisi id dari kategori SKU
			Nama Kategori	Berisi nama dari kategori SKU
9.	Syarat Kecakapan Umum (SKU)	Memberikan keterangan dari setiap poin SKU untuk dikuasai oleh peserta didik	Id Syarat Kecakapan Umum (SKU)	Berisi id dari Syarat Kecakapan Umum (SKU)
			Syarat Kecakapan Umum (SKU)	Berisi poin dari Syarat Kecakapan Umum (SKU)
			Kategori SKU	Berisi kategori dari setiap poin SKU
			Nama Tingkatan	Berisi nama dari tingkatan golongan pramuka untuk SKU
			Nama Golongan	Beriis nama dari golongan SKU peserta didik pramuka

3.4 Evaluasi Hasil Analisis

Bagian ini memuat hasil analisis yang telah dilakukan diatas dan menghasilkan beberapa evaluasi dari analisis sistem berjalan dan analisis sistem sejenis.

3.4.1 Evaluasi Sistem Berjalan

Berikut beberapa evaluasi, kelebihan, kekurangan dan usulan pemecahan masalah dari analisi sistem berjalan pada tabel 2 sampai tabel 5.

Tabel 2 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan

Analisis Terkait	Proses metode pendidikan kepramukaan melalui Syarat Kecakapan Umum (SKU)
Evaluasi	
Proses pembelajaran dan pemberian materi yang dilakukan oleh Pemberi Materi dilakukan saat latihan rutin mingguan ataupun bulanan berlangsung untuk menyampaikan materi . Kelebihan : <ul style="list-style-type: none"> - Adanya interaksi langsung antara Pemberi Materi dan Peserta Didik yang akan meningkatkan hubungan emosional keduanya karena terciptanya kebersamaan ketika latihan berlangsung - Peserta Didik dapat mempraktekan secara langsung materi yang diberikan ketika latihan - Pemberi Materi dapat melihat perkembangan kecakapan Peserta Didiknya secara langsung - Pemberi Materi memberikan latihan dengan penyampaian materi dan kuis bagi peserta didik untuk mematangkan kecakapan peserta didiknya dalam menempuh syarat kecakapan umum (SKU) dan ketika peserta didik berhasil dalam menempuh salah satu poin SKU dirinya akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atau keberhasilannya Kekurangan : Waktu latihan rutin yang saat ini dilakukan berdasarkan kurikulum 2013, terlalu singkat karena hanya berlangsung selama 2 jam saja. Hal tersebut membuat materi tidak dapat disampaikan seluruhnya dengan baik kepada peserta didik	
Usulan Pemecahan Masalah	
<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi yang dibangun menjadi media pembelajaran alternatif diluar kegiatan pramuka / latihan rutin dengan menyediakan materi-materi kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU). - Aplikasi yang dibangun menyediakan layanan bagi Pemberi Materi untuk membuat materi dan dibagikan kepada pengguna aplikasi, sebagai sarana pembelajaran. - Aplikasi yang dibangun menyediakan layanan untuk Pemberi Materi membuat Kuis bagi Peserta Didik, untuk melihat seberapa cakap seseorang mendalami dan memahami materi kepramukaan - Aplikasi yang dibangun menyediakan layanan bagi pengguna untuk menjawab kuis dari Pemberi Materi, untuk mengukur seberapa mendalam materi kepramukaan miliknya. - Aplikasi yang dibangun menyediakan apresiasi berupa nilai ketika pengguna telah selesai menjawab kuis - Aplikasi dapat menampilkan riwayat materi yang telah dibuat oleh pemberi materi - Aplikasi dapat memberikan akses bagi pemberi materi untuk mengedit materi yang telah dibuat 	

Tabel 3 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan

Analisis Terkait	Proses metode pendidikan kepramukaan
Evaluasi	
Proses pembelajaran materi kepramukaan secara mandiri diluar waktu latihan dengan bantuan buku panduan/buku pramuka.	
Kelebihan :	
	<ul style="list-style-type: none"> - Diluar waktu latihan Peserta didik tetap dapat memperdalam materi kepramukaan dengan bantuan buku panduan/buku saku pramuka
Kekurangan :	
	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam proses pembelajarannya, Peserta Didik hanya mendapatkan pendalaman materi berupa teori tanpa adanya pendalaman praktik ataupun bentuk animasi yang memudahkan pemahaman dari materi yang dipelajarinya - Peserta didik tidak dapat mengukur tingkat pemahaman dan pendalaman materi yang telah dipelajari
Usulan Pemecahan Masalah	
Aplikasi yang dibangun menjadi media pembelajaran alternatif diluar kegiatan pramuka / latihan rutin dengan menyediakan materi-materi kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU). Adapun fitur yang disediakan antara lain :	
	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi dapat memberikan akses kepada pengguna (peserta didik) melihat dan mengunduh materi yang tersedia berdasarkan kategori area pengembangan, golongan, dan tingkatan - Aplikasi dapat memberikan akses kepada pengguna (peserta didik) untuk menjawab kuis yang tersedia pada materi - Aplikasi dapat memberikan akses kepada pengguna (peserta didik) untuk menyimpan hasil nilai dari kuis yang telah dikerjakan. - Aplikasi dapat menampilkan nilai dari kuis yang telah dikerjakan oleh para pengguna

Tabel 4 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan

Analisis Terkait	Proses metode pendidikan kepramukaan
Evaluasi	
Proses pembelajaran dan pemberian materi yang dilakukan oleh Pemberi Materi kepada Peserta Didik secara langsung di lapangan dengan cara mempraktekkannya sesuai dengan materi yang diajarkan.	
Kelebihan :	
	<ul style="list-style-type: none"> - Adanya interaksi langsung antara Pemberi Materi dan Peserta Didik yang akan meningkatkan hubungan emosional keduanya karena terciptanya kebersamaan ketika praktik berlangsung - Pemberi Materi dapat melihat perkembangan kecakapan Peserta Didiknya secara langsung
Kekurangan :	
	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak semua Peserta Didik memperhatikan Pemberi Materi ketika menerangkan - Waktu latihan rutin yang saat ini dilakukan berdasarkan kurikulum 2013, terlalu singkat karena hanya berlangsung selama 2 jam saja. Hal tersebut membuat Peserta Didik tidak dapat mempraktekkan semua materi yang dipelajari.
Usulan Pemecahan Masalah	
	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi yang dibangun menjadi media pembelajaran alternatif diluar kegiatan pramuka / latihan rutin dengan menyediakan materi-materi kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU) - Aplikasi dapat memberikan akses bagi pemberi materi untuk membuat materi - Aplikasi dapat memberikan akses bagi pemberi materi untuk melampirkan konten materi berupa gambar,video,audio,maupun dokumen untuk menunjang materi yang memerlukan media tersebut

- Aplikasi dapat memberikan akses bagi pemberi materi untuk membuat kuis
- Aplikasi dapat memberikan akses untuk pengguna melihat materi dan menjawab kuis yang tersedia
- Aplikasi dapat menampilkan nilai dari kuis yang telah dikerjakan
- Aplikasi yang dibangun menyediakan layanan bagi pengguna untuk menjawab kuis dari Pemberi Materi, untuk mengukur seberapa pendalamannya materi kepramukaan miliknya.

Tabel 5 Evaluasi Proses Pembelajaran Kepramukaan

Analisis Terkait	Proses metode pendidikan kepramukaan melalui Syarat Kecakapan Umum (SKU)
Evaluasi	
	<ul style="list-style-type: none"> - Pada setiap poin SKU dapat kita klasifikasikan berdasarkan kategori, golongan, dan tingkatannya. Berikut adalah klasifikasi jumlahnya : <ul style="list-style-type: none"> a. Golongan Pramuka Siaga – Tingkat Mula, total jumlah 34 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 24 butir • Kategori Spiritual: 1 butir • Kategori Sosial: 4 butir • Kategori Emosional: 2 butir • Kategori Fisik: 3 butir b. Golongan Pramuka Siaga – Tingkat Bantu, total jumlah 34 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 18 butir • Kategori Spiritual: 1 butir • Kategori Sosial: 6 butir • Kategori Emosional: 0 butir • Kategori Fisik: 9 butir c. Golongan Pramuka Siaga – Tingkat Tata, total jumlah 34 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 21 butir • Kategori Spiritual: 1 butir • Kategori Sosial: 9 butir • Kategori Emosional: 1 butir • Kategori Fisik: 2 butir d. Golongan Pramuka Penggalang – Tingkat Ramu, total jumlah 30 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 11 butir • Kategori Spiritual: 4 butir • Kategori Sosial: 9 butir • Kategori Emosional: 2 butir • Kategori Fisik: 4 butir e. Golongan Pramuka Penggalang – Tingkat Rakit, total jumlah 30 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 6 butir • Kategori Spiritual: 4 butir • Kategori Sosial: 15 butir • Kategori Emosional: 2 butir • Kategori Fisik: 3 butir f. Golongan Pramuka Penggalang – Tingkat Terap, total jumlah 30 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 10 butir • Kategori Spiritual: 4 butir • Kategori Sosial: 10 butir • Kategori Emosional: 1 butir • Kategori Fisik: 5 butir g. Golongan Pramuka Penegak – Tingkat Bantara, total jumlah 23 butir <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 8 butir • Kategori Spiritual: 1 butir

<ul style="list-style-type: none"> • Kategori Sosial: 7 butir • Kategori Emosional: 2 butir • Kategori Fisik: 5 butir <p>h. Golongan Pramuka Penegak – Tingkat Laksana, total jumlah 23 butir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 8 butir • Kategori Spiritual: 1 butir • Kategori Sosial: 7 butir • Kategori Emosional: 2 butir • Kategori Fisik: 5 butir <p>i. Golongan Pramuka Pandega – Tingkat Pandega, total jumlah 24 butir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kategori Intelektual: 13 butir • Kategori Spiritual: 1 butir • Kategori Sosial: 5 butir • Kategori Emosional: 0 butir • Kategori Fisik: 5 butir <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat keterkaitan antara poin SKU pada suatu tingkatan yang mengharuskan seorang peserta didik menyelesaikan salah satu poin SKU untuk menyelesaikan poin SKU yang lainnya, salah satu contohnya pada poin SKU Penegak Bantara poin 5 dan poin 6 - Syarat kecakapan umum merupakan kecakapan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik pramuka apapun golongannya
Usulan Pemecahan Masalah
<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi yang dibangun menjadi media pembelajaran alternatif diluar kegiatan pramuka / latihan rutin dengan menyediakan materi-materi kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU) - Aplikasi yang dibangun memberikan akses kepada pemberi materi untuk membuat materi dari point SKU - Aplikasi yang dibangun memberikan akses kepada pemberi materi untuk membuat kuis sesuai materi yang telah dibuatnya. - Aplikasi yang dibangun dapat mengklasifikasikan materi untuk poin SKU berdasarkan kategori, golongan, dan tingkatannya untuk proses membuat materi.

Adapun kesimpulan lainnya dari analisis sistem berjalan antara lain pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) di Golongan Siaga lebih didominasi oleh kategori Intelektual karena disesuaikan dengan usia pada golongan tersebut yang memiliki keingintahuan yang sangat tinggi, aktif, serta respon yang baik dalam menangkap pemahaman ataupun wawasan baru yang menarik selaras dengan indikator dalam pencapaian yang harus dimiliki golongan siaga untuk mengenal pengetahuan dan menyikapinya dengan mengapresiasikannya dengan kreatif. Pada Golongan Penggalang dan Penegak lebih diarahkan kepada kategori Intelektual dan Sosial karena pada usia remaja ini para peserta didik dituntut untuk mulai menyikapi sesuai tahap kedewasaannya segala perkembangan keilmuan maupun teknologi yang ada dalam kehidupan serta mulai untuk bersosialisasi dengan masyarakat sesuai norma dan nilai pada suatu lingkungan. Terakhir pada Golongan Pandega arah pembinaan lebih diarahkan kepada kategori Intelektual karena pada golongan

ini peserta didik sudah akan memasuki usia kedewasaan yang menjadi masa mempersiapkan diri untuk berkarir, dan membentuk idiosafri pribadi yang di dalamnya juga meliputi penerimaan terhadap nilai dan sistem etik dengan membekali diri dengan keilmuan yang matang.

3.4.2 Evaluasi Sistem Sejenis

Hasil evaluasi dari hasil analisis terhadap sistem sejenis dari Aplikasi Edmodo yang merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid sekalis orang tua murid yang sudah ada saat ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan , antara lain :

1. Aplikasi Edmodo bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online.
2. Aplikasi Edmodo juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru.
3. Aplikasi Edmodo dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya diwaktu yang sama dibawah pantauannya.
4. Aplikasi Edmodo juga digunakan oleh guru untuk mengintruksikan, menetapkan dan membicarakan dengan siswanya secara online diwaktu yang sama secara bersamaan.
5. Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sema siswa, komunikasi sesama siswa berlangsng secara global di dalam grup tersebut.
6. Tidak adanya fasilitas chat seperti yang terdapat pada jejaring sosial pada umumnya.
7. Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya, edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengijinkan tagging.
8. Pada fitur kuis aplikasi Edmodo tersedia dengan berbagai jenis, seperti kuis berupa pilihan ganda, essay, true false optional, dan lain sebagainya
9. Aplikasi Edmodo memberikan akses bagi guru untuk membuat bahan ajar dan melampirkan pertanyaan, gambar, maupun video untuk siswanya

10. Aplikasi Edmodo memberikan akses bagi orangtua untuk memantau perkembangan anaknya dalam belajar
11. Struktur Edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

Dari hasil evaluasi mengenai kelebihan dan kekurangan sistem sejenis diatas, terdapat beberapa solusi untuk memudahkan proses pembelajaran mengenai materi kepramukaan, antara lain :

1. Aplikasi yang dibangun akan mengadaptasi fitur untuk membuat materi dan kuis/tes yang dibuat oleh guru, namun pada aplikasi yang dibangun proses itu akan dilakukan oleh pemberi materi
2. Aplikasi yang dibangun akan mengadaptasi fitur untuk memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video, dan nantinya pada aplikasi yang akan dibangun dilengkapi menjadi lampiran berupa audio,video,foto/gambar, dan dokumen
3. Aplikasi menyediakan materi-materi pembelajaran, yakni mengenai materi kepramukaan
4. Aplikasi yang dibangun akan mengadaptasi fitur bagi pengguna untuk mengerjakan kuis
5. Aplikasi yang dibangun akan mengadaptasi fitur dalam menampilkan nilai dari kuis yang dikerjakan

3.5 Automation Boundary

Automation Boundary digunakan untuk memilih proses mana saja yang akan ditangani secara manual maupun secara otomasi. Berikut penjelasan mengenai proses mana saja yang akan di proses secara manual dan otomasi pada Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Automation Boundary

No.	Nama Proses	Status Otomasi	Keterangan
1.	Pemberian Materi Kepramukaan berdasarkan Syarat Kecakapan Umum	YA	Proses Pemberian Materi akan dilakukan oleh sistem dan pengguna aplikasi.
2.	Pemberian Kuis Materi Kepramukaan	YA	Proses Pemberian Kuis dilakukan oleh sistem dan pengguna aplikasi.
3.	Pengujian Syarat Kecakapan Umum, Syarat Kecakapan Khusus, dan Syarat Pramuka Garuda	TIDAK	Proses Pengujian yang dilakukan oleh pemberi materi (Pembina) kepada peserta didiknya

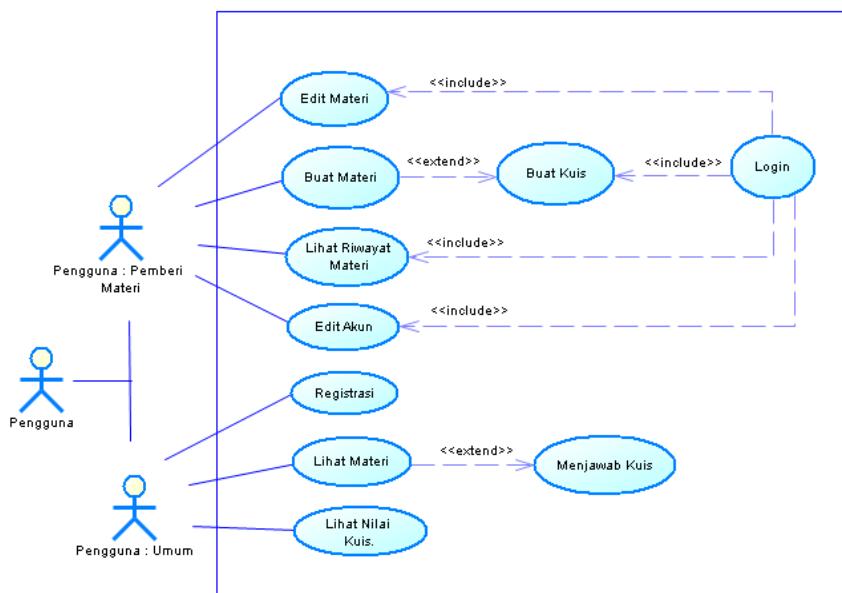
BAB IV

PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan dari Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web yang akan dibangun. Perancangan ini dibuat berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Hasil dari tahap perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pada tahap implementasi.

4.1 Perancangan Perilaku Aplikasi

Sesuai dengan prilaku pada *Software Requirements Specification* maka aktor pelaku dan kegiatan yang ada pada Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web digambarkan oleh *usecase diagram* pada gambar 4 dan detail dari *usecase report* dapat dilihat pada dokumen *Software Requirements Specification* (Lampiran A).



Gambar 4 Usecase Diagram

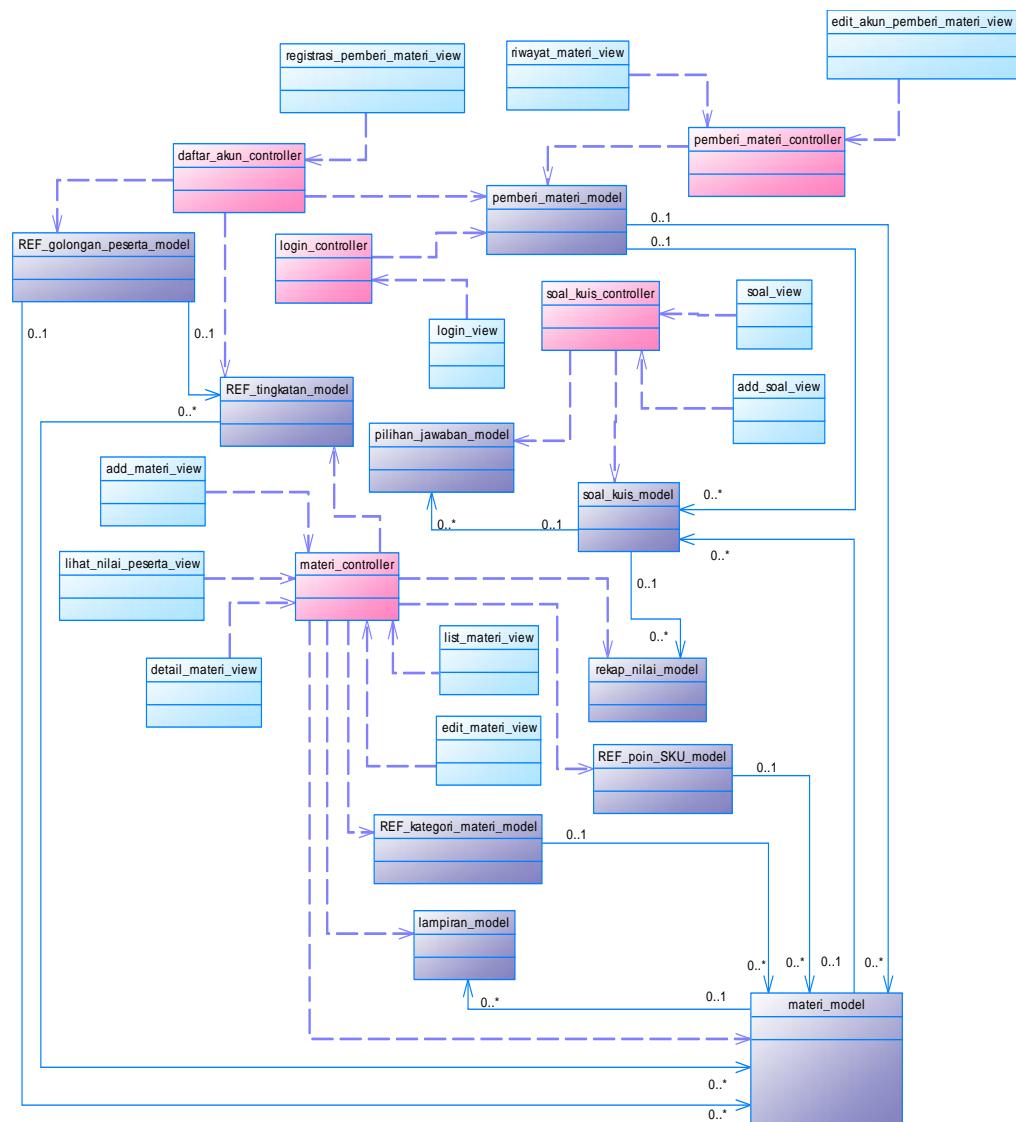
4.2 Perancangan Model Statis

Model Statis tidak menyertakan waktu sebagai variabel, model ini merupakan model yang berkaitan dengan suatu situasi pada satu titik waktu tertentu.

Perancangan model statis ini digunakan untuk memperlihatkan perubahan suatu state ke state lainnya akibat dari suatu aksi atau proses.

4.2.1 Perancangan Class Diagram

Berikut ini merupakan perancangan struktur aplikasi yang dimodelkan dengan menggunakan *class diagram*. Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web menggunakan konsep *Model-View-Controller* sehingga pembuatan aplikasinya membutuhkan kategori view, controller dan model seperti yang digambarkan dengan *Class Diagram* pada gambar 5.

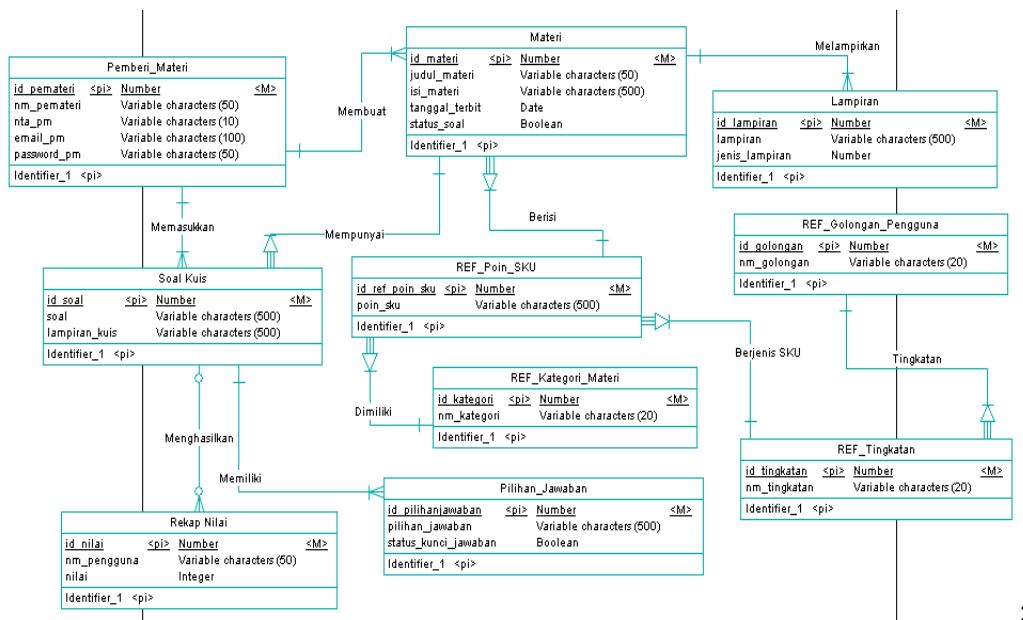


Gambar 5 Class Diagram

Untuk detail dari masing-masing class yang terdapat pada gambar class diagram akan dijelaskan pada tabel yang terlampir pada lampiran D.

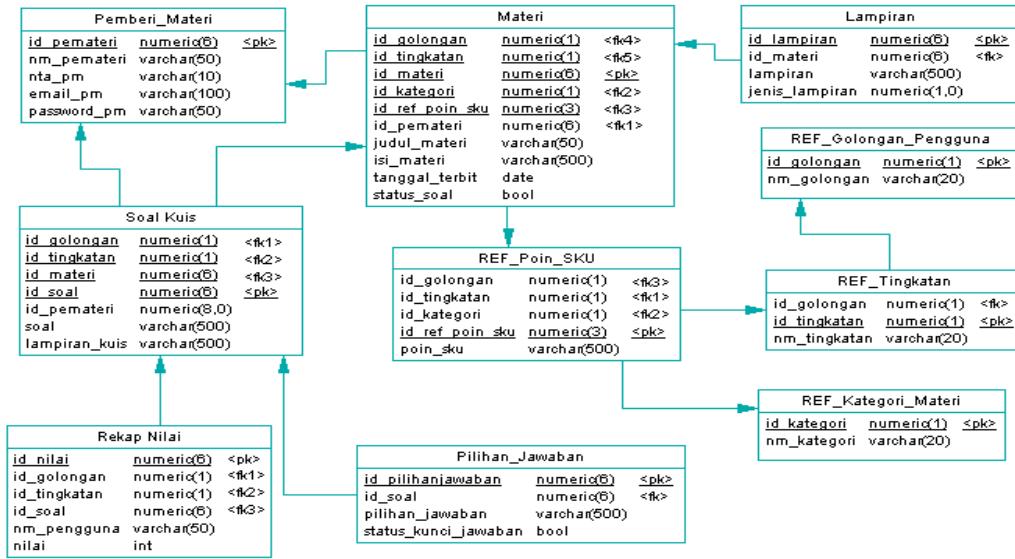
4.2.2 Perancangan Database

Pada tahap ini dipaparkan mengenai data yang dibutuhkan untuk kebutuhan informasi dan struktur data untuk mendukung kebutuhan proses. Berikut gambaran mengenai rancangan *Conceptual Data Model* untuk Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6 Conceptual Data Model

Dari *Conseptual Data Model* tersebut didapatkan PDM (*physical data model*) yang dapat kita lohat pada gambar 7.



Gambar 7 Physical Data Model

4.2.2.1 Daftar Tabel

Berikut merupakan daftar tabel yang dirancang dalam Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web yang dapat dilihat pada tabel 7.

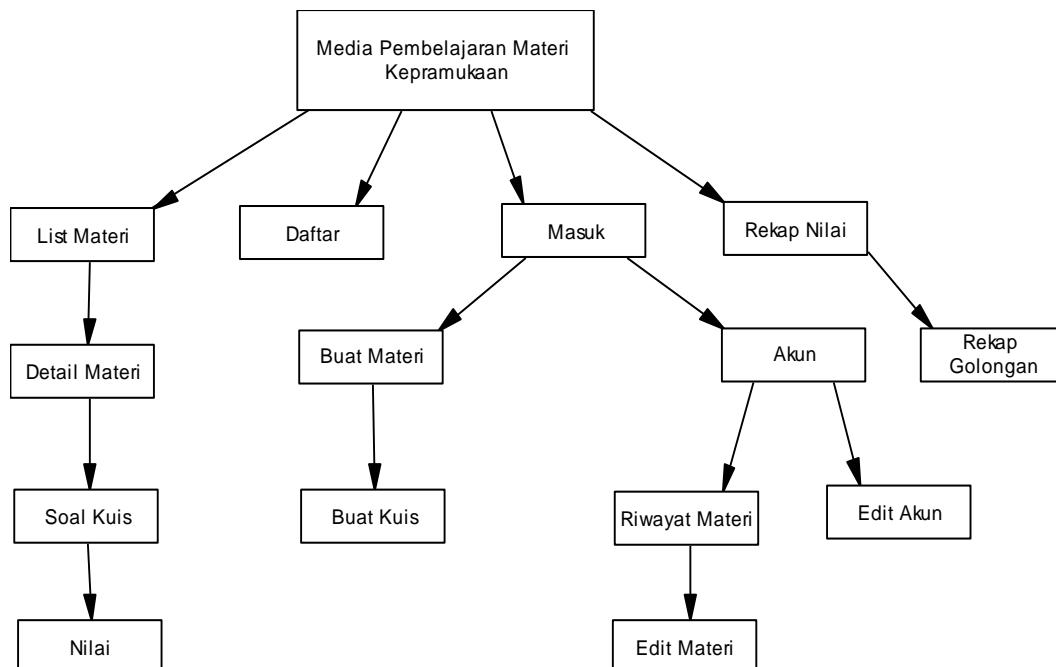
Tabel 7 Daftar Tabel Database

Id Entitas	Nama	Deskripsi
E-01	ref_golongan_pengguna	Tabel untuk menampung referensi data golongan pengguna
E-02	ref_kategori_materi	Tabel untuk memampung referensi data kategori materi
E-03	ref_poin_sku	Tabel untuk menampung data poin sku
E-04	ref_tingkatan	Tabel untuk menampung data tingkatan
E-05	pemberi_materi	Tabel untuk menampung data pribadi pemberi materi
E-06	materi	Tabel untuk menampung data materi dari pemberi materi dan system
E-07	Lampiran	Tabel untuk menampung data lampiran dari materi berupa file gambar,video,audio (mp3), dan dokumen
E-08	soal_kuis	Tabel untuk menampung data soal kuis yang dibuat oleh pemberi materi
E-09	pilihan_jawaban	Tabel untuk menampung data pilihan jawaban dari soal kuis yang diunggah oleh pemberi materi
E-10	rekap nilai	Tabel untuk menampung nilai dari kuis yang sudah dikerjakan

Adapun untuk penjelasan dari setiap atribut pada masing-masing tabel entitas yang digunakan, terlampir pada lampiran E.

4.3 Perancangan Model Dinamis

Model Dinamis menyertakan waktu sebagai variabel, dan menggambarkan perilaku entitas dari waktu ke waktu. Perancangan model dinamis digunakan untuk memperlihatkan proses apa saja yang terjadi. Dan rancangan sitemap untuk media pembelajaran materi kepramukaan berbasis web terdapat pada gambar 8 .

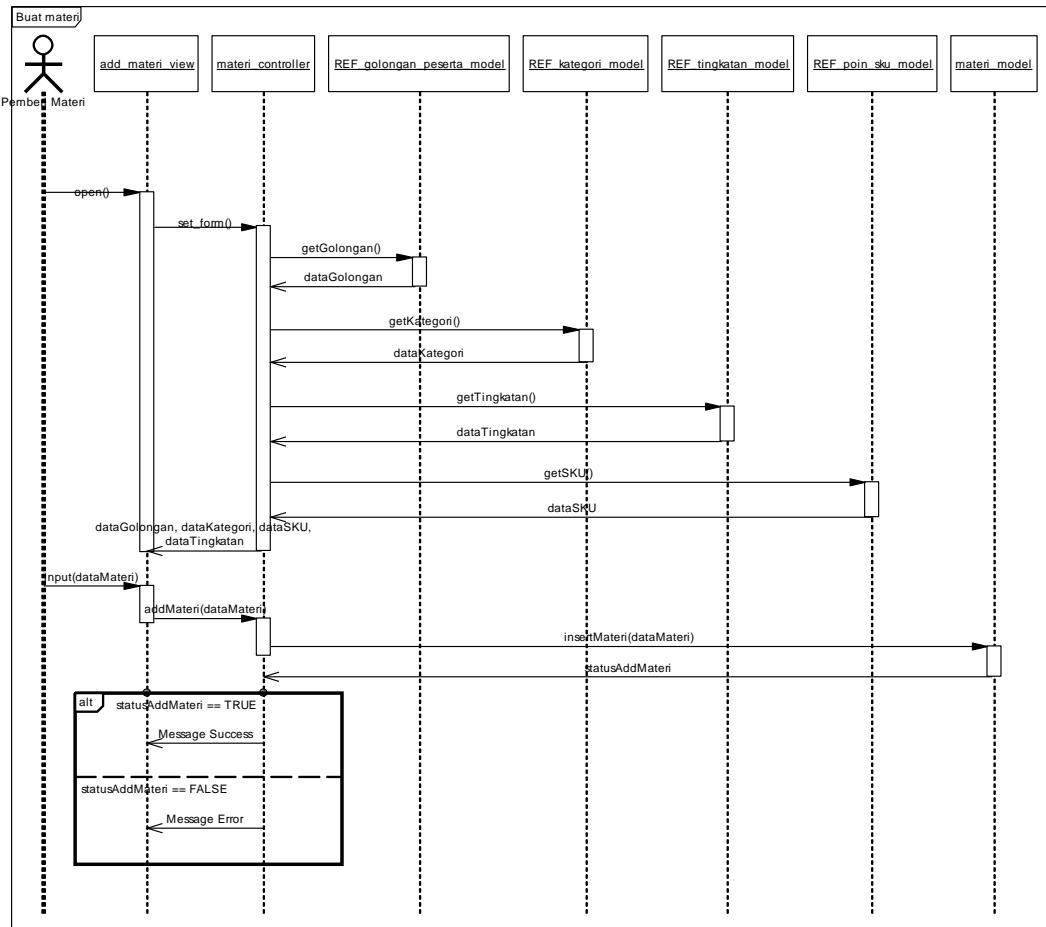


Gambar 8 Sitemap Media Pembelajaran Materi Kepramukaan

4.3.1 Perancangan Proses Buat Materi

Proses buat materi dapat dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi kapanpun, asalkan telah memiliki akun yang terdaftar dan *login* menggunakan akun tersebut. Model proses buat materi digambarkan dengan *sequence diagram* buat materi dan penjelasannya yang dapat dilihat pada gambar 9 dan tabel 8.

Sequence Diagram Buat Materi



Gambar 9 SD Buat Materi

Tabel 8 Keterangan SD-Buat Materi

ID Sequence Diagram	SD-01
Nama Sequence Diagram	SD- Buat Materi
ID Use Case	[UC-02]
ID Requirement	[REQ-01]
Nama Class terkait	add_materi_view, materi_controller, materi_model, REF_kategori_materi_model, REF_golongan_peserta_model, REF_poin_SKU_model, REF_tingkatan_model
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses membuat materi
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - getKategori(id_kategori) - getTingkatan(id_tingkatan) - getGolongan(id_golongan) - getSKU(id_sku) - addMateri(id_materi, id_pemateri, id_kategori, judul_materi, id_ref_poin_sku, id_kategori, id_golongan, id_tingkatan, isi_materi, tanggal_terbit, status_soal) - insertMateri(id_materi, id_pemateri, id_kategori, judul_materi, id_ref_poin_sku, id_kategori, id_golongan, id_tingkatan, isi_materi, tanggal_terbit, status_soal)

Tabel 8 Keterangan SD-Buat Materi (Lanjutan)

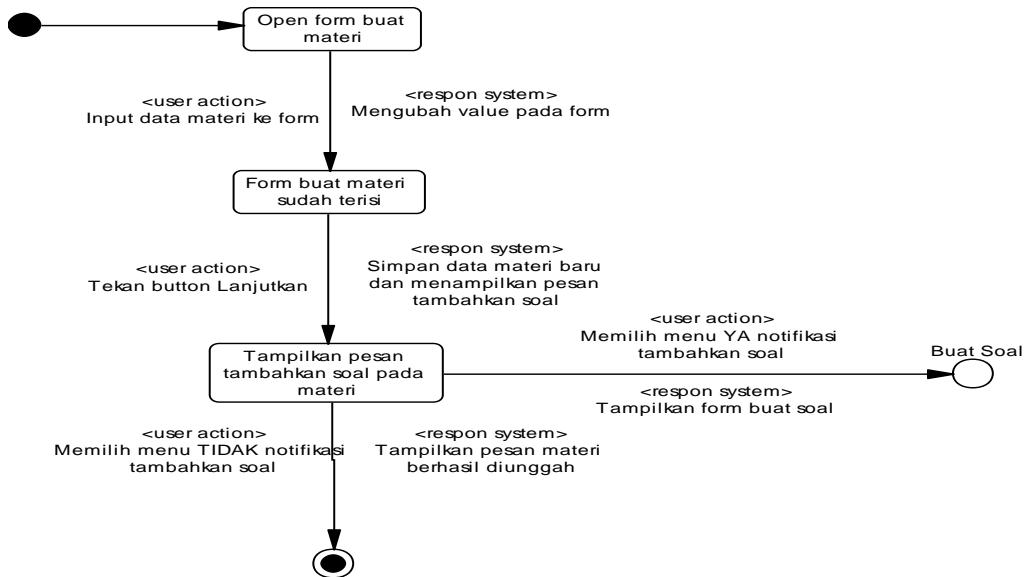
Algoritma
<pre> type dt.materi=record id_pemateri : integer id_kategori : integer judul_materi : string id_ref_poin_sku : integer id_kategori : integer id_golongan : integer id_tingkatan : integer isi_materi : string tanggal_terbit : date status_soal : boolean end record seq_id_materi : integer create sequence seq_id_materi start 1 until 999999 var dt.kategori : dt.id_materi var dt.golongan : dt.id_golongan var dt.tingkatan : dt.id_tingkatan var dt.sku : dt.id_sku var vdt.materi : dt.materi // Membuat Materi // Begin Select * into dt.kategori from REF_kategori Select * into dt.golongan from REF_golongan_peserta Select * into dt.tingkatan from REF_tingkatan_peserta Select * into dt.sku from REF_poin_sku read(keyboard) vdt.materi.id_pemateri, vdt.materi.id_kategori, vdt.materi.judul_materi, vdt.materi.id_ref_poin_sku, vdt.materi.id_kategori, vdt.materi.id_golongan, vdt.materi.id_tingkatan, vdt.materi.isi_materi, vdt.materi.tanggal_terbit, vdt.materi.status_soal insert into materi values (seq_id_materi, vdt.materi) End </pre>

Perancangan mengenai tampilan dari proses buat materi dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Perancangan tampilan buat materi

No. UI	UI-01
Nama UI	Tampilan membuat materi
ID Requirement	[REQ-01]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah memiliki akun sebagai Pemberi Materi dan masuk sebagai Pemberi Materi
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna sebagai pemberi materi untuk membuat materi
Gambar	

Perancangan *state diagram* untuk buat materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat pemberi materi mengelola materi dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 10 dan tabel 10.



Gambar 10 STD Buat Materi

Tabel 10 Keterangan STD Buat Materi

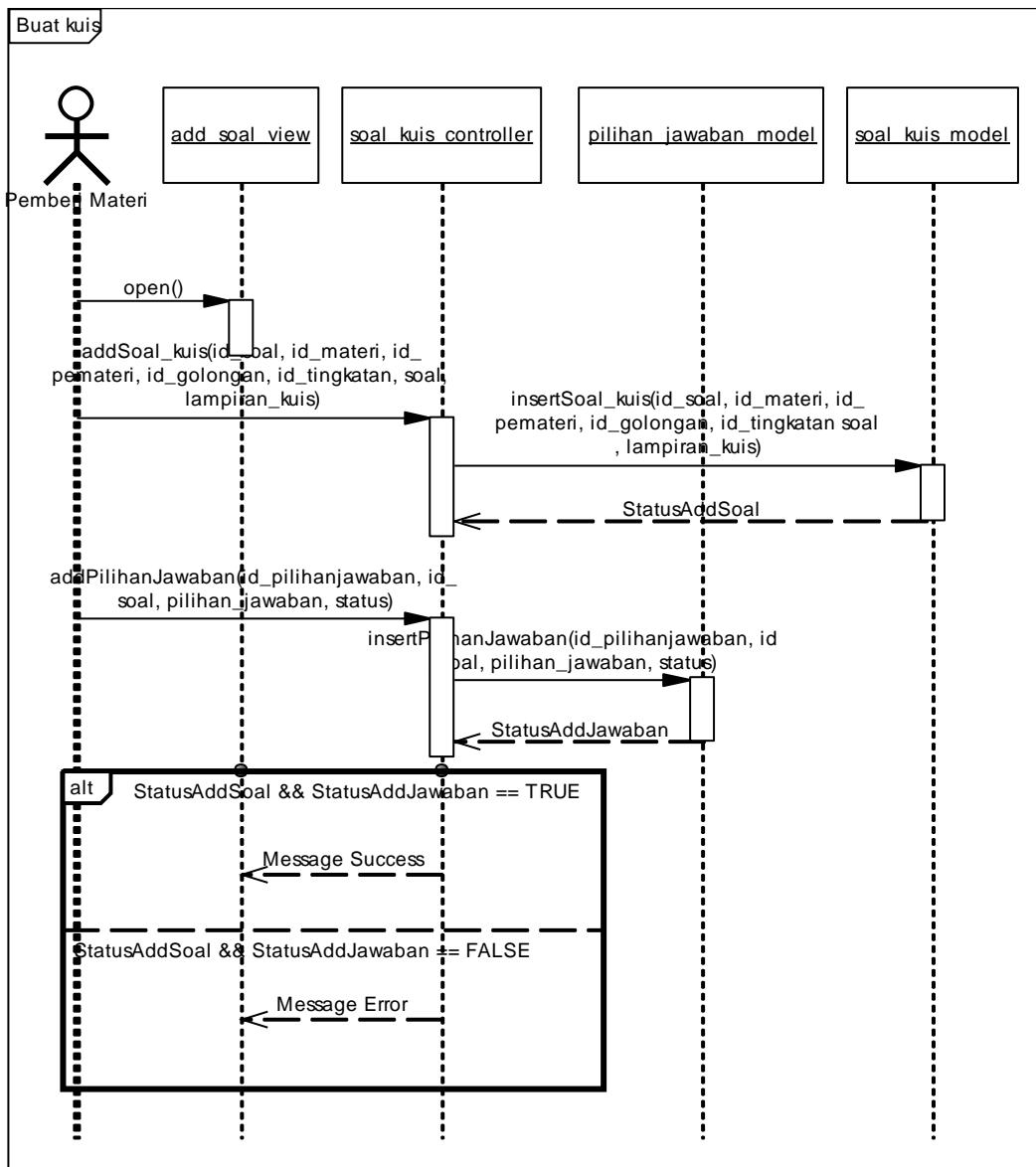
User Action		Respon System	
U1	Input data materi ke form	S1	Mengubah value pada form
U2	Tekan button Lanjutkan	S2	Simpan data materi baru dan menampilkan pesan tambahkan soal
U3	Memilih menu YA notifikasi tambahkan soal	S3	Tampilkan form buat soal
U4	Memilih menu TIDAK notifikasi tambahkan soal	S4	Tampilkan pesan materi berhasil diunggah

Nomor	State	Button												User Action	Respon System	Next State
		Buat Materi (Navbar Button)	Akun (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Keluar (Navbar Button)	Nilai (Navbar Button)	Button tambah	Button text	Button file	Button image	Button video	Button audio	Button Hapus			
1	Open Form buat soal	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	U1	S1	2
2	Form buat soal sudah terisi	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	U2	S2	

4.3.2 Perancangan Buat Kuis

Model proses buat kuis digambarkan dengan sequence diagram buat kuis dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 11 dan tabel 11.

Sequence Diagram Buat Kuis



Gambar 11 SD Buat Kuis

Tabel 11 Keterangan SD Buat Kuis

ID Sequence Diagram	SD-02
Nama Sequence Diagram	SD- Buat Kuis
ID Use Case	[UC-10]
ID Requirement	[REQ-06]
Nama Class terkait	add_soal_view, soal_kuis_controller, soal_kuis_model, pilihan_jawaban_model
Deskripsi	<i>Sequence Diagram</i> ini digunakan untuk menjelaskan proses buat kuis
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - addSoal_kuis(id_soal, id_materi, id_pemateri, id_golongan, id_tingkatan, soal, lampiran_kuis) - insertSoal_kuis(id_soal, id_materi, id_pemateri, id_golongan, id_tingkatan soal, lampiran_kuis)insertSoal_kuis(dataSoalKuis) - addPilihanJawaban(id_pilihanjawaban, id_soal, pilihan_jawaban, status) - insertPilihanJawaban(id_pilihanjawaban, id_soal, pilihan_jawaban, status)
Algoritma	
<pre> type dt.soal_kuis=record id_pemateri : integer id_materi : integer id_tingkatan : integer id_golongan : integer soal : string lampiran_kuis : string end record i :integer, j :integer, seq_id_soal : integer create sequence seq_id_soal start 1 until 999999 type dt.pilihan_jawaban=record id_soal : integer pilihan_jawaban : string status_kunci_jawaban : boolean end record seq_id_pilihanjawaban : integer create sequence seq_id_pilihanjawaban start 1 until 999999 pilihan_jawaban [] = array var vdt.soal : dt.soal_kuis var vdt.pilihan : dt.pilihan_jawaban // Membuat Soal Kuis // Begin i = 1, j = 1, while(i <= 20) write(layar)form tambah soal kuis Do read(keyboard) vdt.soal.id_pemateri, vdt.soal.id_materi, vdt.soal.soal, vdt.soal. id_tingkatan,</pre>	

Tabel 11 Keterangan SD Buat Kuis (Lanjutan)

```

vdt.soal. id_golongan,
vdt.soal.lampiran_kuis
// Membuat Pilihan Jawaban untuk Soal Kuis //

While ( j<=6 )
Do
read(keyboard)vdt.soal..id_soal,
vdt.pilihan.pilihan_jawaban,
vdt.pilihan.status_kunci_jawaban,
pilihan_jawaban[ ] = vdt.soal..id_soal,
vdt.pilihan.pilihan_jawaban,
vdt.pilihan.status_kunci_jawaban,
insert into pilihan_jawaban values (seq_id_pilihanjawaban, vdt.pilihan)
j++,
Endwhile
insert into soal_kuis values (seq_id_soal, vdt.soal),
i++,
Endwhile
End

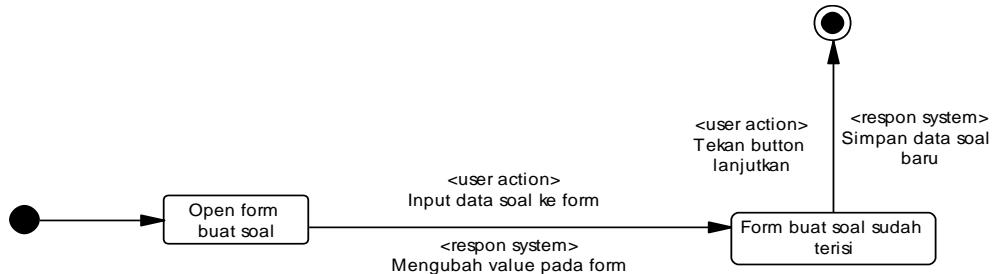
```

Perancangan mengenai tampilan dari proses buat kuis dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12 Perancangan tampilan buat kuis

No. UI	UI-02
Nama UI	Tampilan buat kuis
ID Requirement	[REQ-06]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah memiliki akun sebagai Pemberi Materi dan masuk sebagai Pemberi Materi Pengguna sebagai Pemberi Materi telah membuat materi
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna sebagai pemberi materi untuk membuat kuis setelah membuat materi
Gambar	

Perancangan *state diagram* untuk buat kuis yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat pemberi materi mengelola kuis dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 12 dan tabel 13.



Gambar 12 STD Buat Kuis

Tabel 13 Keterangan STD Buat Kuis

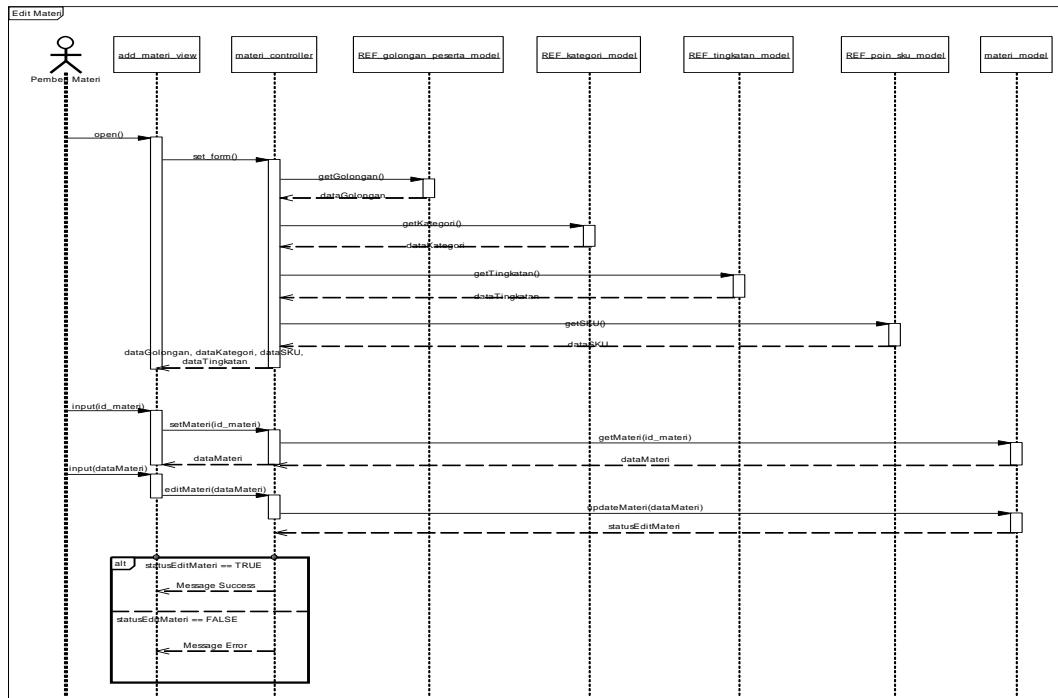
User Action		Respon System	
U1	Input data soal ke form	S1	Mengubah value pada form
U2	Tekan button Lanjutkan	S2	Simpan data soal baru

Nomor	State	Button							User Action	Respon System	Next State
		Buat Materi (Navbar Button)	Akun (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Keluar (Navbar Button)	Nilai (Navbar Button)	Button Lanjutkan	Button Browse			
1	Open Form buat soal	E	E	E	E	E	E	E	U1	S1	2
2	Form buat soal sudah terisi	E	E	E	E	E	E	E	U2	S2	

4.3.3 Perancangan Edit Materi

Proses Edit Materi dapat diakses oleh pengguna Pemberi Materi untuk mengubah konten pada materi yang telah diunggah sebelumnya. Model proses edit materi digambarkan dengan sequence diagram edit materi dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 13 dan tabel 14.

Sequence Diagram Edit Materi



Gambar 13 SD Edit Materi

Tabel 14 Keterangan SD – Edit Materi

ID Sequence Diagram	SD-03
Nama Sequence Diagram	SD- Edit Materi
ID Use Case	[UC-01]
ID Requirement	[REQ-02]
Nama Class terkait	list_materi_view, add_materi_view, materi_controller, materi_model, REF_kategori_materi_model, REF_golongan_peserta_model, REF_poin_SKU_model, REF_tingkatan_model
Deskripsi	<i>Sequence Diagram</i> ini digunakan untuk menjelaskan proses edit materi
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - setMateri(id_materi) - getMateri(id_materi) - getKategori(id_kategori) - getTingkatan(id_tingkatan) - getGolongan(id_golongan) - getSKU(id_sku) - editMateri(id_materi, id_pemateri, id_kategori, judul_materi, id_ref_poin_sku, id_kategori, id_golongan, id_tingkatan, isi_materi, tanggal_terbit, status_soal) - updateMateri(id_materi, id_pemateri, id_kategori, judul_materi, id_ref_poin_sku, id_kategori, id_golongan, id_tingkatan, isi_materi, tanggal_terbit, status_soal)
Algoritma	
<pre> type dt.materi=record id_materi : integer id_pemateri : integer id_kategori : integer </pre>	

Tabel 14 Keterangan SD – Edit Materi (Lanjutan)

```

judul_materi : string
id_ref_poin_sku : integer
id_kategori : integer
id_golongan : integer
id_tingkatan : integer
isi_materi : string
tanggal_terbit : date
status_soal : boolean
end record
type dt.editmateri=record
id_kategori : string
judul_materi : string
isi_materi : string
lampiran : string
end record

var form_edit : dt.editmateri
var vdt.materi : dt.materi

Begin
// Mengupdate Data Materi //
Read(keyboard) vdt.materi.id_materi
Select id_kategori,judul_materi,isi_materi
into form_edit
from materi
where id_materi= vdt.materi.id_materi

write(layar)form_edit
read(keyboard)
    vdt.materi.id_materi,
    vdt.materi.id_pemateri,
    vdt.materi.id_kategori,
    vdt.materi.judul_materi,
    vdt.materi.id_ref_poin_sku,
    vdt.materi.id_kategori,
    vdt.materi.id_golongan,
    vdt.materi.id_tingkatan,
    vdt.materi.isi_materi,
    vdt.materi.tanggal_terbit,
    vdt.materi.status_soal
Update materi set
id_kategori='vdt.materi.id_kategori',
judul_materi='vdt.materi.judul_materi',
isi_materi='vdt.materi.isi_materi',
where id_materi='vdt.materi.id_materi'
End

```

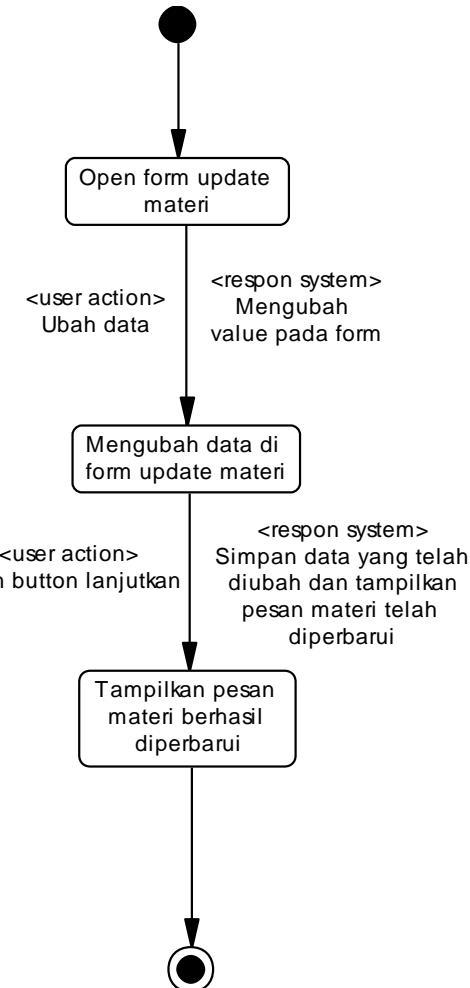
Perancangan mengenai tampilan dari proses edit materi terdapat pada tabel 15.

Tabel 15 Perancangan tampilan edit materi

No. UI	UI-03
Nama UI	Tampilan edit materi
ID Requirement	[REQ-02]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah memiliki akun sebagai Pemberi Materi dan masuk sebagai Pemberi Materi Pemberi Materi telah membuka riwayat materi pada akun miliknya
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna sebagai pemberi materi untuk mengubah materi yang telah dibuatnya

Gambar

Perancangan state diagram untuk edit materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat pemberi materi mengelola materi dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 14 dan tabel 16.



Gambar 14 STD Edit Materi

Tabel 16 Keterangan STD Edit Materi

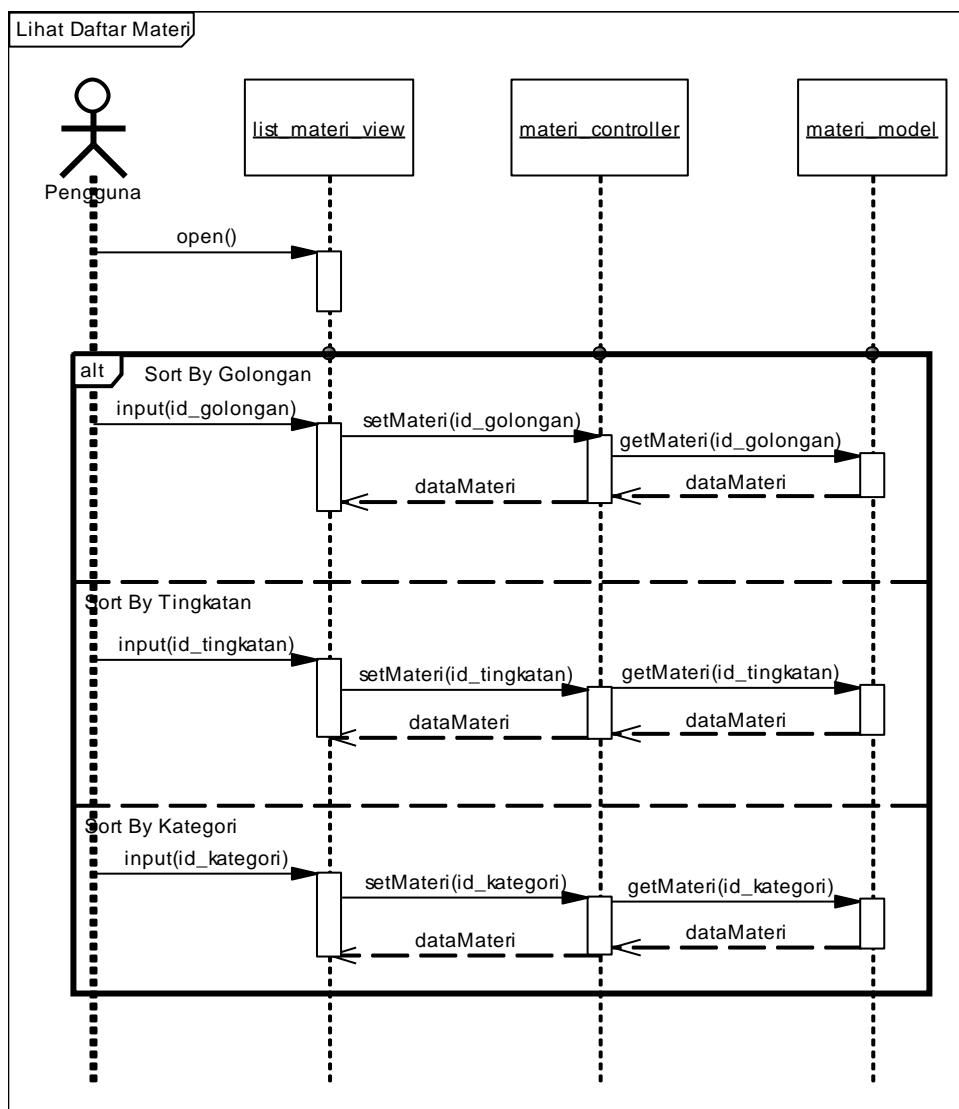
User Action				Respon System			
U1 Ubah data		S1 Mengubah value pada form					
U2 Tekan button Lanjutkan		S2 Simpan data yang telah diubah dan tampilkan pesan materi telah diperbarui					

Nomor	State	Button												User Action	Respon System	Next State	
		Buat Materi (Newbar Button)	Akun (Newbar Button)	Home (Newbar Button)	Keluar (Newbar Button)	Nilai (Newbar Button)	Button Lanjut	Button Text	Button File	Button Image	Button Video	Button Audio	Button Hapus	Button Lanjutkan			
1	Open Form update materi	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	U1	S1	2
2	Mengubah data di form update materi	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	U2	S2	3
3	Tampilkan pesan materi berhasil diperbarui	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E			

4.3.4 Perancangan Proses Lihat Materi

Proses lihat materi dapat dilakukan oleh Pengguna Umum. Materi yang dapat dilihat yakni materi yang telah dibuat oleh pemberi materi. Model proses lihat daftar materi digambarkan dengan sequence diagram lihat materi dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 15 dan tabel 17.

Sequence Diagram Lihat Daftar Materi



Gambar 15 SD Lihat Daftar Materi

Tabel 17 Keterangan SD-Lihat Daftar Materi

ID Sequence Diagram	SD-04
Nama Sequence Diagram	SD-Lihat Daftar Materi
ID Use Case	[UC-06]
ID Requirement	[REQ-03]
Nama Class terkait	list_materi_view, materi_controller, materi_model
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses lihat materi yang telah diunggah
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - getMateri(id_golongan) - getMateri(id_tingkatan) - getMateri(id_kategori) - setMateri(id_golongan) - setMateri(id_tingkatan) - setMateri(id_kategori)
	Algoritma
	<pre> type dt.materi=record id_materi : integer id_pemateri : integer id_kategori : integer id_golongan : integer id_tingkatan : integer judul_materi : string isi_materi : string tanggal_terbit : date end record type dt.kategori=record id_kategori : integer end record type dt.golongan=record id_golongan : integer end record type dt.tingkatan=record id_tingkatan : integer end record type dt.search=record search : string end record var vdt.materi : dt.materi var vdt.kategori : dt.kategori var vdt.golongan : dt.golongan var vdt.tingkatan : dt.tingkatan //SORT BY KATEGORI// Begin Read(keyboard)dt.kategori.id_kategori DECLARE db_cursor CURSOR FOR select * from materi,pemberi_materi into vdt.materi where materi.id_pemateri=pemberi_materi.id_pemateri </pre>

Tabel 17 Keterangan SD-Lihat Daftar Materi (Lanjutan)

```

and dt.kategori.id_kategori=vdt.kategori.id_kategori
open db_cursor
FETCH NEXT from db_cursor into vdt.materi
close db_cursor
write(layar)vdt.materi
End
//SORT BY KATEGORI//

//SORT BY GOLONGAN//
Begin
Read(keyboard)dt.golongan.id_golongan
DECLARE db_cursor CURSOR FOR
select *
from materi,pemberi_materi
into vdt.materi
where materi.id_pemateri=pemberi_materi.id_pemateri
and dt.golongan.id_golongan=vdt.golongan.id_golongan
open db_cursor
FETCH NEXT from db_cursor into vdt.materi
close db_cursor
write(layar)vdt.materi
End
//SORT BY GOLONGAN//

//SORT BY TINGKATAN//
Begin
Read(keyboard)dt.tingkatan.id_tingkatan
DECLARE db_cursor CURSOR FOR
select *
from materi,pemberi_materi
into vdt.materi
where materi.id_pemateri=pemberi_materi.id_pemateri
and dt.tingkatan.id_kategori=vdt.tingkatan.id_tingkatan
open db_cursor
FETCH NEXT from db_cursor into vdt.materi
close db_cursor
write(layar)vdt.materi
End
//SORT BY TINGKATAN//

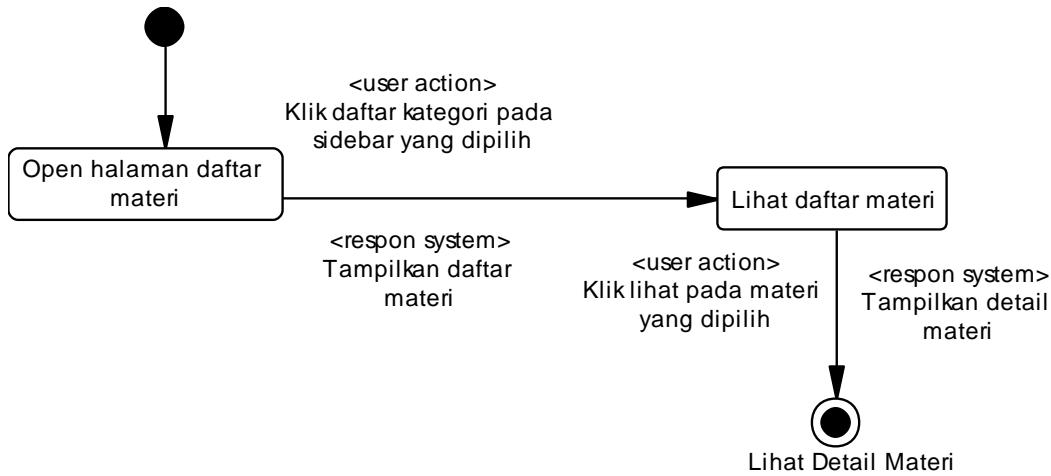
```

Perancangan tampilan dari proses lihat daftar materi dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18 Perancangan tampilan lihat daftar materi

No. UI	UI-04
Nama UI	Tampilan lihat daftar materi yang dibuat pemberi materi
ID Requirement	[REQ-03]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna membuka menu materi yang terdapat pada navigasi
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna untuk melihat daftar materi yang telah diunggah oleh pemberi materi
Gambar	

Perancangan state diagram untuk lihat daftar materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat daftar materi berdasarkan kategori dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 16 dan tabel 19.



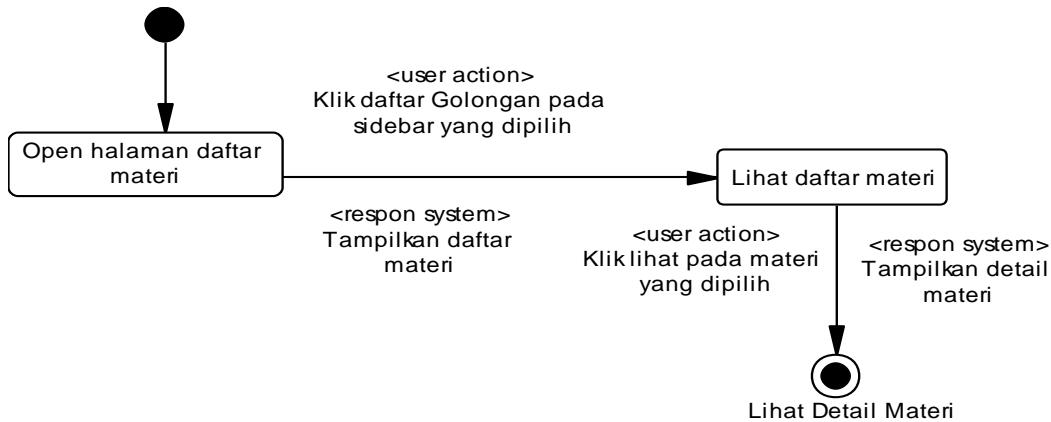
Gambar 16 STD Lihat berdasarkan Kategori

Tabel 19 Keterangan STD Lihat Berdasarkan Kategori

User Action		Respon System	
U1	Klik daftar kategori pada sidebar yang dipilih	S1	Tampilkan daftar materi
U2	Klik lihat pada materi yang dipilih	S2	Tampilkan detail materi

Nomor	State						User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selengkapnya	Button Lihat Kuis	Sidebar List			
1	Open halaman daftar materi	E	E	E	D	E	U1	S1	2
2	Lihat Daftar Materi	E	E	D	E	E	U2	U2	Lihat Detail Materi

Perancangan state diagram untuk lihat daftar materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat daftar materi berdasarkan golongan dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 17 dan tabel 20.



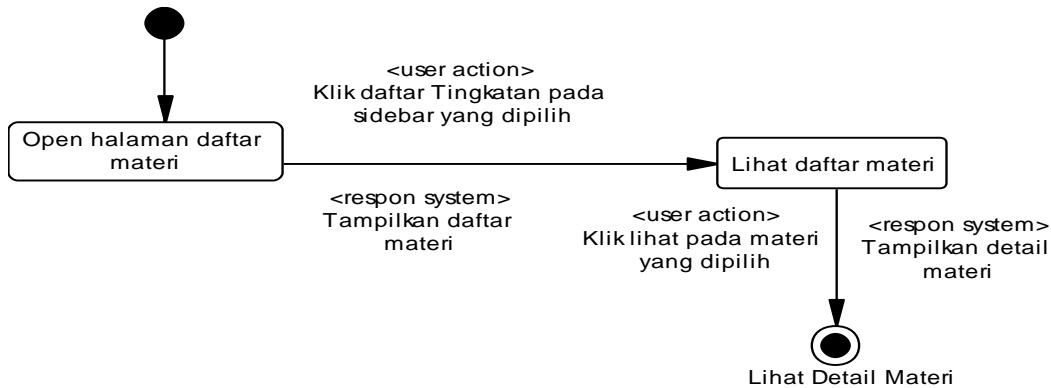
Gambar 17 STD Lihat berdasarkan Golongan

Tabel 20 Keterangan STD Lihat berdasarkan Golongan

User Action		Respon System	
U1	Klik daftar golongan pada sidebar yang dipilih	S1	Tampilkan daftar materi
U2	Klik lihat pada materi yang dipilih	S2	Tampilkan detail materi

Nomor	State						User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selengkapnya	Button Lihat Kuis	Sidebar List			
1	Open halaman daftar materi	E	E	E	D	E	U1	S1	2
2	Lihat Daftar Materi	E	E	D	E	E	U2	U2	Lihat Detail Materi

Perancangan state diagram untuk lihat daftar materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat daftar materi berdasarkan tingkatan dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 18 dan tabel 21.



Gambar 18 STD Lihat berdasarkan Tingkatan

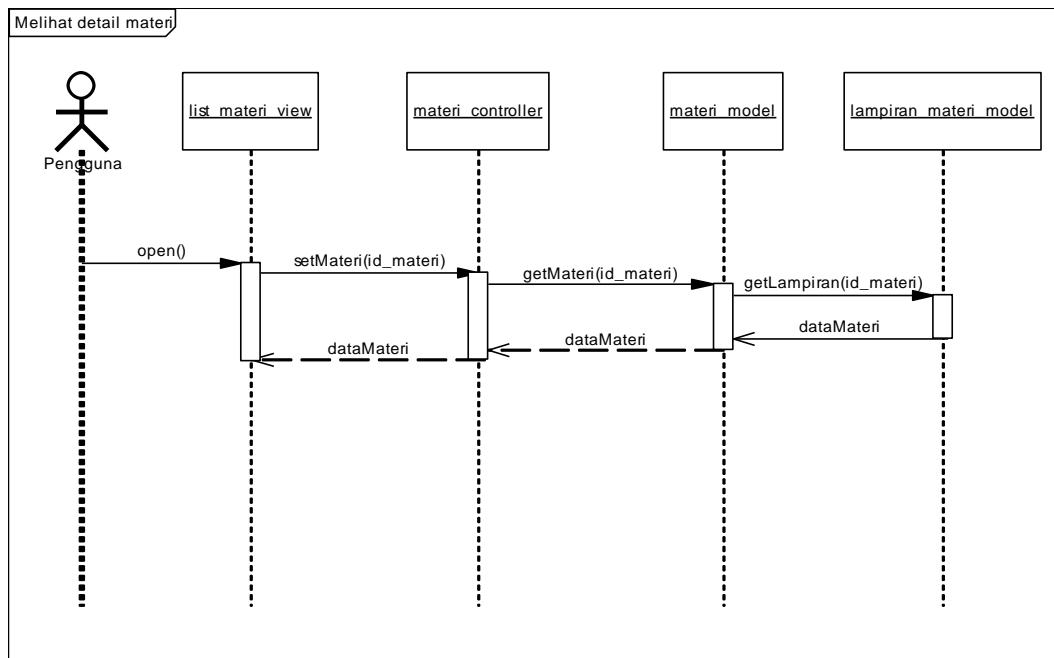
Tabel 21 Keterangan STD Lihat berdasarkan Tingkatan

User Action		Respon System	
U1	Klik daftar tingkatan pada sidebar yang dipilih	S1	Tampilkan daftar materi
U2	Klik lihat pada materi yang dipilih	S2	Tampilkan detail materi

Nomor	State						User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selengkapnya	Button Lihat Kuis	Sidebar List			
1	Open halaman daftar materi	E	E	E	D	E	U1	S1	2
2	Lihat Daftar Materi	E	E	D	E	E	U2	U2	Lihat Detail Materi

Model proses lihat detail materi digambarkan dengan sequence diagram lihat materi dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 19 dan tabel 22.

Sequence Diagram Lihat Detail Materi



Gambar 19 SD Lihat Detail Materi

Tabel 22 Keterangan SD-Lihat Detail Materi

ID Sequence Diagram	SD-05
Nama Sequence Diagram	SD-Lihat Detail Materi
ID Use Case	[UC-06]
ID Requirement	[REQ-04]
Nama Class terkait	materi_view, materi_controller, materi_model
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses lihat detail materi yang telah diunggah
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - getMateri(id_materi) - getLampiran(id_materi) - setMateri(id_materi)
Algoritma	
<pre> type dt.materi=record id_materi : integer id_pemateri : integer id_kategori : integer judul_materi : string isi_materi : string tanggal_terbit : date lampiran : string end record </pre>	
<pre> var vdt.materi : dt.materi var id_materi : string </pre>	

Tabel 22 Keterangan SD-Lihat Detail Materi (Lanjutan)

```

Begin
read(keyboard)id_materi
select judul_materi,isi_materi, lampiran
into vdt.materi
from materi
where id_materi='id_materi'

write(layar)vdt.materi
End

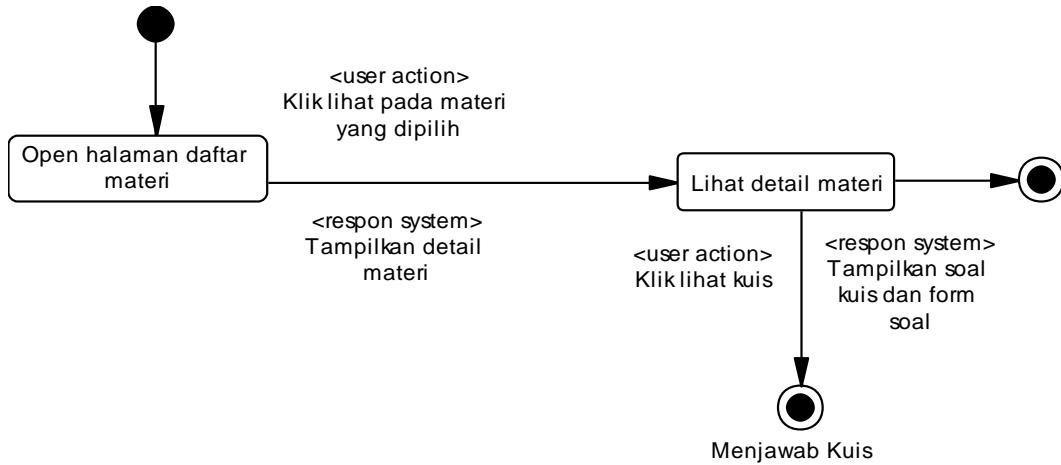
```

Perancangan tampilan dari proses lihat detail materi dapat dilihat pada tabel 23..

Tabel 23 Perancangan tampilan Lihat Detail Materi

No. UI	UI-05
Nama UI	Tampilan Lihat Detail Materi
ID Requirement	[REQ-04]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna membuka materi yang terdapat pada daftar materi
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna sebagai peserta didik untuk melihat isi materi
Gambar	

Perancangan state diagram untuk lihat detail materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat detail materi dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 20 dan tabel 24.



Gambar 20 STD Lihat Detail Materi

Tabel 24 Keterangan STD Lihat Detail Materi

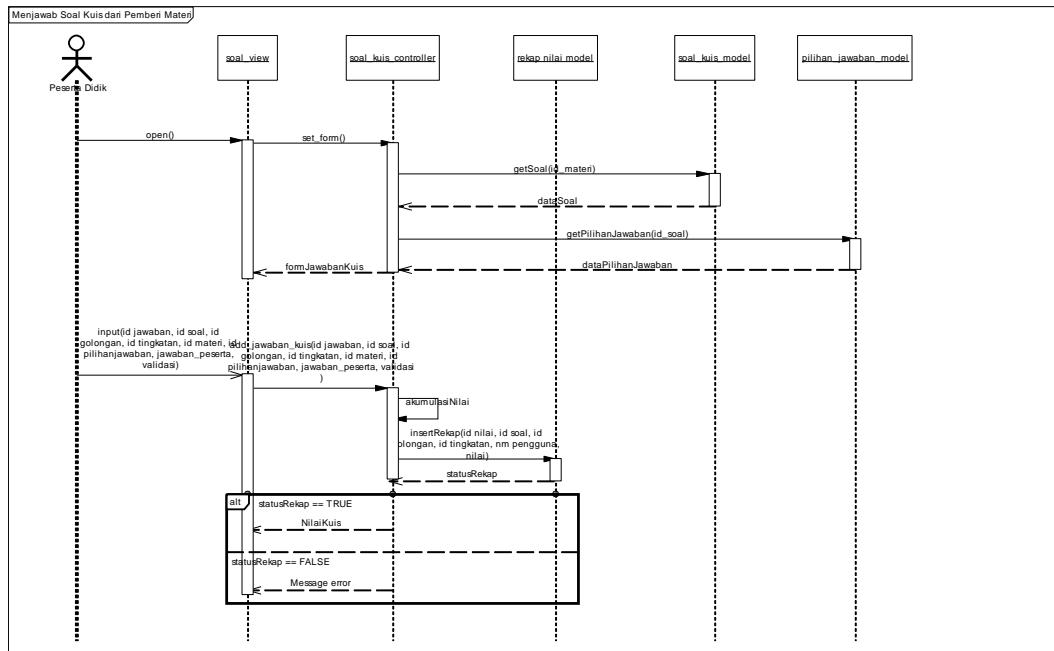
User Action		Respon System					
U1	Klik lihat pada materi yang dipilih	S1	Tampilkan detail materi				
U2	Klik lihat kuis	S2	Tampilkan soal kuis dan form soal				

Nomor	State						User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selengkapnya	Button Lihat Kuis	Sidebar List			
1	Open halaman daftar materi	E	E	E	D	E	U1	S1	2
2	Lihat Daftar Materi	E	E	D	E	E	U2	U2	Lihat Detail Materi

4.3.5 Perancangan Menjawab Soal Kuis

Proses menjawab soal kuis dapat dilakukan oleh pengguna umum, soal kuis yang dijelaskan pada perancangan ini adalah soal kuis dibuat oleh pengguna Pemberi Materi. Model proses menjawab soal kuis digambarkan dengan sequence diagram dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 21 dan tabel 25.

Sequence Diagram Menjawab Soal Kuis



Gambar 21 SD Menjawab Soal Kuis

Tabel 25 Keterangan SD-Menjawab Soal Kuis

ID Sequence Diagram	SD-06
Nama Sequence Diagram	SD- Menjawab Soal Kuis
ID Use Case	[UC-07]
ID Requirement	[REQ-07]
Nama Class terkait	Soal_view, soal_kuis_controller, soal_kuis_model, rekap_nilai _model, jawaban_kuis_peserta_model, lihat_nilai_peserta_view
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses menjawab pertanyaan kuis
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - add_jawaban_kuis(id_jawaban, id_soal, id_golongan, id_tingkatan, id_materi, id_pilihanjawaban, jawaban_peserta, validasi) - addRekap(id.nilai, id_soal, nm_pengguna, tgl_pengerjaan, nilai) - insertRekap(id.nilai, id_soal, id_golongan, id_tingkatan, nm_pengguna, nilai) - getSoal(id_materi) - getPilihanJawaban(id_soal)
Algoritma	
<pre> type dt.jawaban_kuis_peserta =record id_pilihanjawaban : integer end record type dt.kuis=record soal : string pilihan_jawaban : string end record var jawabanpeserta: dt.jawaban_kuis_peserta var kuis: dt.kuis validasi[] : array </pre>	

Tabel 25 Keterangan SD-Menjawab Soal Kuis (Lanjutan)

```

jmlsoal : int
jumlahbenar : int
nilai : float

type dt.rekap = record
  id nilai : integer,
  id soal : integer,
  id golongan : integer,
  id tingkatan : integer,
  nm pengguna : string,
  nilai : float
end record

var vdt.rekap =dt.rekap

seq_id_nilai : integer
create sequence seq_id_nilai start 1 until 999999

Begin
  select soal,pilihan_jawaban
  into kuis
  from soal_kuis,pilihan_jawaban
  where soal_kuis.id_soal=pilihan_jawaban.id_soal

  write(layar)kuis

//JAWAB KUIS//
read(keyboard)jawabanpeserta.id_pilihanjawaban,
validasi[ ] = jawabanpeserta.id_pilihanjawaban,
jmlsoal = count(kuis.id_soal),
jumlahbenar = 0,
  for (i = 0, i < jmlsoal, i++ )
    do
      jumlahbenar = jumlahbenar + validasi[i],
    endfor
    nilai = jumlahbenar / jmlsoal * 100,
    write(layar)nilai
  if (sudah memiliki id)
    then
      write(layar)Pop Up form
      read(keyboard)vdt.rekap.id_nilai,
        vdt.rekap.id soal,
        vdt.rekap.id golongan,
        vdt.rekap.id tingkatan,
        vdt.rekap.nm pengguna,
        vdt.rekap.nilai

      Update rekap_nilai set
      id_nilai='vdt.rekap.id_nilai',
      nilai='vdt.rekap.nilai',
      where id_nilai ='vdt.rekap.id_nilai'

    else if(belum memiliki materi)
      then
        write(layar)Pop Up form

```

Tabel 25 Keterangan SD-Menjawab Soal Kuis (Lanjutan)

```

read(keyboard)vdt.rekap.id_nilai,
    vdt.rekap.id soal,
    vdt.rekap.id golongan,
    vdt.rekap.id tingkatan,
    vdt.rekap.nm pengguna,
    vdt.rekap.nilai
    insert into rekap_nilai values (seq_id_nilai, vdt.rekap)
Endif
Endif
End

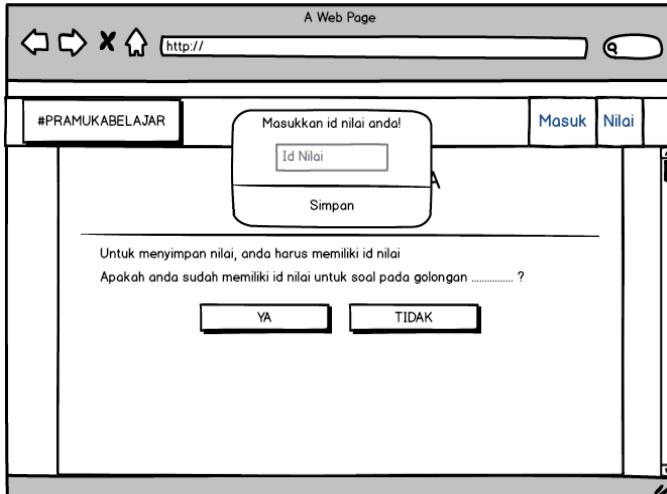
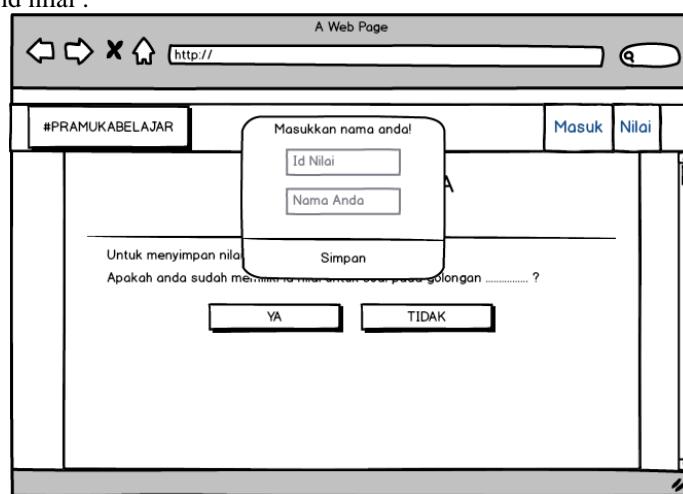
```

Perancangan tampilan dari proses menjawab soal kuis dapat dilihat pada tabel 26.

Tabel 26 Perancangan tampilan menjawab soal kuis

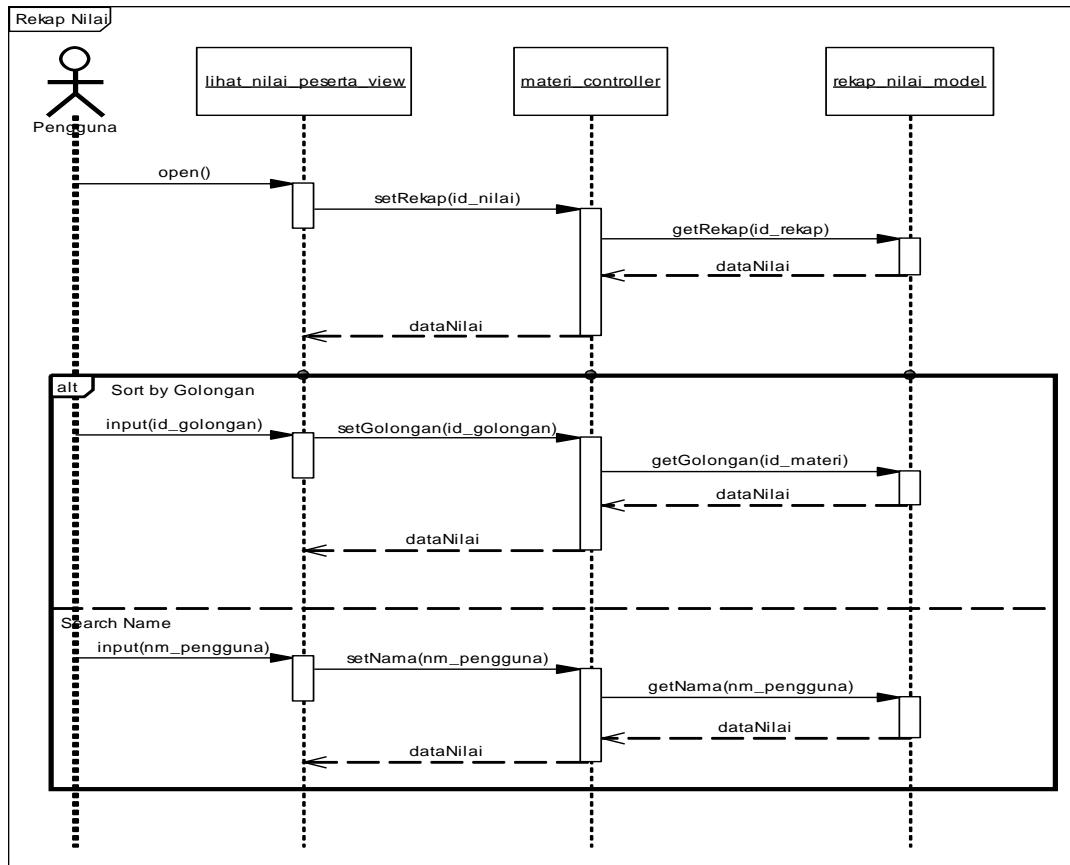
No. UI	UI-06
Nama UI	Tampilan menjawab soal kuis dari pemberi materi
ID Requirement	[REQ-07]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah membuka materi dan membuka kuis yang terdapat didalamnya
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna untuk melihat dan mengerjakan kuis
Gambar	
Menjawab Kuis :	

Tabel 26 Perancangan tampilan menjawab soal kuis (Lanjutan)

Nilai :	
Memiliki id nilai :	
Belum memiliki id nilai :	

Model proses lihat nilai digambarkan dengan sequence diagram dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 27 dan tabel 27.

Sequence Diagram Lihat Nilai



Gambar 22 SD Lihat Nilai Kuis

Tabel 27 Keterangan SD-Lihat Nilai Kuis

ID Sequence Diagram	SD-07
Nama Sequence Diagram	SD – Lihat Nilai Kuis
ID Use Case	[UC-08]
ID Requirement	[REQ-08]
Nama Class terkait	rekapitulasi_nilai_view, rekapitulasi_nilai_controller, soal_kuis_model, jawaban_kuis_peserta_model.
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses melihat rekap nilai kuis milik peserta didik yang telah mengerjakan kuis milik pemberi materi
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - getRekap(id.nilai) - setRekap(id.nilai) - setGolongan(id.golongan) - getGolongan(id.golongan) - setNama(nm.pengguna) - getNama(nm.pengguna)

Tabel 27 Keterangan SD-Lihat Nilai Kuis (Lanjutkan)

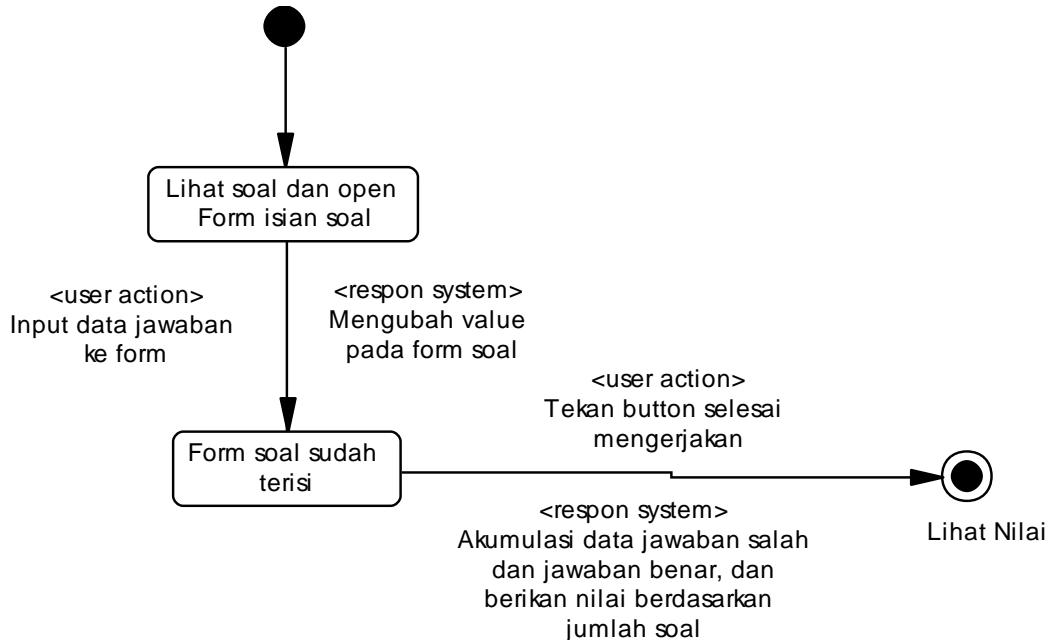
Algoritma
<pre> type dt.nilai=record id_nilai : integer nilai : integer nm_pengguna : string end record type dt.golongan=record id_golongan : integer end record type dt.nama=record nm_pengguna : string end record var vdt.nilai : dt.nilai var vdt.golongan : dt.golongan var vdt.nama : dt.nama Begin Select * into vdt.nilai from Rekap Nilai write(layar)vdt.nilai End //Sort by Golongan// Begin Read(keyboard)dt.golongan.id_golongan DECLARE db_cursor CURSOR FOR select * from rekap nilai into vdt.nilai where vdt.golongan.id_golongan =rekap nilai.id_golongan open db_cursor FETCH NEXT from db_cursor into vdt.materi close db_cursor write(layar)vdt.nilai End //sort by golongan// //Sort by Name// Begin read(keyboard)vdt.nama.nm_pengguna, DECLARE db_cursor CURSOR FOR Select * from rekap nilai into vdt.nilai like vdt.nama.nm_pengguna = rekap nilai.n_pengguna open db_cursor FETCH NEXT from db_cursor into vdt.nilai close db_cursor write(layar)vdt.nilai End //Sort by Name// </pre>

Perancangan tampilan dari proses lihat nilai dapat dilihat pada tabel 28.

Tabel 28 Perancangan tampilan lihat nilai kuis

No. UI	UI-07																																				
Nama UI	Tampilan lihat nilai kuis																																				
ID Requirement	[REQ-08]																																				
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah membuka menu nilai kuis pada menu 																																				
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna untuk melihat rekap nilai kuis yang telah dikerjakan pengguna																																				
Gambar																																					
<p>A screenshot of a web page titled "REKAP NILAI". The page has a header with navigation icons (back, forward, search) and a URL bar. Below the header, there is a login form with fields for "Golongan" and "Masuk". The main content area displays a table with four columns: Nama, Golongan, Tingkatan, and Nilai. The table contains two rows of data: Bambang (Penegak, Bantara, 180) and Pamungkas (Penegak, Bantara, 160). There are also several empty rows for other students.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama</th> <th>Golongan</th> <th>Tingkatan</th> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bambang</td> <td>Penegak</td> <td>Bantara</td> <td>180</td> </tr> <tr> <td>Pamungkas</td> <td>Penegak</td> <td>Bantara</td> <td>160</td> </tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Nama	Golongan	Tingkatan	Nilai	Bambang	Penegak	Bantara	180	Pamungkas	Penegak	Bantara	160																								
Nama	Golongan	Tingkatan	Nilai																																		
Bambang	Penegak	Bantara	180																																		
Pamungkas	Penegak	Bantara	160																																		

Perancangan state diagram untuk lihat nilai kus yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat nilai kuis dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 23 dan tabel 29.



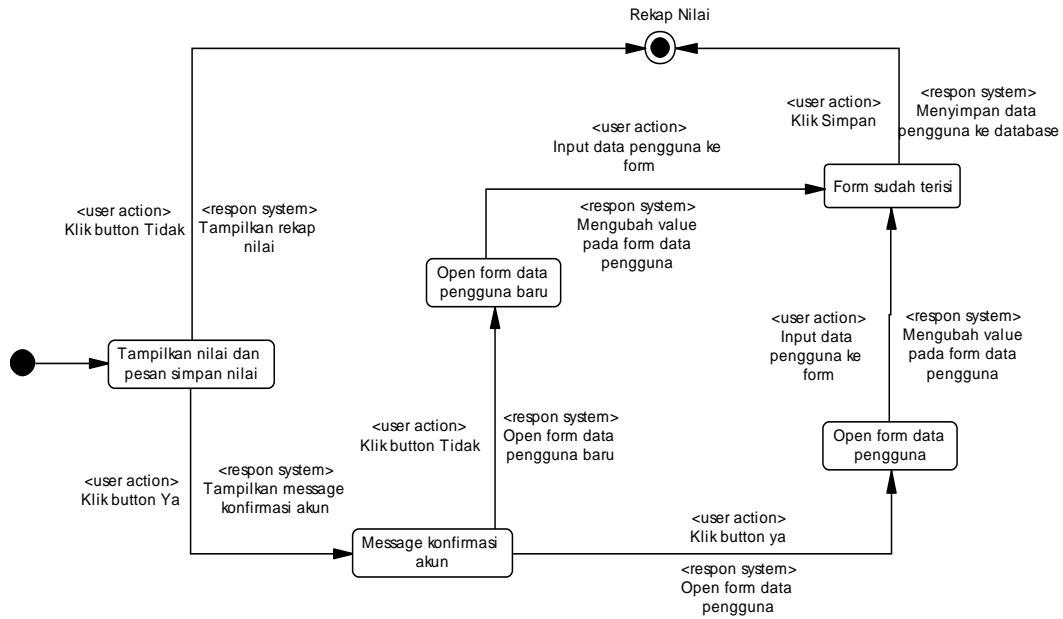
Gambar 23 STD Menjawab Kuis

Tabel 29 Keterangan STD Menjawab Kuis

User action		Respon System				
U1	Input data jawaban ke form	S1	Mengubah value pada form			
U2	Tekan button Selesai mengerjakan	S2	Akumulasi data jawaban salah dan jawaban benar, dan berikan nilai berdasarkan jumlah soal			

Nomor	State	Button						User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selesai Mengerjakan	Button Ya	Button Tidak	Button Simpan			
1	Lihat soal dan open Form isian soal	E	E	E	D	D	D	U1	S1	2
2	Form soal sudah terisi	E	E	E	D	D	D	U2	S2	Lihat Nilai

Perancangan state diagram untuk lihat rekap nilai kuis yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat rekap nilai kuis dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 24 dan tabel 30.



Gambar 24 STD Lihat Nilai Kuis

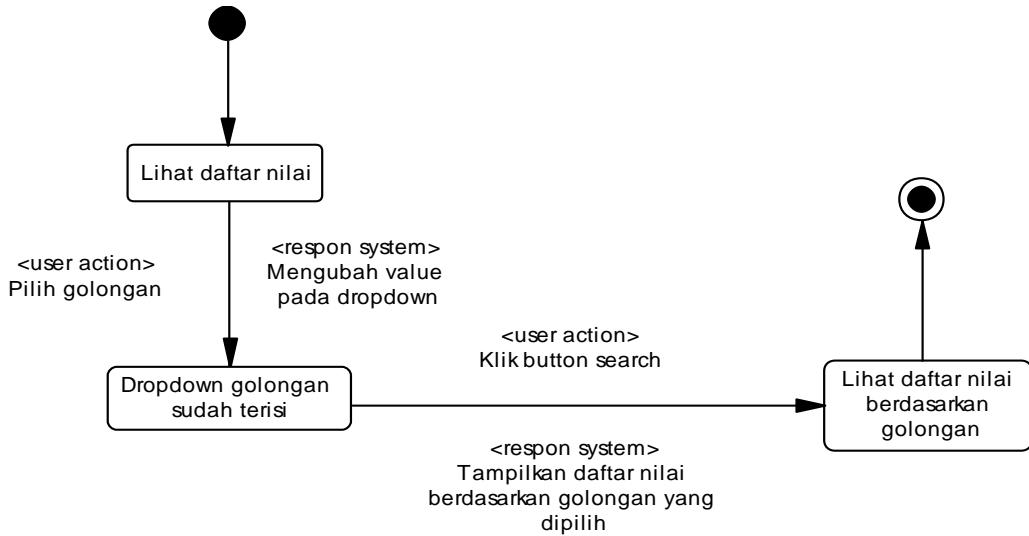
Tabel 30 Keterangan STD Rekap Kuis

User Action		Respon System	
U1	Klik Button Ya (Halaman Nilai)	S1	Tampilkan message konfirmasi akun
U2	Klik Button Ya (Pop up konfirmasi akun)	S2	Open form data pengguna
U3	Input data pengguna ke form	S3	Mengubah value pada form data pengguna
U4	Klik simpan	S4	Menyimpan data pengguna ke database
U5	Klik button Tidak (Halaman Nilai)	S5	Tampilkan rekap nilai
U6	Klik button Tidak (Pop up konfirmasi akun)	S6	Open form data pengguna baru
U7	Input data pengguna ke form	S7	Mengubah value pada form data pengguna

Tabel 30 Keterangan STD Rekap Kuis (Lanjutan)

Nomor	State	Button									User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selesai Mengerjakan	Button Ya (Halaman Nilai)	Button Tidak (Halaman Nilai)	Button Ya (Pop up konfirmasi akun)	Button Tidak (Pop up konfirmasi akun)	Button Simpan				
1	Tampilkan Nilai dan pesan simpan nilai	E	E	D	E	E	D	D	D	U1 U5	S1 S5	2 Rekap Nilai	
									U2 U6	S2 S6	3 5		
2	Message konfirmasi akun	D	D	D	D	D	E	E	D	U2 U6	S2 S6	3 5	
3	Open Form data pengguna	D	D	D	D	D	D	D	E	U3	S3	4	
4	Form sudah terisi	D	D	D	D	D	D	D	E	U4	S4	Rekap Nilai	
5	Open Form data pengguna baru	D	D	D	D	D	D	D	E	U7	S7	4	

Perancangan state diagram untuk lihat rekap nilai kuis berdasarkan golongan yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat rekap nilai kuis berdasarkan golongan dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 25 dan tabel 31.



Gambar 25 STD Lihat Nilai berdasarkan golongan

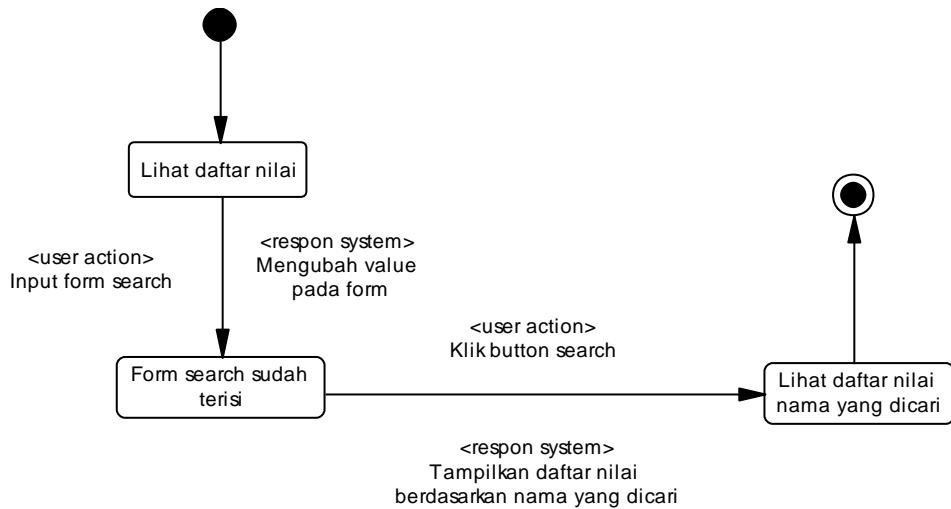
Tabel 31 Keterangan STD Lihat nilai berdasarkan Golongan

User Action		Respon System		
U1	Pilih Golongan	S1	Mengubah value pada dropdown	
U2	Klik button search	S2	Tampilkan daftar nilai berdasarkan golongan yang dipilih	

Nomor	State	Buton				User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Dropdown Golongan	Button search			
1	Lihat Daftar Nilai	E	E	E	E	U1	S1	2
2	Dropdown Golongan sudah terisi	E	E	E	E	U2	U2	3
3	Lihat daftar nilai berdasarkan golongan	E	E	E	E			

Perancangan state diagram untuk lihat rekap nilai kus berdasarkan nama yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat rekap nilai

kuisberdasarkan nama dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 26 dan tabel 32.



Gambar 26 STD Lihat Nilai berdasarkan Nama

Tabel 32 Keterangan STD Lihat nilai berdasarkan Nama

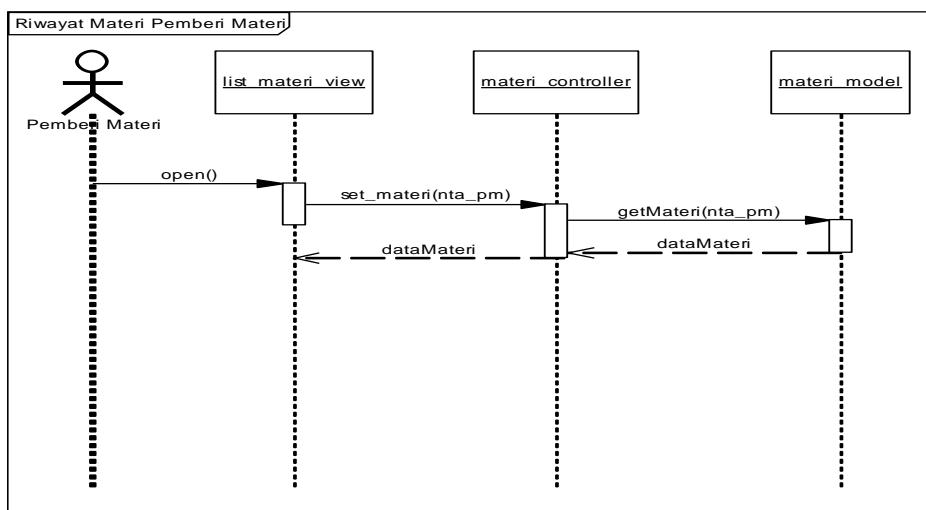
User Action		Respon System	
U1	Input form search	S1	Mengubah value pada form
U2	Klik button search	S2	Tampilkan daftar nilai berdasarkan nama yang dicari

Nomor	State	Buton				User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Dropdown Golongan	Button search			
1	Lihat Daftar Nilai	E	E	E	E	U1	S1	2
2	Form search sudah terisi	E	E	E	E	U2	U2	3
3	Lihat daftar nilai nama yang dicari	E	E	E	E			

4.3.6 Perancangan Riwayat Materi

Proses ini merupakan akses bagi pemberi materi untuk melihat riwayat materi yang telah dibuat oleh pemberi materi tersebut. Model proses riwayat materi digambarkan dengan sequence diagram dan penjelasannya dapat dilihat pada gambar 27 dan tabel 33.

Sequence Diagram Riwayat Materi Pemberi Materi



Gambar 27 SD Riwayat Materi Pemberi Materi

Tabel 33 Keterangan SD - Riwayat Materi

ID Sequence Diagram	SD-08
Nama Sequence Diagram	SD-Riwayat Materi
ID Use Case	[UC-03]
ID Requirement	[REQ-05]
Nama Class terkait	list_materi_view, materi_controller, materi_model
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses lihat riwayat materi
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - getMateri(nta_pm) - setMateri(nta_pm)
Algoritma	
<pre> type dt.materi=record id_materi : integer id_pemateri : integer id_kategori : integer judul_materi : string isi_materi : string tanggal_terbit : date </pre>	

Tabel 33 Keterangan SD - Riwayat Materi (Lanjutan)

```

end record

var vdt.materi : dt.materi

Begin
select judul_materi, nm_pemateri
into vdt.materi
from materi,pemberi_materi
where materi.id_pemateri=pemberi_materi.id_pemateri
write(layar)vdt.materi

End

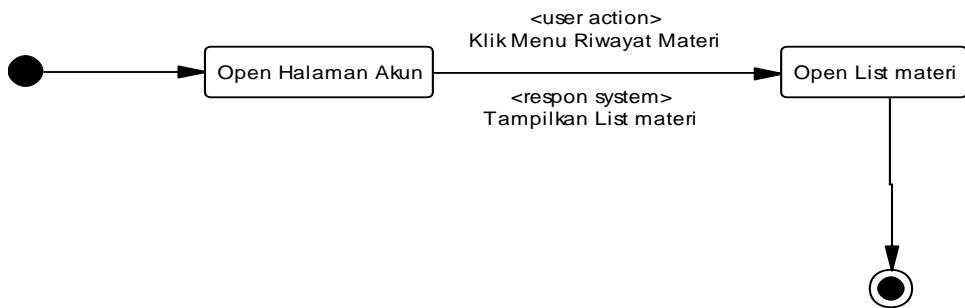
```

Perancangan tampilan dari proses lihat riwayat materi dapat dilihat pada tabel 34.

Tabel 34 Perancangan tampilan lihat riwayat materi

No. UI	UI-08
Nama UI	Tampilan daftar riwayat materi yang dibuat pemberi materi
ID Requirement	[REQ-05]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah masuk sebagai Pemberi Materi Pemberi Materi membuka menu akun yang terdapat pada navigasi
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna sebagai pemberi materi untuk melihat daftar riwayat materi yang telah diunggah oleh pemberi materi
Gambar	

Perancangan state diagram untuk lihat riwayat materi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat melihat riwayat materi dengan penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 28 dan tabel 35.



Gambar 28 STD Lihat Riwayat Materi

Tabel 35 Keterangan STD Lihat Riwayat Materi

User Action		Respon System									
U1	Klik Menu Riwayat Materi	S1	Tampilkan list materi								

Nomor	State	Button										User Action	Respon System	Next State
		Buat Materi (Navbar Button)	Akun (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Keluar (Navbar Button)	Nilai (Navbar Button)	Button Ubah	Button Lihat	Button Pengaturan Akun (sidebar)	Button Riwayat Materi (sidebar)				
1	Open halaman akun	E	E	E	E	E	E	E	E	A	U1	S1	2	
2	Open list materi	E	E	E	E	E	D	D	E	A	U2	S2		

4.4 Tabel Keterhubungan

Setiap model rancangan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya memiliki keterhubungan satu sama lain antara perancangan dan implementasi dengan requirement yang akan dibuat. Keterhubungan dapat dilihat pada tabel 36.

Tabel 36 Keterangan Keterhubungan

ID Requirement	Requirement	Perancangan				
		Class Diagram	Perilaku	Proses	User Interface	Database
[REQ-01]	Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk membuat materi	[CD - 04] [CD - 15] [CD - 19] [CD - 26]	[UC - 02]	[SD - 01]	[UI - 01]	[E - 06]
[REQ-02]	Aplikasi menyediakan fitur untuk <i>edit</i> materi yang telah dibuat sebelumnya	[CD - 05] [CD - 15] [CD - 19] [CD - 26]	[UC - 01]	[SD - 03]	[UI - 03]	[E - 06]
[REQ-03]	Aplikasi mampu menampilkan daftar materi yang dibuat oleh pemberi materi	[CD - 06] [CD - 15] [CD - 19]	[UC - 06]	[SD - 04]	[UI - 04]	[E - 06]
[REQ-04]	Aplikasi mampu menampilkan detail materi yang dibuat oleh pemberi materi	[CD - 07] [CD - 15] [CD - 19] [CD - 26]	[UC - 06]	[SD - 05]	[UI - 05]	[E - 06]
[REQ-05]	Aplikasi mampu menampilkan riwayat materi yang telah dibuat oleh pemberi materi	[CD - 11] [CD - 15] [CD - 19]	[UC - 03]	[SD - 08]	[UI - 08]	[E - 06]
[REQ-06]	Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk membuat kuis dari materi yang telah dibuat sebelumnya	[CD - 08] [CD - 16] [CD - 20]	[UC - 10]	[SD - 02]	[UI - 02]	[E - 08] [E - 09]
[REQ-07]	Aplikasi mampu menampilkan kuis untuk pengguna mengerjakan/menjawab kuis yang tersedia	[CD - 09] [CD - 16] [CD - 20] [CD - 21]	[UC - 07]	[SD - 06]	[UI - 06]	[E - 08] [E - 09]
[REQ-08]	Aplikasi mampu menampilkan rekap nilai dari hasil kuis yang telah tersimpan	[CD - 10] [CD - 15] [CD - 17]	[UC - 08]	[SD - 07]	[UI - 07]	[E - 10]
[REQ-09]	Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk <i>edit</i> data akun pengguna	[CD - 03] [CD - 12] [CD - 18]	[UC - 04]	[SD - 11]	[UI - 11]	[E - 05]
[REQ-10]	Aplikasi mampu menyediakan fitur daftar akun pemberi materi untuk membuat materi	[CD - 01] [CD - 12] [CD - 18]	[UC - 05]	[SD - 09]	[UI - 09]	[E - 05]
[REQ-11]	Aplikasi mampu menyediakan fitur <i>login</i> pemberi materi untuk membuat materi	[CD - 02] [CD - 13] [CD - 18]	[UC - 09]	[SD - 10]	[UI - 10]	[E - 05]

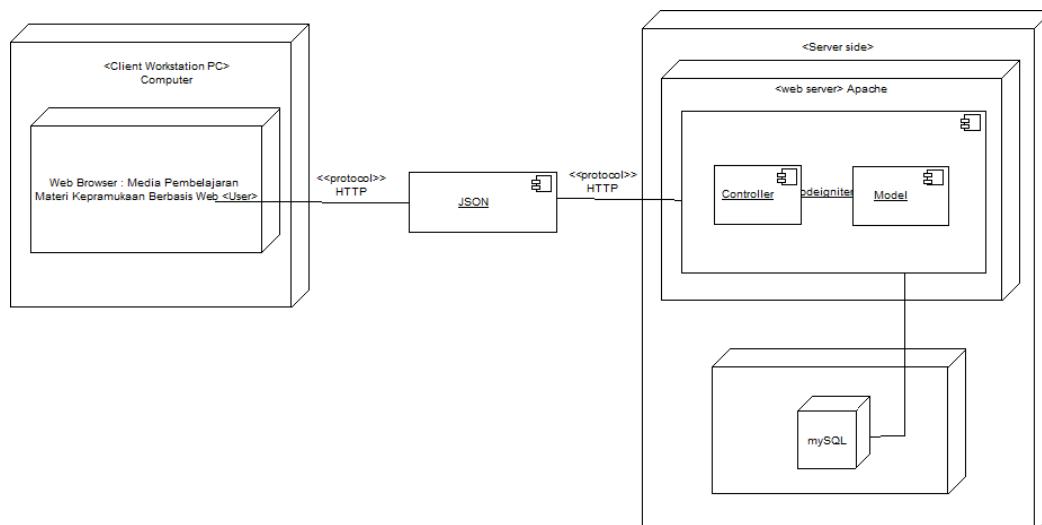
BAB V

IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan untuk merepresentasi rancangan yang telah dibuat kedalam bentuk program dengan mengkuti *requirement* data yang telah dirancang. Diharapkan dari implementasi ini didapatkan aplikasi yang sesuai dengan tujuan awal pembuatan aplikasi dan rancangan yang telah dibuat.

5.1 Deployment Diagram

Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram deployment juga salah satunya dapat digunakan untuk memodelkan system client/server. Diagram deployment mewakili pandangan pengembangan sistem sehingga hanya akan ada satu diagram deployment untuk satu sistem. Diagram deployment terdiri dari node dan node merupakan perangkat keras fisik yang digunakan untuk menyebarkan aplikasi. Dalam aplikasi ini telah dibuat terdapat beberapa perangkat yang dibutuhkan untuk dapat mengembangkannya. Berdasarkan hasil analisis dan desain, deployment diagram Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web dibentuk seperti pada gambar 29.



Gambar 29 Deployment Diagram Perangkat Lunak yang Dibangun

Berdasarkan gambar deployment diagram, penjelasan masing-masing node dan komponen yang digunakan akan dijelaskan pada tabel 37..

Tabel 37 Penjelasan desain deployment diagram

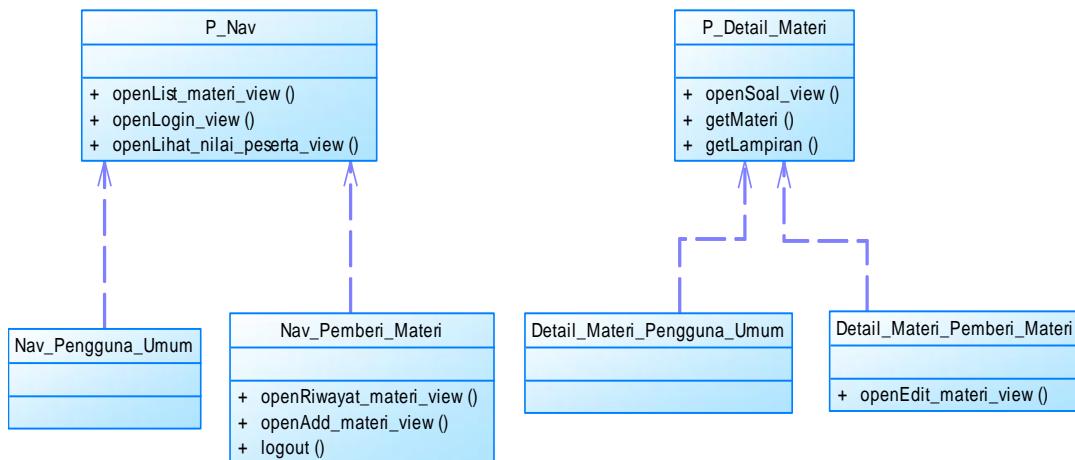
Nama Node	Deskripsi
Apache	Node yang menyediakan service untuk menjalankan fungsi-fungsi PHP yang pada aplikasi ini digunakan sebagai backend aplikasi
mySQL	Node yang merepresentasikan database management system yang digunakan
Web Browser: Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	Node yang merepresentasikan aplikasi web yang dibangun
Nama Komponen	Deskripsi
Codeigniter	Komponen yang menyediakan service untuk mempermudah penggunaan bahasa pemrograman PHP dengan konsep MVC (Model View Controller)
Model	Komponen yang merepresentasikan penyedia service untuk mengambil data dari database
Controller	Komponen yang merepresentasikan pengatur alur data dari backend ke frontend website
JSON	Komponen yang merepresentasikan bentuk data yang digunakan untuk pertukaran informasi

5.2 Batasan Implementasi

Batasan implementasi dari pengembangan media pembelajaran materi kepramukaan ini adalah web yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* *CodeIgniter* yang merupakan sebuah *framework* php bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model*, *View*, *Controller*). Metode MVC yang diimplementasi merujuk pada hasil rancangan pemodelan pada class diagram yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Kemudian teknologi yang digunakan untuk sistem databasenya menggunakan MySQL dengan mengimplementasikan hasil rancangan tabel database pada bab sebelumnya.

5.3 Implementasi User Interface

Berikut ini adalah gambaran dari *class parent* dan *class inheritance* yang terdapat pada implementasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web. *Inheritance* merupakan konsep pemrograman dimana sebuah class dapat menurunkan property dan method yang dimilikinya kepada class lain. Konsep inheritance digunakan untuk memanfaatkan fitur ‘*code reuse*’ untuk menghindari duplikasi kode program.



Gambar 30 Parent Class dan Inheritance Class

Penjelasan mengenai diagram parent class dan inheritance class terdapat pada tabel 38 dan tabel 39.

Parent Class	Method	Inheritance Class	Method
P_Nav	- openList_materi_view() - openLogin_view() - openLihat_nilai_peserta_view()	Nav_Pengguna_Umum	- openList_materi_view() - openLogin_view() - openLihat_nilai_peserta_view()
		Nav_Pemberi_Materi	- openList_materi_view() - openRiwayat_materi_view() - openAdd_Materi_view() - openLihat_nilai_peserta_view() - logout()
Tampilan Nav_Pengguna_Umum	#PRAMUKABELAJAR		Masuk <input type="button" value="Nilai"/>
<?php if (\$session == NULL) { ?> Masuk <li class="active"><a href=<?php echo base_url(); ?>rekap_nilai/listnilai">Nilai <?php } ?>			
Tampilan Nav_Pemberi_Materi	#PRAMUKABELAJAR		<input checked="" type="checkbox"/> Akun <input type="checkbox"/> Keluar <input type="button" value="Nilai"/>
<?php if (\$session != NULL) { ?> <a href=<?php echo base_url(); ?>materi/create_materi"><i class="fa fa-pencil-square-o" aria-hidden="true"></i> <a href=<?php echo base_url(); echo "pemberi_materi/edit_akun"; ?>">Akun <a href=<?php echo base_url(); ?>login/logout">Keluar <li class="active"><a href=<?php echo base_url(); ?>rekap_nilai/listnilai">Nilai <?php } ?>			
Skrip Implementasi			
<pre><!DOCTYPE html> <html lang="en"> <head> <meta charset="UTF-8" /> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" /> <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1, user-scalable=no" /> <title>PRAMUKA</title></pre>			

Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav

Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav (Lanjutan)

```
<!-- Google fonts -->
<link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Roboto:400,300,700' rel='stylesheet' type='text/css'>
<link href='http://fonts.googleapis.com/css?family=Raleway:400,700' rel='stylesheet' type='text/css'>
<link rel="stylesheet" href=<?php echo base_url(); ?>assets/font-awesome/css/font-awesome.min.css">
<!-- font awesome -->
<link href=<?php echo base_url() ?>assets/font-awesome/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
<!-- bootstrap -->
<link rel="stylesheet" href=<?php echo base_url() ?>assets/bootstrap/css/bootstrap.min.css" />
<!-- animate.css -->
<link rel="stylesheet" href=<?php echo base_url() ?>assets/animate/animate.css" />
<!-- favicon -->
<link rel="shortcut icon" href=<?php echo base_url() ?>images/icon.png" type="image/x-icon">
<link rel="icon" href="images/favicon.png" type="image/x-icon">
<link rel="stylesheet" type="text/css" href=<?php echo base_url(); ?>assets/custom.css">
<script src=<?php echo base_url(); ?>assets/tinymce/tinymce.min.js"></script>
<script>
tinymce.init({
    selector: '.tinymce',
    theme: "modern",
    plugins: [
    ],
    add_unload_trigger: false,
    toolbar: "styleselect | bold italic underline | alignleft aligncenter alignright alignjustify | bullist numlist outdent indent",
    style_formats: [
        {title: 'Bold text', format: 'h1'},
        {title: 'Red text', inline: 'span', styles: {color: '#ff0000'}},
        {title: 'Red header', block: 'h1', styles: {color: '#ff0000'}},
    ],
});
</script>
</head>
<body>
<?php
$session = $this->session->userdata("nama");
```

Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav (Lanjutan)

```
?>
<!-- Header Starts -->
<div class="navbar-wrapper">

<div class="navbar navbar-default navbar-fixed-top" role="navigation">
<div class="container">
<div class="navbar-header">
<!-- Logo Starts -->
<a class="navbar-logo navbar-left" href=<?php echo base_url(); ?>materi/listmateri">
#PRAMUKABELAJAR</a>
<!-- #Logo Ends -->

<button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-toggle="collapse" data-target=".navbar-collapse">
<span class="sr-only">Toggle navigation</span>
<span class="icon-bar"></span>
<span class="icon-bar"></span>
<span class="icon-bar"></span>
</button>
</div>
<!-- Nav Starts -->
<div class="navbar-collapse collapse">
<ul class="nav navbar-nav navbar-right">
<?php if ($session == NULL) { ?>
<li><a href="" data-toggle="modal" data-target="#login">Masuk</a></li>
<li class="active"><a href=<?php echo base_url(); ?>rekap_nilai/listnilai">Nilai</a></li>
<?php } ?>

<?php if ($session != NULL) { ?>
<li><a href=<?php echo base_url(); ?>materi/create_materi"><i class="fa fa-pencil-square-o" aria-hidden="true"></i></a></li>
<li><a href=<?php echo base_url(); echo "pemberi_materi/edit_akun"; ?>">Akun</a></li>
<li><a href=<?php echo base_url(); ?>login/logout">Keluar</a></li>
<li class="active"><a href=<?php echo base_url(); ?>rekap_nilai/listnilai">Nilai</a></li>
<?php } ?>
</ul>
```

```

</div>
<!-- #Nav Ends -->
</div>
</div>
</div>
<!-- #Header Starts -->
<div class="container">
<?php $this->load->view($content_view)?>
</div>
<!-- Footer Starts -->
<div class="footer text-center">
Powered by: KoTA 109
</div>
<!-- # Footer Ends -->
<!-- <a href="#home" class="gototop "><i class="fa fa-angle-up fa-3x"></i></a> -->
</div>
</div>
<!-- MODAL LOGIN -->
<div class="modal-fade" id="login" role="dialog">
<div class="modal-dialog modal-sm">
<div class="modal-content">
<div class="modal-header">
<button type="button" class="close" data-dismiss="modal">
&times;
</button>
<br>
<div class="text">
<h3 class="text-center">
<b><span class="glyphicon glyphicon-log-in" aria-hidden="true"></span> MASUK</b>
</h3>
</div>
</div>
<div class="modal-body">
<div class="popup-content">

```

Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav (Lanjutan)

Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav (Lanjutan)

```
<center>
<?php echo form_open('login/ceklogin'); ?>
<div class="form-group">
<input type="text" name="username" class="form-control" placeholder="NTA" />
</div>
<div class="form-group">
<input type="password" name="password" class="form-control" placeholder="Kata Sandi" />
</div>
<button type="submit" class="btn btn-danger" value="Tambah">Masuk</button>
</form>
</center>
</div>
</div>
<div class="modal-footer">
<p class="text-left" style="font-size:0.85em">Belum memiliki akun?<br>
<a href=<?php echo base_url(); ?>daftar_akun/register_pemateri">Daftar</a> Sekarang untuk menjadi Pemberi Materi
</p> </div>
</div></div>
</div>
<!-- MODAL LOGIN -->
<script type="text/javascript" src="https://code.jquery.com/jquery-1.11.3.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/bootstrap-datepicker/1.4.1/js/bootstrap-datepicker.min.js"></script>
<link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/bootstrap-datepicker/1.4.1/css/bootstrap-datepicker3.css"/>

<script type="text/javascript">
$(function () {
$('#datepicker').datepicker({ format: 'dd-mm-yyyy' });
});
</script>
<!-- jquery -->
<script src=<?php echo base_url() ?>assets/jquery.js"></script>
<!-- wow script -->
```

Tabel 38 Keterangan Parent Class Nav (Lanjutan)

```
/html>

<script src="php echo base_url() ?&gt;assets-wow-wow.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
&lt;!-- bootstrap --&gt;
&lt;script src="<?php echo base_url() ?&gt;assets/bootstrap/js/bootstrap.js" type="text/javascript" &gt;&lt;/script&gt;
&lt;!-- jquery mobile --&gt;
&lt;script src="<?php echo base_url() ?&gt;assets/mobile/touchSwipe.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
&lt;!-- custom script --&gt;
&lt;script src="<?php echo base_url() ?&gt;assets/script.js"&gt;&lt;/script&gt;
&lt;script src="<?php echo base_url(); ?&gt;assets/js/jquery-1.11.0.min.js"&gt;&lt;/script&gt;
&lt;script src="<?php echo base_url(); ?&gt;assets/js/jquery.cookie.js"&gt;&lt;/script&gt;
&lt;script src="<?php echo base_url(); ?&gt;assets/js/front.js"&gt;&lt;/script&gt;
&lt;/body&gt;</pre
```

Tabel 39 Keterangan Parent Class Detail Materi

Parent Class	Method	Inheritance Class	Method
P_Detail_Materi	- openSoal_view() - getMateri() - getLampiran()	Detail_Materi_Pengguna_Umum	- openSoal_view() - getMateri() - getLampiran()
	-	Detail_Materi_Pemberi_Materi	- openSoal_view() - getMateri() - getLampiran() - openEdit_materi_view()
Tampilan Detail_Materi_Pengguna_Umum		<p>#PRAMUKABELAJAR</p> <p>Prastyo Andri Putra</p> <p>Sejarah Indonesia Raya</p> <p>Wage Rudolf Supratman memperdengarkan lagu ciptaananya kali pertama dalam Kongres Pemuda II 28 Oktober 1928. Namun, dalam sejarahnya, aransemen dan liriknya cukup sering berubah.</p> <p>Masuk Nilai LIHAT KUIS</p>	
<?php if(\$row->STATUS_SOAL == 1){?> <a class="btn btn-warning btn-sm" href="<?php echo base_url().'soal_kuis/jawab_soal/'.\$row->ID_MATERI?>" style="float:right;">Lihat Kuis<?php } ?>		<p>#PRAMUKABELAJAR</p> <p>Prastyo Andri Putra</p> <p>Hukum berpuasa</p> <p>EDIT</p> <p>Akun Keluar Nilai</p>	

Tabel 39 Keterangan Parent Class Detail Materi (Lanjutan)

<pre>\$role = \$this->session->userdata("role"); <?php if(\$row->NM PEMATERI == \$this->session->userdata("nama")){ ?> Edit <?php } ?></pre>	Skrip Implementasi
<pre><div class="container"> <div class="wrapper"> <div class="spacer"> <div class="container-fluid"> <div class="row"> <div class="col-md-12"> <div class="row"> <!-- MATERI --> <?php foreach (\$materi as \$row) { ?> <h3><?php echo \$row->NM PEMATERI; ?></h3> <div class="jumbotron well"> <h2><?php echo \$row->JUDUL_MATERI; \$role = \$this->session->userdata("role"); <?php } ?> <?php if(\$row->NM PEMATERI == \$this->session->userdata("nama")){ ?> Edit <?php } ?> <?php if(\$row->STATUS_SOAL == 1){ ?> <a class="btn btn-warning btn-sm" href=<?php echo base_url().'soal_kuis/jawab_soal/'.\$row->ID_MATERI?>" style="float:right;">Lihat Kuis <?php } ?> </h2> <?php } ?> <?php foreach (\$lampiran as \$row) { ?></pre>	

```
<?php
if ($row->KODE_JENIS == 1) {
$file = $row->LAMPIRAN;
$files = file($file);
print $files[0];
} elseif ($row->KODE_JENIS == 2) {?>

<?php } ?>
<?php
?>
<?php } ?>
</div>
<hr>
</div>
</div> <!-- /#content -->
```

Tabel 39 Keterangan Parent Class Detail Materi (Lanjutan))

Pada aplikasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web ini terdapat 2 template website untuk membedakan pengguna umum dan pengguna pemberi materi, selain dibedakan dari fitur yang dapat diakses oleh masing-masing penggunanya. Apapun template yang dibedakan yakni dari masing-masing navbarnya, berikut adalah penjelasannya pada tabel 40.

Tabel 40 Template Navbar

Navbar	Button	Deskripsi
Pengguna : Umum	Button Beranda	Merupakan button untuk halaman utama yang menampilkan Daftar Materi
	Button Masuk	Merupakan button untuk masuk sebagai pengguna : Pemberi Materi
	Button Nilai	Merupakan button untuk mengakses halaman rekap nilai pengguna yang telah mengerjakan kuis
Pengguna : Pemberi Materi	Button Beranda	Merupakan button untuk halaman utama yang menampilkan Daftar Materi
	Button Buat Materi	Merupakan button untuk mengakses halaman buat materi
	Button Akun	Merupakan button untuk mengakses halaman akun pemberi materi
	Button Keluar	Merupakan button untuk keluar dari akses sebagai pengguna Pemberi Materi
	Button Nilai	Merupakan button untuk mengakses halaman rekap nilai pengguna yang telah mengerjakan kuis

Adapun pemaparan dari hasil implementasi berdasarkan perancangan *user interface* terdapat pada tabel 41.

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi
			Komponen	Deskripsi	
REQ-01	UI-01	Merupakan tampilan untuk membuat materi yang hanya dapat diakses oleh pengguna : Pemberi Materi	Dropdown Pilih Golongan	Merupakan Dropdown untuk memilih golongan untuk materi yang akan dibuat	Berhasil
			Dropdown Pilih Tingkatan	Merupakan Dropdown untuk memilih tingkatan berdasarkan golongan yang dipilih untuk materi yang akan dibuat	Berhasil
			Dropdown Pilih Kategori Materi	Merupakan Dropdown untuk memilih kategori untuk materi yang akan dibuat	Berhasil
			Dropdown Pilih Poin SKU	Merupakan Dropdown untuk memilih poin SKU yang terkait dengan materi yang akan dibuat	Berhasil
			Form Judul Materi	Merupakan form untuk judul materi yang akan dibuat	Berhasil
			Form Catatan	Merupakan form untuk isi catatan materi yang akan dibuat	Berhasil
			Form Teks Area	Merupakan form untuk lampiran teks pada materi yang akan dibuat	Berhasil
			Button Tambah	Merupakan button untuk menambah komponen lampiran	Berhasil
			Button Hapus	Merupakan button untuk menghapus komponen lampiran	Berhasil
			Button Lampiran : Gambar	Merupakan button untuk melampirkan gambar	Berhasil
			Button Lampiran : Dokumen	Merupakan button untuk melampirkan dokumen	Berhasil
			Button Lampiran : Audio	Merupakan button untuk melampirkan audio	Berhasil
			Button Lampiran : Video	Merupakan button untuk melampirkan video	Berhasil
			Button Lanjutkan	Merupakan button untuk menyimpan dan melanjutkan ke proses selanjutnya	Berhasil
			Navbar : Pemberi Materi	Merupakan tampilan navbar bagi pengguna : Pemberi Materi	Berhasil

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

Screenshot

#PRAMUKABELAJAR

Akun Keluar Nilai

Buat Materi

Pilih golongan! Pilih Tingkatan! Pilih Kategori! Pilih SKU!

Judul Materi Catatan

Judul Materi

File ▾ Edit ▾ View ▾ Format ▾

Formats ▾ **B** *I* U

Powered by TinyMCE

Choose File No file chosen

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-06	UI-02	Merupakan tampilan untuk membuat kuis yang hanya dapat diakses oleh pengguna : Pemberi Materi	Button Browse	Merupakan button untuk melampirkan gambar yang terkait dengan soal, bila diperlukan	Berhasil		
			Form Soal	Merupakan form untuk memasukkan soal yang ingin dibuat	Berhasil		
			Form Pilihan Jawaban	Merupakan form untuk memasukkan pilihan jawaban dari soal yang dibuat	Berhasil		
			Dropdown Status Jawaban	Merupakan dropdown untuk memilih status benar/salahnya pilihan jawaban	Berhasil		
			Button Lanjutkan	Button untuk meangkahiri proses buat kuis dan menyimpannya	Berhasil		
			Navbar : Pemberi Materi	Merupakan tampilan navbar bagi pengguna : Pemberi Materi	Berhasil		
Screenshot							

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi
			Komponen	Deskripsi	
REQ-02	UI-03	Merupakan tampilan untuk mengedit materi yang telah dibuat dan hanya dapat diakses oleh pengguna : Pemberi Materi	Dropdown Pilih Golongan	Merupakan Dropdown untuk menampilkan golongan untuk materi yang dibuat	Belum Berhasil
			Dropdown Pilih Tingkatan	Merupakan Dropdown untuk menampilkan tingkatan berdasarkan golongan yang dipilih untuk materi yang dibuat	Belum Berhasil
			Dropdown Pilih Kategori Materi	Merupakan Dropdown untuk menampilkan kategori untuk materi yang dibuat	Belum Berhasil
			Dropdown Pilih Poin SKU	Merupakan Dropdown untuk menampilkan poin SKU yang terkait dengan materi dibuat	Belum Berhasil
			Form Judul Materi	Merupakan form untuk judul materi yang dibuat	Belum Berhasil
			Form Isi Materi	Merupakan form untuk isi catatan materi yang dibuat	Belum Berhasil
			Form Teks Area	Merupakan form untuk lampiran teks pada materi yang dibuat	Belum Berhasil
			Button Tambah	Merupakan button untuk menambah komponen lampiran	Belum Berhasil
			Button Hapus	Merupakan button untuk menghapus komponen lampiran	Belum Berhasil
			Button Lampiran : Gambar	Merupakan button untuk melampirkan gambar	Belum Berhasil
			Button Lampiran : Dokumen	Merupakan button untuk melampirkan dokumen	Belum Berhasil
			Button Lampiran : Audio	Merupakan button untuk melampirkan audio	Belum Berhasil
			Button Lampiran : Video	Merupakan button untuk melampirkan video	Belum Berhasil
			Button Lanjutkan	Merupakan button untuk menyimpan perubahan yang terjadi	Belum Berhasil
			Navbar : Pemberi Materi	Merupakan tampilan navbar bagi pengguna : Pemberi Materi	Belum Berhasil

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

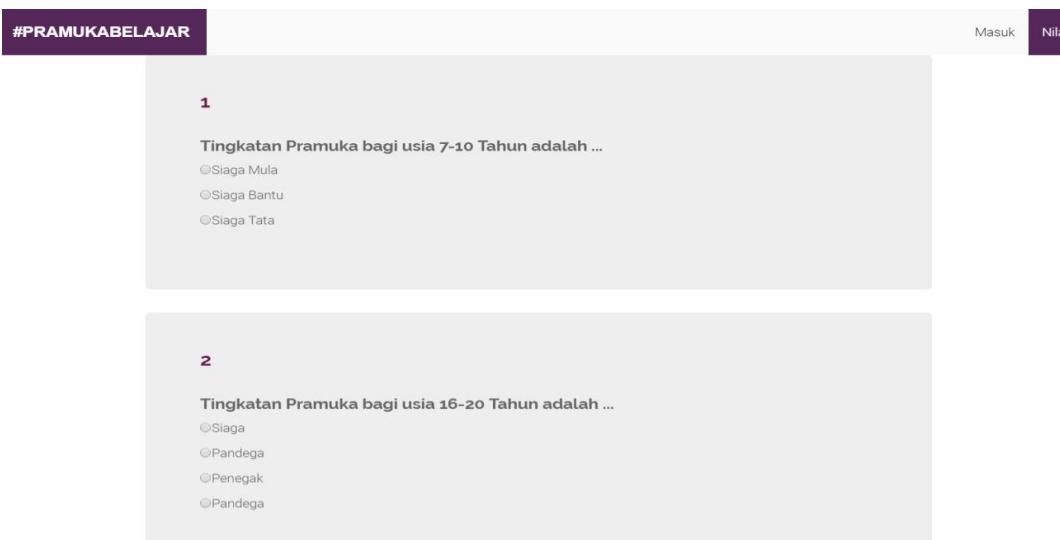
ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi
			Komponen	Deskripsi	
REQ-03	UI-04	Merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh daftar materi yang dapat diakses oleh pengguna umum	Button Kategori Intelektual	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan kategori intelektual	Berhasil
			Button Kategori Spiritual	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan kategori spiritual	Berhasil
			Button Kategori Emosional	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan kategori emosional	Berhasil
			Button Kategori Sosial	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan kategori sosial	Berhasil
			Button Kategori Fisik	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan kategori fisik	Berhasil
			Button Golongan Siaga	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan golongan siaga	Berhasil
			Button Golongan Penggalang	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan golongan penggalang	Berhasil
			Button Golongan Penegak	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan golongan penegak	Berhasil
			Button Golongan Pandega	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan golongan pandega	Berhasil
			Button Tingkatan Mula	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan mula	Berhasil
			Button Tingkatan Bantu	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan bantu	Berhasil
			Button Tingkatan Tata	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan tata	Berhasil
			Button Tingkatan Ramu	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan ramu	Berhasil
			Button Tingkatan Rakit	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan rakit	Berhasil
			Button Tingkatan Terap	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan terap	Berhasil

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-03	UI-04	Merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh daftar materi yang dapat diakses oleh pengguna umum	Button Tingkatan Bantara	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan bantara	Berhasil		
			Button Tingkatan Laksana	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan laksana	Berhasil		
			Button Tingkatan Pandega	Merupakan button untuk melihat daftar materi berdasarkan tingkatan pandega	Berhasil		
			Button & Teks Input Search	Merupakan fitur untuk mencari materi secara umum	Berhasil		
			Kotak pratinjau materi	Merupakan kotak pratinjau dari materi yang terdesa, dengan menampilkan nama dari pemberi materi, judul materi, tanggal terbit, catatan, dan button untuk melihat materi selengkapnya	Berhasil		
			Navbar : Pengguna Umum	Merupakan navbar yang dapat diakses oleh pengguna umum	Berhasil		
Screenshot							

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-04	UI-05	Merupakan tampilan untuk menampilkan detail dari materi yang dapat diakses oleh pengguna umum	Judul Materi	Menampilkan judul dari materi	Berhasil		
			Isi Materi	Menampilkan isi dari materi	Berhasil		
			Lampiran	Menampilkan lampiran dari materi	Berhasil		
			Button Lihat Kuis	Merupakan button untuk melihat kuis dan mengerjakannya	Berhasil		
			Navbar : Pengguna Umum	Merupakan navbar yang dapat diakses oleh pengguna umum	Berhasil		
Screenshot							

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-07	UI-06	Merupakan tampilan bagi pengguna umum yang akan mengerjakan kuis	Judul Kuis	Menampilkan judul dari kuis	Berhasil		
			Soal Kuis	Menampilkan soal dari kuis	Berhasil		
			Pilihan Jawaban	Menampilkan pilihan jawaban dari soal	Berhasil		
			Radio button	Merupakan radio button untuk memilih jawaban yang benar pada soal	Berhasil		
			Button Selesai	Merupakan button untuk menyelesaikan proses mengerjakan soal kuis	Berhasil		
			Lampiran soal	Menampilkan lampiran berupa gambar pada soal yang terdapat gambar didalamnya	Berhasil		
			Navbar : Pengguna Umum	Merupakan navbar yang dapat diakses oleh pengguna umum	Berhasil		
Screenshot							
							

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-08	UI-07	Merupakan tampilan untuk menampilkan nilai kuis yang telah dikerjakan oleh pengguna umum	Nilai Kuis	Merupakan nilai yang dihasilkan setelah pengguna selesai mengerjakan soal kuis	Berhasil		
			Petunjuk metode penyimpanan nilai	Merupakan catatan sebagai petunjuk bagi pengguna dalam menyimpan nilai dari soal yang telah dikerjakan	Berhasil		
			Button Ya	Merupakan button tuntuk pengguna yang memiliki id nilai untuk menyimpan nilai	Berhasil		
			Button Tidak	Merupakan tombol untuk pengguna yang tidak memiliki id nilai untuk menyimpan nilai	Berhasil		
			PopUp memasukkan id nilai	Merupakan PopUp yang menampilkan form id nilai untuk diisi oleh pengguna yang telah memiliki id nilai sebelumnya	Berhasil		
Screenshot							
 <p>The screenshot shows a user interface for managing quiz scores. At the top, there's a header with the text '#PRAMUKABELAJAR' and two buttons: 'Masuk' and 'Nilai'. Below this, the main title is 'NILAI KUIS ANDA' followed by a large score '80'. A horizontal line separates the title from the content below. The content area contains a message: 'Untuk menyimpan nilai, anda harus memiliki id nilai' and a question: 'Apakah anda sudah memiliki id nilai untuk soal pada gologan PENGGALANG ?'. At the bottom, there are two buttons: a blue 'YA' button and a pink 'TIDAK' button.</p>							

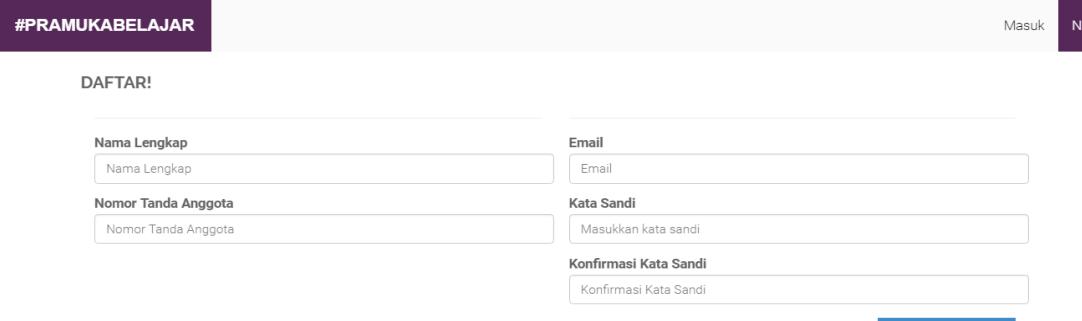
ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi
			Komponen	Deskripsi	
REQ-08	UI-07	Merupakan tampilan untuk menampilkan nilai kuis yang telah dikerjakan oleh pengguna umum	PopUp menampilkan id nilai dan form nama pengguna	Merupakan PopUp yang menampilkan id nilai yang diberikan system, dan form untuk memasukkan nama pengguna	Belum Terimplementasi
			Button Simpan	Merupakan button untuk menyimpan data nilai	Belum Terimplementasi
			Navbar : Pengguna Umum	Merupakan navbar yang dapat diakses oleh pengguna umum	Belum Terimplementasi
REQ-05	UI-08	Merupakan tampilan untuk menampilkan daftar riwayat materi yang hanya dapat diakses oleh pengguna : Pemberi Materi	Nama Pemberi Materi	Merupakan nama pemberi materi yang telah login	Berhasil
			Button Riwayat Materi	Merupakan button untuk mengakses riwayat materi	Berhasil
			Button Pengeturan Akun	Merupakan button untuk mengakses pengaturan akun	Berhasil
			Tabel Daftar Riwayat Materi	Merupakan tabel untuk menampilkan riwayat materi milik pemberi materi, tabel ini berisi judul materi, golongan, tingkatan, poin sku,tanggal terbit,status soal	Berhasil
			Button Lihat	Merupakan button untuk melihat detail materi	Berhasil
			Button Edit	Merupakan button untuk mngedit masteri	Berhasil
			Button Buat Kuis	Merupakan button untuk membuat kuis, button ini akan muncul jika materi yang dibuat tidak memiliki kuis didalamnya	Berhasil
			Navbar : Pemberi Materi	Merupakan tampilan navbar bagi pengguna : Pemberi Materi	Berhasil

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

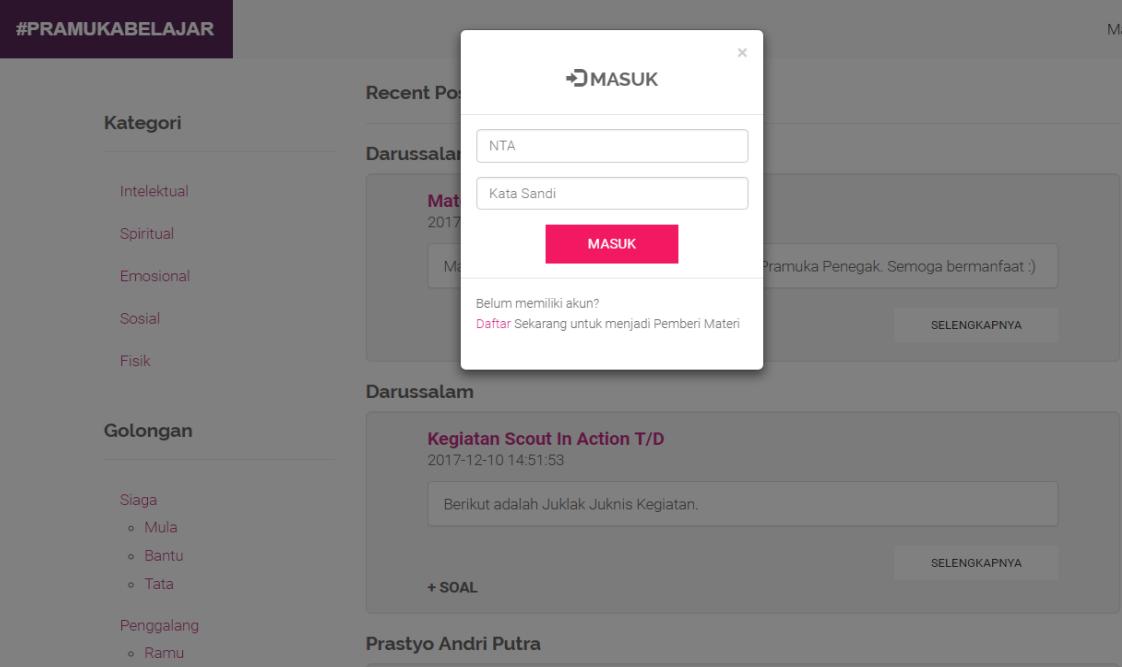
Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

Screenshot							
#PRAMUKABELAJAR						Akun	Keluar
Hai, Kak Prastyo Andri Putra							Nilai
Pengaturan Akun							
Riwayat Materi							
RIWAYAT MATERI							
Contoh Materi	SIAGA	MULA	Dapat menyebutkan nama pencipta lambang Gerakan Pramuka	2018-02-12	BUAT KUIS	LIHAT	UBAH
CONTOH MATERI VIDEO	SIAGA	MULA	Dapat menyebutkan Rukun Iman dan Rukun Islam	2018-02-12	BUAT KUIS	LIHAT	UBAH
Manfaat mengamalkan rukun iman dan rukun islam	PENGGALANG	RAMU	Khatolik - Dapat menyebut dan menghayati 5 (lima) pondasi hidup gereja: bersekutu, beribadah, mendalamai iman, saling melayani, dan bersaksi	2018-02-12	Tersedia	LIHAT	UBAH
Video Gambar	SIAGA	MULA	Islam - Dapat menambahkan	2018-02-12	BUAT KUIS	LIHAT	UBAH

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-10	UI-09	Merupakan tampilan untuk pengguna mendaftar sebagai Pemberi Materi	Form Konfirmasi Kata Sandi	Merupakan form untuk memasukkan kata sandi yang sebelumnya dimasukkan	Berhasil		
			Button Daftar	Merupakan button untuk menyimpan data dan menyelesaikan proses daftar	Berhasil		
			Navbar : Pengguna Umum	Merupakan navbar yang dapat diakses oleh pengguna umum	Berhasil		
			Form nama lengkap	Merupakan form untuk memasukkan data nama pemberi materi	Berhasil		
			Form Nomor Tanda Anggota (NTA)	Merupakan form untuk memasukkan data Nomor Tanda Anggota (NTA) milik pemberi materi	Berhasil		
			Form Email	Merupakan form untuk memasukkan data email milik pemberi materi	Berhasil		
			Form Kata Sandi	Merupakan form untuk memasukkan kata sandi	Berhasil		
Screenshot							
 <p>The screenshot shows a sign-up form titled '#PRAMUKABELAJAR'. At the top right are 'Masuk' and 'Nilai' buttons. Below the title is the word 'DAFTAR!'. The form consists of several input fields: 'Nama Lengkap' (with placeholder 'Nama Lengkap'), 'Email' (with placeholder 'Email'), 'Nomor Tanda Anggota' (with placeholder 'Nomor Tanda Anggota'), 'Kata Sandi' (with placeholder 'Masukkan kata sandi'), 'Konfirmasi Kata Sandi' (with placeholder 'Konfirmasi Kata Sandi'), and a 'DAFTAR' button at the bottom.</p>							

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi		
			Komponen	Deskripsi			
REQ-11	UI-10	Merupakan tampilan untuk login bagi pengguna sebagai pemberi materi	Popup Login	Merupakan PopUp yang berisi form NTA dan kata sandi, button masuk serta link untuk mendaftar jika pengguna belum memiliki akun	Berhasil		
			Form Nomor Tanda Anggota (NTA)	Merupakan form untuk memasukkan Nomor Tanda Anggota (NTA)	Berhasil		
			Form Sandi	Merupakan form untuk memasukkan sandi	Berhasil		
Screenshot							
							

Tabel 41 Status Implementasi Perancangan Tampilan (Lanjutan)

ID Req	Perancangan UI	Deskripsi	Komponen UI		Status Implementasi
			Komponen	Deskripsi	
REQ-09	UI-11	Merupakan tampilan untuk pemberi materi mengubah data dirinya	Form nama lengkap	Merupakan form untuk menampilkan data nama pemberi materi	Belum Berhasil
			Form Nomor Tanda Anggota (NTA)	Merupakan form untuk memasukkan data Nomor Tanda Anggota (NTA) milik pemberi materi	Belum Berhasil
			Form Email	Merupakan form untuk memasukkan data email milik pemberi materi	Belum Berhasil
			Form Konfirmasi Kata Sandi	Merupakan form untuk mengkonfirmasi kata sandi jika ingin menyelesaikan proses edit data akun	Belum Berhasil
			Form Sandi Baru	Merupakan form untuk memasukkan sandi baru untuk mengganti sandi yang lama	Belum Berhasil
			Form Konfirmasi Kata Sandi Baru	Merupakan form untuk memasukkan kata sandi baru yang sebelumnya dimasukkan	Belum Berhasil
			Button Selesai	Merupakan button untuk menyimpan data dan menyelesaikan proses edit data akun	Belum Berhasil
			Navbar : Pemberi Materi	Merupakan tampilan navbar bagi pengguna : Pemberi Materi	Berhasil

5.4 Implementasi Program

Berikut ini adalah implementasi program Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web dengan menggunakan *framework Codeigniter* yang didalamnya terdapat beberapa modul antara lain:

1. Modul Materi

Merupakan modul yang digunakan untuk fungsi membuat materi, mengedit materi,melihat materi, lihat nilai kuis. Dapat dilihat pada tabel 42.

Tabel 42 Skrip Implementasi Modul Materi

Materi_controller	
Buat Materi	<pre>function create_materi() { \$data['list_tingkatan']=\$this->ref_tingkatan->get_list_data(); \$data['list_kategori']=\$this->ref_kategori_materi->get_list_data(); \$data['list_sku']=\$this->ref_poin_sku->get_list_data(); \$data['list_golongan']=\$this->ref_golongan_pengguna->get_list_data(); \$data['content_view'] = "form_createmateri.php"; \$this->load->view('template', \$data); } function handle_upload(\$file,\$jenis,\$materiid) { \$this->load->library('upload'); \$config['upload_path'] = "./" . \$this->path; \$config['allowed_types'] = '*'; \$config['encrypt_name'] = TRUE; \$config['max_size'] = '1000000'; \$this->upload->initialize(\$config); \$images = array(); foreach (\$file['name'] as \$key => \$image) { \$dataimage = ""; \$_FILES['images[]']['name']= \$file['name'][\$key]; \$_FILES['images[]']['type']= \$file['type'][\$key]; \$_FILES['images[]']['tmp_name']= \$file['tmp_name'][\$key]; \$_FILES['images[]']['error']= \$file['error'][\$key]; \$_FILES['images[]']['size']= \$file['size'][\$key]; if (\$this->upload->do_upload('images[]')) { \$dataimage = \$this->upload->data(); \$datainsert = array('ID_MATERI' => \$materiid, 'LAMPIRAN' => 'upload/materi/gambar/' . \$dataimage['file_name'],); } } }</pre>

```

'KODE_JENIS' => $jenis
);
$this->lampiran_model->input_data($datainsert, 'lampiran');

} else {
return false;
}
}

function addMateri()
{

$option = $this->input->post('option');
$jenis = $this->input->post('jenis');
$id_pemateri = $this->session->userdata('id');
$id_kategori = $this->input->post('kategori');
$id_golongan = $this->input->post('golongan');
$id_tingkatan = $this->input->post('tingkatan');
$id_sku = $this->input->post('sku');
$judul_materi = $this->input->post('judulmateri');
$catatan = $this->input->post('catatan');
$lampiran = $this->input->post('lampiran_teks');
$option = $this->input->post('option');
$data = array(
'ID PEMATERI' => $id_pemateri,
'ID SKU' => $id_sku,
'ID KATEGORI' => $id_kategori,
'ID PEMATERI' => $id_pemateri,
'ID GOLONGAN' => $id_golongan,
'ID TINGKATAN' => $id_tingkatan,
'JUDUL MATERI' => $judul_materi,
'ISI MATERI' => $catatan,
'STATUS SOAL' => $option,
'TANGGAL TERBIT' => date('Y-m-d H:i:s'),
);

$this->materi_model->input_data($data,'materi');

$where = array
'ID PEMATERI' => $this->session->userdata('id'),
);
$datamateri = $this->materi_model->get_lastid('materi', $where);
// Get last id materi
$last_id = $datamateri->num_rows();
$last_id = $last_id - 1;
$last = $datamateri->result();
$idmateri = $last[$last_id]->ID_MATERI;
// TEXT
if (!empty($lampiran)) {
$i = 0;
foreach ($lampiran as $row) {
$namafilemateri = 'M' . $this->session->userdata('id') . $id_sku . $id_kategori .
$id_golongan . $id_tingkatan . date('Ymd') . $i;
$myfile = fopen('upload/materi/' . $namafilemateri . '.txt', "w") or die("Unable to

```

	<pre> open file!"); \$txt = \$row; fwrite(\$myfile, \$txt); fclose(\$myfile); \$data = array('ID_MATERI' => \$idmateri, 'LAMPIRAN' => 'upload/materi/' . \$namafilemateri . '.txt', 'KODE_JENIS' => 1); \$this->materi_model->input_data(\$data,'lampiran'); \$i++; } } } // GAMBAR if (!empty(\$_FILES['lampiran_gambar'])) { \$this->handle_upload(\$_FILES['lampiran_gambar'], 2, \$idmateri); } // AUDIO if (!empty(\$_FILES['lampiran_audio'])) { \$this->handle_upload(\$_FILES['lampiran_audio'], 3, \$idmateri); } // VIDEO if (!empty(\$_FILES['lampiran_video'])) { \$this->handle_upload(\$_FILES['lampiran_video'], 4, \$idmateri); } // file if (!empty(\$_FILES['lampiran_file'])) { \$this->handle_upload(\$_FILES['lampiran_file'], 5, \$idmateri); } redirect('soal_kuis/create_kuis'); } </pre>
Lihat detail materi	<pre> function detail(\$idmateri) { \$where = array('ID_MATERI' => \$idmateri); \$materi=\$this->materi_model->get_listmateri('materi', \$where)->result(); \$lampiran=\$this->lampiran_model->get_list_data('lampiran', \$where)->result(); \$data['materi'] = \$materi; \$data['lampiran'] = \$lampiran; \$data['content_view'] = "detail_materi.php"; \$this->load->view('template', \$data); } </pre>
List Materi	<pre> function cari_materi() { \$key = \$this->input->post('key'); \$where = \$key; \$materi=\$this->materi_model->search(\$where, 'materi')->result(); </pre>

<pre> \$data['list_materi'] = \$materi; \$data['content_view'] = "view_listmateri.php"; \$this->load->view('template', \$data); } function listmateri_kategori(\$id) { \$where = array('ID_KATEGORI' => \$id); \$materi=\$this->materi_model->get_listmateri('materi', \$where)->result(); \$data['list_materi'] = \$materi; \$data['content_view'] = "view_listmateri.php"; \$this->load->view('template', \$data); } function listmateri_golongan(\$id) { \$where = array('ID_GOLONGAN' => \$id); \$materi=\$this->materi_model->get_listmateri('materi', \$where)->result(); \$data['list_materi'] = \$materi; \$data['content_view'] = "view_listmateri.php"; \$this->load->view('template', \$data); } function listmateri_tingkatan(\$id) { \$where = array('ID_TINGKATAN' => \$id); \$materi=\$this->materi_model->get_listmateri('materi', \$where)->result(); \$data['list_materi'] = \$materi; \$data['content_view'] = "view_listmateri.php"; \$this->load->view('template', \$data); } </pre>
Materi_model
<pre> <?php class Materi_model extends CI_Model { function get_listmateri_PM(\$table,\$where) { \$query=\$this->db->select('*'); \$this->db->from('materi'); \$this->db->where(\$where); \$this->db->order_by("TANGGAL_TERBIT", "desc"); \$query = \$this->db->get(); return \$query; } </pre>

```
function get_listmateri($table,$where)
{
$query=$this->db->select('*');
$this->db->from('pemberi_materi');
$this->db->join($table, 'materi.ID PEMATERI = pemberi_materi.ID PEMATERI');
$this->db->where($where);
$this->db->order_by("TANGGAL_TERBIT", "desc");
$query = $this->db->get();
return $query;
}

function search($keyword, $table)3-
{
$this->db->like('JUDUL_MATERI',$keyword);
$this->db->where('STATUS_APPROVAL = 1');
$this->db->from('pemberi_materi');
$this->db->join($table, 'materi.ID PEMATERI = pemberi_materi.ID PEMATERI');
$query = $this->db->get();
return $query;
}

function view_data($where,$table)
{
$query=$this->db->select('*');
$this->db->from('pemberi_materi');
$this->db->join($table, 'materi.ID PEMATERI = pemberi_materi.ID PEMATERI');
$this->db->where($where);
$query = $this->db->get();
return $query;
}

function get_list_data()
{
$query=$this->db->select('*');
$this->db->from('pemberi_materi');
$this->db->join('materi','materi.ID PEMATERI = pemberi_materi.ID PEMATERI');
$query = $this->db->get();
return $query;
}

function get_listmateri_byid($where, $table)
{
$query = $this->db->get_where($table,$where);
return $query;
}

function input_data($data,$table)
{
$this->db->insert($table, $data);
}

function hapus_data($where,$table)
{
$this->db->where($where);
$this->db->delete($table);
}

function edit_data($where,$table)
{
return $this->db->get_where($table,$where);
}

function update_data($where,$data,$table)
{
$this->db->where($where);
$this->db->update($table,$data);
}

}
```

2. Modul Soal Kuis

Merupakan modul yang digunakan untuk fungsi membuat kuis, menjawab kuis dan akumulasi nilai. Dapat dilihat pada tabel 43.

Tabel 43 Skrip Implementasi Modul Soal Kuis

Soal_kuis controller	
Buat soal	<pre>function addsoal() { \$benar = 0; \$salah = 0; \$status = \$this->input->post('status'); \$pilihan_jawaban = \$this->input->post('pilihan_jawaban'); for (\$j=0; \$j<count(\$pilihan_jawaban); \$j++) { if (\$status[\$j] == 0) { \$salah = \$salah + 1; } elseif (\$status[\$j] == 1) { \$benar = \$benar + 1; } } if (\$benar > 1 \$salah == 4) { \$data_session = array('message' => 5); \$this->session->set_userdata(\$data_session); \$this->create_kuis(); } if (\$this->validatesoal() != FALSE) { \$this->upload->do_upload(); \$upload_data = \$this->upload->data(); \$option = \$this->input->post('option'); \$id_pemateri = \$this->session->userdata('id'); \$id_materi = \$this->input->post('id_materi'); \$soal = \$this->input->post('soal'); \$data = array('ID_MATERI' => \$id_materi, 'ID PEMATERI' => \$id_pemateri, 'SOAL' => \$soal, 'LAMPIRAN_KUIS' => null); \$this->materi_model->input_data(\$data,'soal_kuis'); // get last id soal \$where = array('ID PEMATERI' => \$this->session->userdata('id'),); \$datasoal = \$this->soal_kuis_model->get_lastid(\$where, 'soal_kuis'); \$last_id = \$datasoal->num_rows(); \$last_id = \$last_id - 1; \$last = \$datasoal->result(); \$idsoal = \$last[\$last_id]->ID_SOAL;</pre>

	<pre> \$status = \$this->input->post('status'); \$pilihan_jawaban = \$this->input->post('pilihan_jawaban'); for (\$j=0; \$j<count(\$pilihan_jawaban); \$j++) { \$data = array('ID_SOAL' => \$idsoal, 'PILIHAN_JAWABAN' => \$pilihan_jawaban[\$j], 'STATUS_KUNCI_JAWABAN' => \$status[\$j]); \$this->pilihan_jawaban_model->input_data(\$data,'pilihan_jawaban'); } if (\$option == 1) { \$post = \$this->input->post(); unset(\$post); \$this->create_kuis(); }elseif(\$option == 0 && \$this->validatesoal() == TRUE){ \$post = \$this->input->post(); unset(\$post); redirect('home/'); }else{ \$this->create_kuis(); } }elseif{ \$this->create_kuis(); } } </pre>
Menjawab Soal	<pre> function jawab_soal(\$id){ \$where = array('ID_MATERI' => \$id); \$soal = \$this->soal_kuis_model->view_data(\$where,'soal_kuis')->result(); \$data['soal'] = \$this->soal_kuis_model->view_data(\$where,'soal_kuis')->result(); \$i=0; foreach (\$soal as \$row) { \$idsoal = \$row->ID_SOAL; \$where = array('ID_SOAL' => \$idsoal); \$data['pilihan_jawaban'][\$i] = \$this->pilihan_jawaban_model->view_data(\$where,'pilihan_jawaban')->result(); \$i++; } \$data['count'] = count(\$soal); \$data['content_view'] = "view_kuis.php"; \$this->load->view('template', \$data); } function addjawaban(){ \$idmateri = \$this->input->post('id_materi'); \$where = array('ID_MATERI' => \$idmateri); \$materi=\$this->materi_model->get_listmateri('materi', \$where)->result(); \$golongan = \$materi[0]->ID_GOLONGAN; \$countsoal = \$this->input->post('countsoal'); } </pre>

<pre> \$benar = ""; for (\$i=0; \$i < \$countsoal ; \$i++) { \$benar = \$benar + \$this->input->post('jawabansoal' . \$i); } \$nilai = \$benar / \$countsoal * 100; \$data['jenis_golongan'] = \$golongan; \$data['nilai'] = \$nilai; \$data['content_view'] = "lihat_nilai.php"; \$this->load->view('template', \$data); } </pre>	Soal_kuis model
<pre> <?php class Soal_kuis_model extends CI_Model { function get_listmateri(\$table,\$where) { \$query=\$this->db->select('*'); \$this->db->from('pemberi_materi'); \$this->db->join(\$table, 'materi.ID PEMATERI = pemberi_materi.ID PEMATERI'); \$this->db->where(\$where); \$query = \$this->db->get(); return \$query; } function get_lastid(\$where, \$table) { \$query = \$this->db->get_where(\$table,\$where); return \$query; } function view_data(\$where,\$table) { \$query = \$this->db->get_where(\$table, \$where); return \$query; } function input_data(\$data,\$table) { \$this->db->insert(\$table, \$data); } } ?> </pre>	

3. Modul Pemberi Materi

Merupakan modul yang digunakan untuk fungsi menambah akun pemberi materi dan update pemberi materi. Dapat dilihat pada tabel 44.

Tabel 44 Skrip Implementasi Modul Pemberi Materi

Daftar_akun controller	
Registrasi pemberi materi	<pre> function addPemberiMateri() { \$data = array('NM PEMATERI' => \$this->input->post('nama'), 'NTA_PM' => \$this->input->post('nta'), 'EMAIL_PM' => \$this->input->post('email'), 'PASSWORD_PM' => md5(\$this->input->post('password')), </pre>

	<pre>); if (\$this->validatePemateri() != FALSE) { \$this->pemberi_materi_model->input_data(\$data, 'pemberi_materi'); \$message = array('message' => 2); \$this->session->set_userdata(\$message); redirect('materi/listmateri'); } else{ \$this->register_pemateri(); } } </pre>
Pemberi_materi Model	
	<pre> <?php class Pemberi_materi_model extends CI_Model { function get_list_data() { \$query=\$this->db->get('pemberi_materi'); return \$query; } function input_data(\$data,\$table) { \$this->db->insert(\$table, \$data); } function hapus_data(\$where,\$table) { \$this->db->where(\$where); \$this->db->delete(\$table); } function edit_data(\$where,\$table) { return \$this->db->get_where(\$table,\$where); } function update_data(\$where,\$data,\$table) { \$this->db->where(\$where); \$this->db->update(\$table,\$data); } function view_data(\$where,\$table) { return \$this->db->get_where(\$table,\$where); } } ?> </pre>

4. Modul Login

Merupakan modul yang digunakan untuk fungsi login dan logout. Dapat dilihat pada tabel 45.

Tabel 45 Skrip Implementasi Modul Login

Login controller	
Login	<pre> function ceklogin() { \$username = \$this->input->post('username'); \$password = \$this->input->post('password'); \$where = array(</pre>

	<pre>'NTA_PM' => \$username, 'PASSWORD_PM' =>md5(\$password)); \$result = \$this->pemberi_materi_model->cek_login('pemberi_materi', \$where)->result(); if (\$result == TRUE) { \$user = \$this->pemberi_materi_model->cek_login('pemberi_materi',\$where)->result(); \$data_session = array('username' => \$username, 'role' => 0, 'nama' => \$user[0]->NM PEMATERI, 'id' => \$user[0]->ID PEMATERI, 'logged_in_pm' => TRUE, 'message' => 1); \$this->session->set_userdata(\$data_session); redirect('materi/listmateri'); } else { \$data_session = array('message' => 3); \$this->session->set_userdata(\$data_session); \$data['content_view'] = "register_pemateri.php"; \$this->load->view('template', \$data); }</pre>
Logout	<pre>function logout() { \$newdata = array('username' => '', 'role' => '', 'nama' => '', 'id' => '', 'golongan' => '', 'logged_in_pd' => false, 'logged_in_pm' => false); \$this->session->unset_userdata(\$newdata); redirect(base_url()); }</pre>

BAB VI

PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Pramuka berbasis Web. Metode yang digunakan pada pengujian ini adalah *Blackbox testing* yang memperhatikan input agar output yang dihasilkan bisa tercapai. Pengujian ini dilakukan berdasarkan requirement dan fungsi yang sudah di implementasi dari proses input dan output yang diharapkan.

6.1 Pengujian

Pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Pramuka berbasis Web dibuat dengan menggunakan metode *blackbox testing*. Metode ini memfokuskan pada fungsional dari aplikasi yang akan dibangun. Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

6.1.1 Rencana pengujian

Pengujian program ini menggunakan metode *black box* pengujian *black box* merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program. Tujuan dari metode *black box* ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program. Pengujian dengan metode *black box* dilakukan dengan cara memberikan sejumlah *input* pada program aplikasi dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah aplikasi menghasilkan output yang diinginkan dan sesuai dengan fungsi dari program tersebut. Apabila dari input yang diberikan proses menghasilkan *output* yang sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka aplikasi yang bersangkutan telah benar, tetapi jika *output* yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka masih terdapat kesalahan pada program aplikasi.

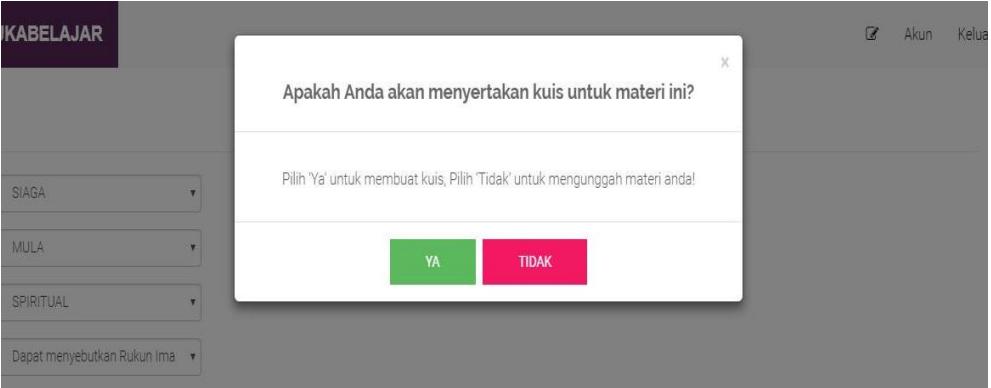
6.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian Requirement Functional

Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian untuk requirement functional sebagai berikut.

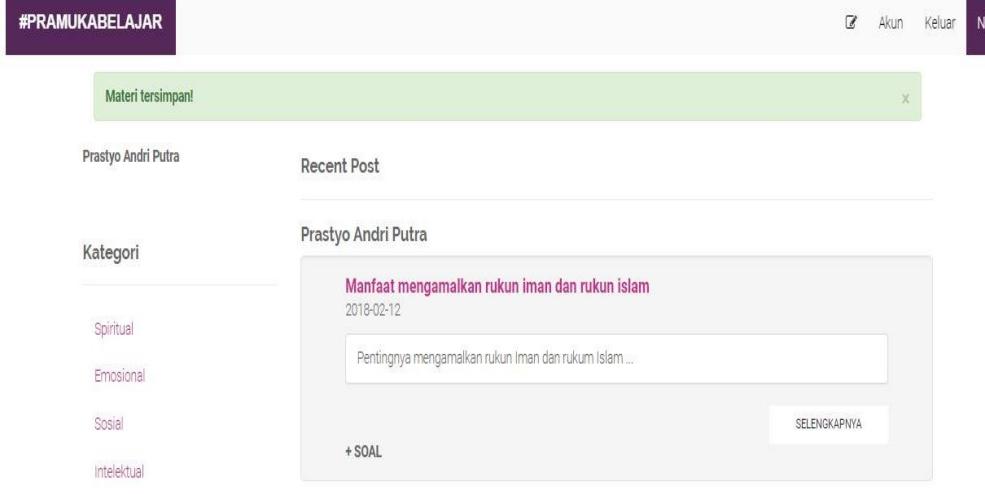
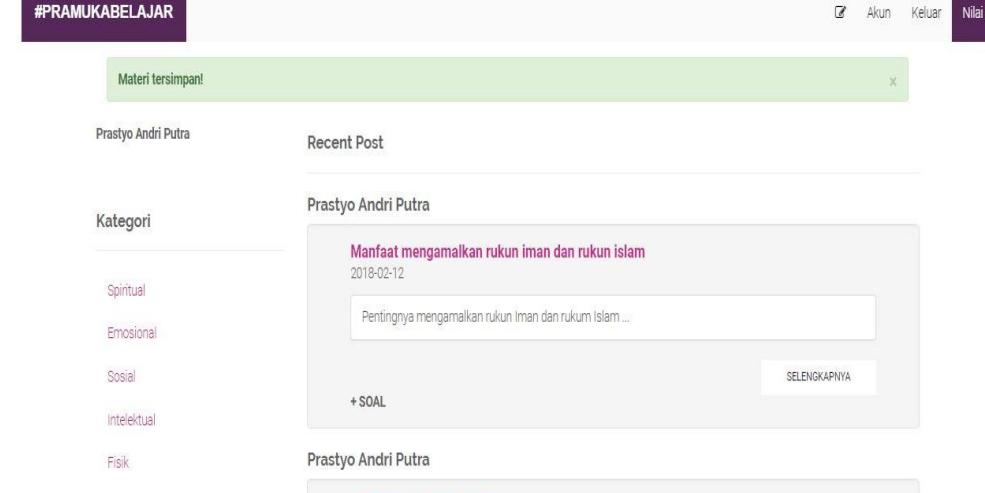
6.1.2.1 Pengujian Buat Materi

Berikut adalah pengujian untuk mengetahui proses buat materi yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi, dapat dilihat pada tabel 46.

Tabel 46 Pengujian Buat Materi

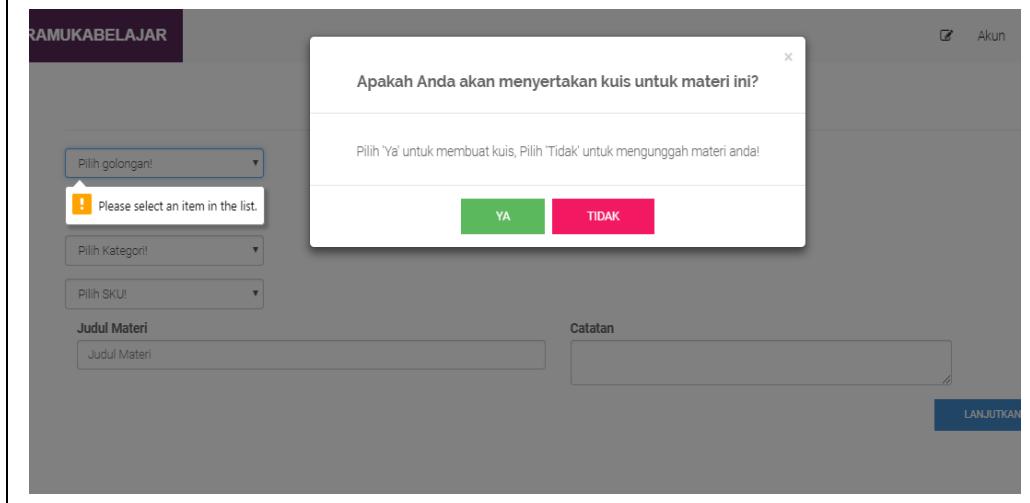
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pemberi materi mengisi semua form buat materi dengan lengkap.	Akan muncul pop up “Apakah Anda akan menyertakan kuis untuk materi ini? Pilih “Ya” untuk membuat kuis. Pilih “Tidak” untuk mengunggah materi anda !”	Akan muncul pop up “Apakah Anda akan menyertakan kuis untuk materi ini? Pilih “Ya” untuk membuat kuis. Pilih “Tidak” ntuk mengunggah materi anda !”	Berhasil
Screenshot			
			
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pemberi materi memasukkan semua jenis lampiran (gambar, video, audio dan dokumen) pada materi	Lampiran akan tersimpan pada tabel Materi pada database dan Pemberi Materi menerima message “Materi tersimpan”	Lampiran akan tersimpan pada tabel Materi pada database dan Pemberi Materi menerima message “Materi tersimpan”	Berhasil

Tabel 46 Pengujian Buat Materi (Lanjutan)

Screenshot			
 <p>The screenshot shows a user interface for managing materials. On the left, there's a sidebar with categories: Spiritual, Emosional, Sosial, Intelektual, and Fisik. The main area displays a recent post by 'Prastyo Andri Putra' titled 'Manfaat mengamalkan rukun iman dan rukun islam' from 2018-02-12. The post content is partially visible: 'Pentingnya mengamalkan rukun Iman dan rukun Islam ...'. A button '+ SOAL' is at the bottom of the post card, and a 'SELENGKAPNYA' button is in the top right corner.</p>			
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika lampiran pada materi yang dimasukkan lebih dari kapasitas type data yang telah ditentukan	Materi tersimpan pada tabel materi di database namun lampiran tidak tersimpan di tabel lampiran. Pemberi materi menerima message "Materi Tersimpan"	Materi tersimpan pada tabel materi di database namun lampiran tidak tersimpan di tabel lampiran. Pemberi materi menerima message "Materi Tersimpan"	Berhasil
Screenshot			
 <p>The screenshot shows a user interface for managing materials. On the left, there's a sidebar with categories: Spiritual, Emosional, Sosial, Intelektual, and Fisik. The main area displays a recent post by 'Prastyo Andri Putra' titled 'Manfaat mengamalkan rukun iman dan rukun islam' from 2018-02-12. The post content is partially visible: 'Pentingnya mengamalkan rukun Iman dan rukun Islam ...'. A button '+ SOAL' is at the bottom of the post card, and a 'SELENGKAPNYA' button is in the top right corner. Below the post, there's a section for 'Prastyo Andri Putra' with the text 'Dontingenus Dukun Islam'.</p>			

Tabel 46 Pengujian Buat Materi (Lanjutan)

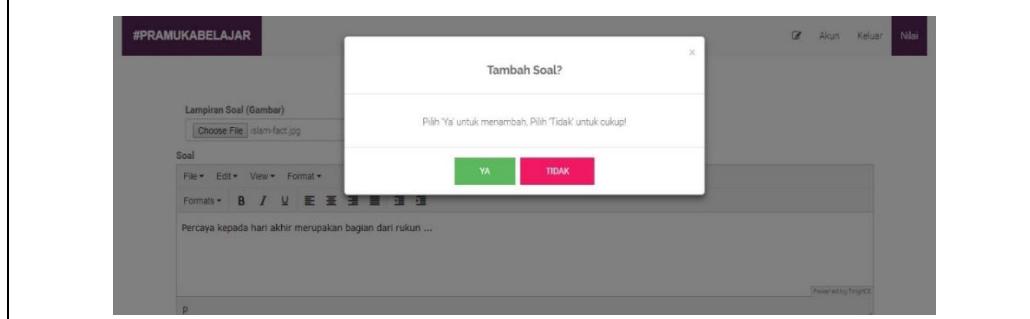
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika salah satu form pada buat materi tidak terisi dengan lengkap.	Akan terdapat pesan kesalahan “Please select an item in the list”	Akan terdapat pesan kesalahan “Please select an item in the list”	Berhasil

Screenshot**6.1.2.2 Pengujian Buat Kuis**

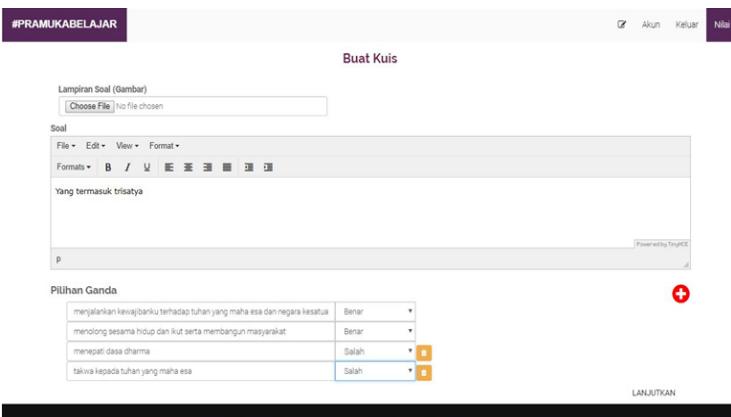
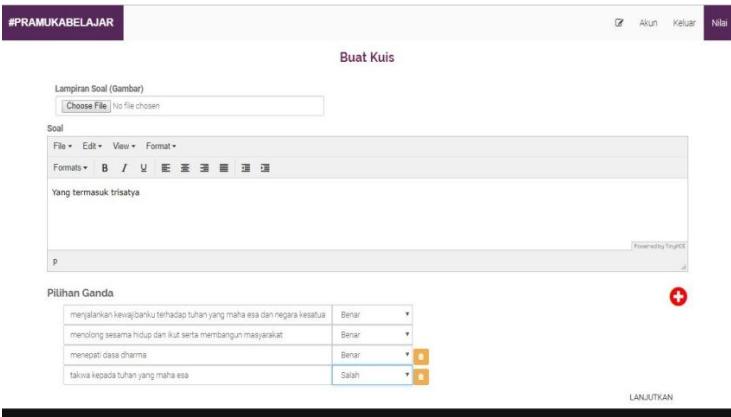
Berikut adalah pengujian untuk proses buat kuis yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi, dapat dilihat pada tabel 47.

Tabel 47 Pengujian Buat Kuis

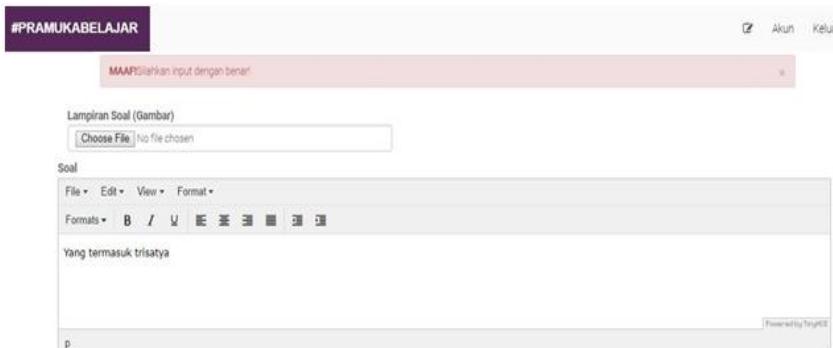
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika semua form yang terdapat pada buat kuis telah terisi dengan lengkap.	Akan muncul pop up “Tambah Soal ? Pilih “Ya” untuk menambah. Pilih “Tidak” untuk cukup”	Akan muncul pop up “Tambah Soal ? Pilih “Ya” untuk menambah. Pilih “Tidak” untuk cukup”	Berhasil

Screenshot

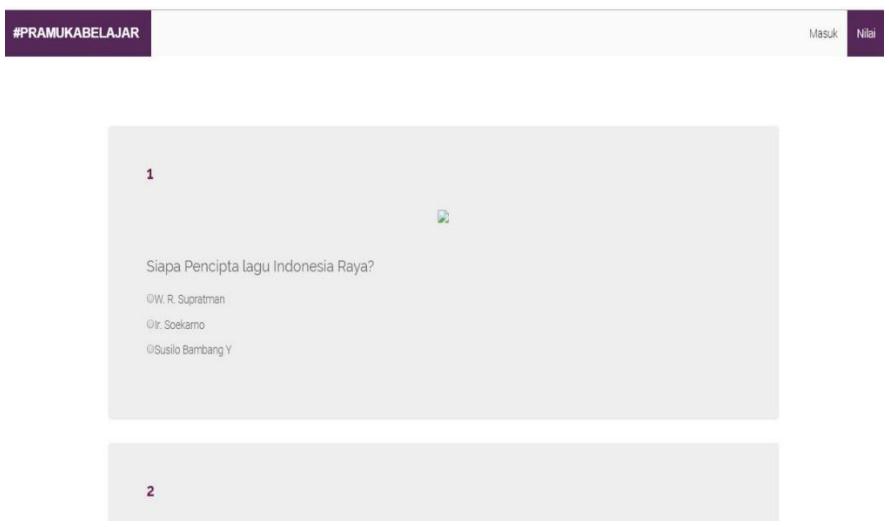
Tabel 47 Pengujian Buat Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pada pilihan ganda pemberi materi memasukkan 2 kunci jawaban yang benar dalam 4 pilihan jawaban	Data akan tetap tersimpan pada tabel Soal Kuis dan tabel Pilihan Jawaban. Namun pengguna hanya dapat memilih satu jawaban benar.	Data akan tetap tersimpan pada tabel Soal Kuis dan tabel Pilihan Jawaban. Namun pengguna hanya dapat memilih satu jawaban benar.	Berhasil
Screenshot			
			
Screenshot			
			

Tabel 47 Pengujian Buat Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status								
Jika lampiran yang dimasukkan pada buat kuis berupa file gambar.	Data akan tersimpan pada tabel Soal Kuis dan tabel Pilihan Jawaban.	Data akan tersimpan pada tabel Soal Kuis dan tabel Pilihan Jawaban.	Berhasil								
Screenshot											
	 <p>Siapa Pencipta lagu Indonesia Raya? <input type="radio"/> ◉ W. R. Supratman <input type="radio"/> ◉ Ir. Soekarno <input type="radio"/> ◉ Susilo Bambang Y</p>										
Screenshot											
	 <p>MAAF! Silahkan input dengan benar!</p> <p>Lampiran Soal (Gambar) <input type="button" value="Choose File"/> No file chosen</p> <p>Soal File • Edit • View • Format • Formats • B I U H E M I T P Yang termasuk trisatya</p>										
	<p>Pilihannya</p> <table border="1"> <tr> <td>menjalankan kewajibanku terhadap tuhan yang maha esa dan negara kesatuan</td> <td>Salah</td> </tr> <tr> <td>menolong sesama hidup dan ikut serta membangun masyarakat</td> <td>Salah</td> </tr> <tr> <td>meneplat dasar dharma</td> <td>Salah</td> </tr> <tr> <td>takwa kepada tuhan yang maha esa</td> <td>Salah</td> </tr> </table> <p>LANJUTKAN</p>	menjalankan kewajibanku terhadap tuhan yang maha esa dan negara kesatuan	Salah	menolong sesama hidup dan ikut serta membangun masyarakat	Salah	meneplat dasar dharma	Salah	takwa kepada tuhan yang maha esa	Salah		
menjalankan kewajibanku terhadap tuhan yang maha esa dan negara kesatuan	Salah										
menolong sesama hidup dan ikut serta membangun masyarakat	Salah										
meneplat dasar dharma	Salah										
takwa kepada tuhan yang maha esa	Salah										

Tabel 47 Pengujian Buat Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika lampiran pada soal kuis yang dimasukkan lebih dari kapasitas type data yang telah ditentukan	Data soal akan tersimpan di tabel soal kuis tanpa data lampiran.	Data soal akan tersimpan di tabel soal kuis tanpa data lampiran.	Berhasil
Screenshot			
			

6.1.2.3 Pengujian Daftar Materi

Berikut adalah pengujian untuk proses Daftar Materi yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi dan Pengguna Umum, dapat dilihat pada tabel 48.

Tabel 48 Pengujian Daftar Materi

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna memilih daftar materi dengan pilihan kategori.	Materi sesuai kategori yang akan ditampilkan secara detail.	Materi sesuai kategori yang akan ditampilkan secara detail.	Berhasil

Tabel 48 Pengujian Daftar Materi (Lanjutan)

Screenshot			
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna memilih daftar materi dengan pilihan tingkatan.	Materi sesuai tingkatan yang akan ditampilkan secara detail.	Materi sesuai tingkatan yang akan ditampilkan secara detail.	Berhasil
Screenshot			
Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna memilih daftar materi dengan pilihan golongan.	Materi sesuai golongan yang akan ditampilkan secara detail.	Materi sesuai golongan yang akan ditampilkan secara detail.	Berhasil

Tabel 48 Pengujian Daftar Materi (Lanjutan)

Screenshot

6.1.2.4 Pengujian Lihat Detail Materi

Berikut adalah pengujian untuk proses Lihat Daftar Materi yang dilakukan oleh pengguna Pengguna Umum , dapat dilihat pada tabel 49.

Tabel 49 Pengujian Lihat Detail Materi

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika jenis lampiran materi yang dimasukkan sesuai dengan jenis lampiran yang tersedia.	Menampilkan semua isi materi dan lampiran materi dengan berdasarkan id_materi yang dipilih.	Menampilkan semua isi materi dan lampiran materi dengan berdasarkan id_materi yang dipilih.	Berhasil

Screenshot

Tabel 49 Pengujian Lihat Detail Materi (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika jenis lampiran materi yang dimasukkan tidak sesuai dengan jenis lampiran yang tersedia.	Menampilkan semua isi materi dan lampiran materi berdasarkan id_materi. Namun lampiran tidak bisa dibaca.	Menampilkan semua isi materi dan lampiran materi berdasarkan id_materi. Namun lampiran tidak bisa dibaca.	Berhasil
Screenshot			
			

6.1.2.5 Pengujian Jawab Kuis

Berikut adalah pengujian untuk proses Jawab Kuis yang dilakukan oleh pengguna Pengguna Umum, dapat dilihat pada tabel 50.

Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna menyerah dengan tidak menyelesaikan seluruh soal (misalkan pengguna tidak menjawab soal satupun)	System akan tetap mengakumulasi sesuai jumlah soal yang tersedia (yang tidak diisi dianggap nilai salah). System menampilkan hasil akumulasi dengan rumus Benar/Jumlah * 100	System akan tetap mengakumulasi sesuai jumlah soal yang tersedia (yang tidak diisi dianggap nilai salah). System menampilkan hasil akumulasi dengan rumus Benar/Jumlah * 100	Berhasil

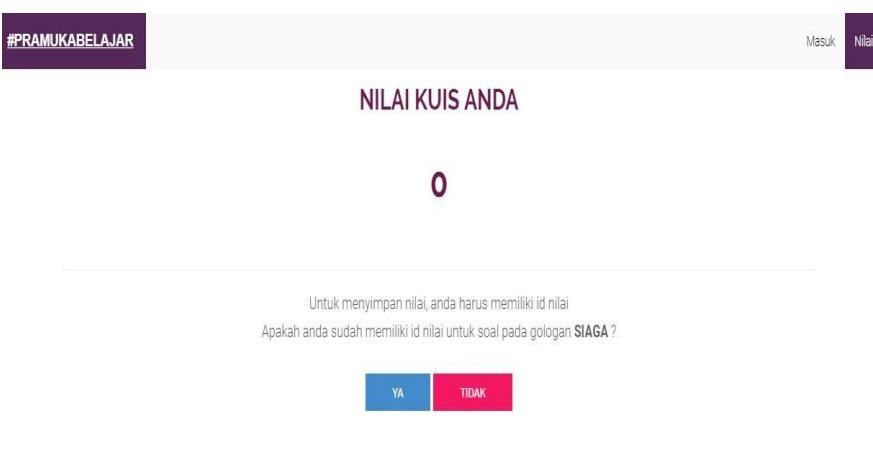
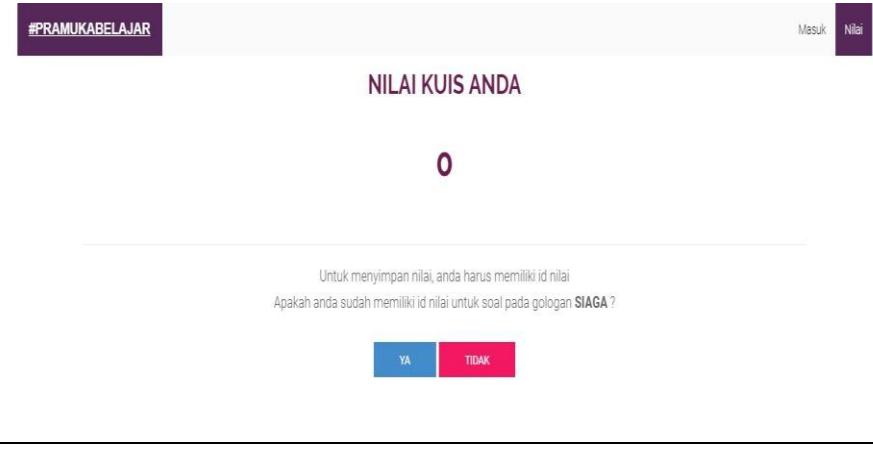
Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis (Lanjutan)

Screenshot
<p>The screenshot shows a quiz interface with the header '#PRAMUKABELAJAR' and a red circle around the word 'MENYERAH?' in the top left corner. The question number '1' is at the top left of the question box. The question asks: 'Siapa Pencipta lagu Indonesia Raya?' with three options: 'W. R. Supratman', 'Irf. Soekarno', and 'Susilo Bambang Y'. At the bottom right of the question box are 'Masuk' and 'Nilai' buttons.</p>
<p>The screenshot shows a quiz interface with the header '#PRAMUKABELAJAR' and a red circle around the word 'MENYERAH?' in the top left corner. The question number '2' is at the top left of the question box. The question asks: 'W.R Supratman mengumandangkan lagu Indonesia Raya ketika masa penjajahan menggunakan instrumen?' with the URL 'localhost/pramuka/soal_kuis/Jawab_soal/0/menyerah'. At the bottom right of the question box are 'Masuk' and 'Nilai' buttons.</p>
<p>The screenshot shows a quiz interface with the header '#PRAMUKABELAJAR' and a red circle around the word 'MENYERAH?' in the top left corner. The question number '5' is at the top left of the question box. The question asks: 'Lagu Indonesia Raya merupakan lagu kebangsaan dari ?' with four options: 'Aceh', 'Indonesia', 'Hindia', and 'Papua barat'. At the bottom right of the question box is a red button with the word 'LANJUTKAN' and a red circle around it.</p>
<p>The screenshot shows a summary page with the header '#PRAMUKABELAJAR' and a red circle around the word 'MENYERAH?' in the top left corner. The title 'NILAI KUIS ANDA' is at the top. The score '20' is prominently displayed in the center. Below the score, there is a message: 'Untuk menyimpan nilai, anda harus memiliki id nilai' and 'Apakah anda sudah memiliki id nilai untuk soal pada gologan SIAGA?'. At the bottom are 'YA' and 'TIDAK' buttons. A large black horizontal bar is at the very bottom.</p>

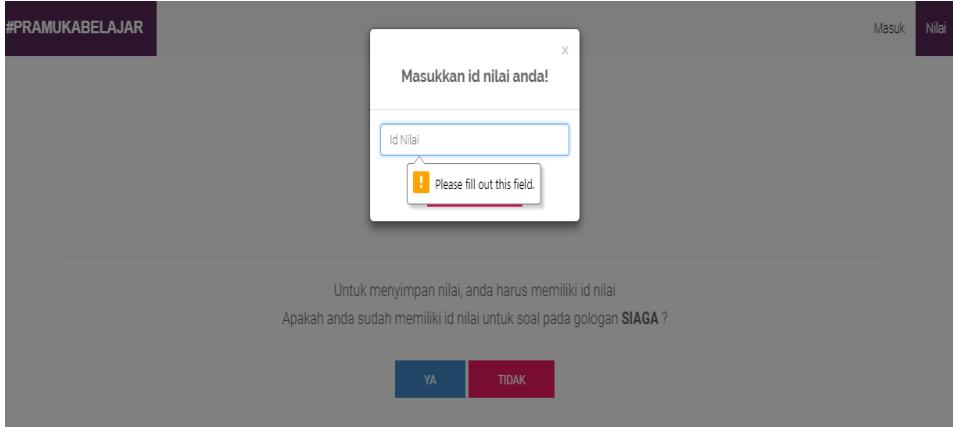
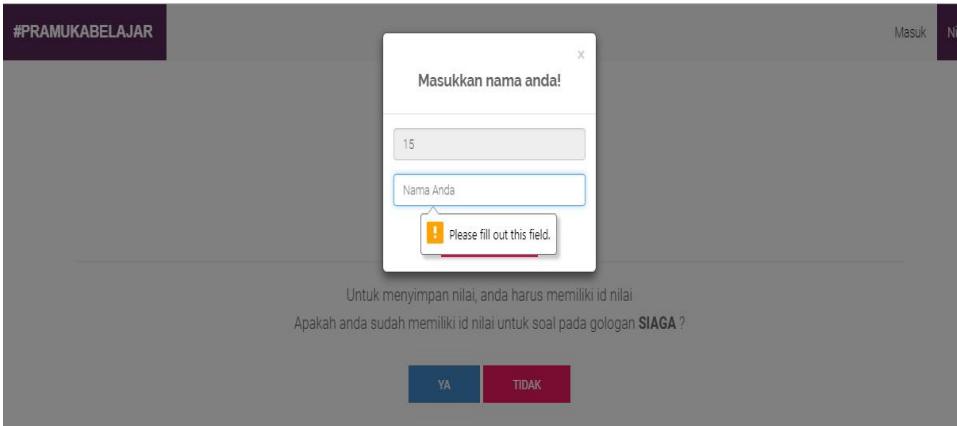
Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna menyelesaikan seluruh soal dengan jumlah 10 soal dan semua jawaban benar.	System menampilkan hasil akumulasi dengan rumus Benar/Jumlah * 100	System menampilkan hasil akumulasi dengan rumus Benar/Jumlah * 100	Berhasil
Screenshot			
#PRAMUKABELAJAR		Masuk Nilai	
NILAI KUIS ANDA 100			
<p>Untuk menyimpan nilai, anda harus memiliki id nilai Apakah anda sudah memiliki id nilai untuk soal pada gologan SIAGA ?</p> <p style="text-align: center;">YA TIDAK</p>			
Screenshot			
#PRAMUKABELAJAR		Masuk Nilai	
NILAI KUIS ANDA 80			
<p>Untuk menyimpan nilai, anda harus memiliki id nilai Apakah anda sudah memiliki id nilai untuk soal pada gologan PENGGALANG ?</p> <p style="text-align: center;">YA TIDAK</p>			

Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna menyelesaikan seluruh soal dengan jumlah 10 soal dan tidak ada jawaban yang benar.	System menampilkan hasil akumulasi dengan rumus Benar/Jumlah * 100	System menampilkan hasil akumulasi dengan rumus Benar/Jumlah * 100	Berhasil
Screenshot			
			
Screenshot			
			

Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna memiliki id_nilai tetapi tidak memasukkan id tersebut pada saat akan menyimpan nilai	Pengguna mendapat message “Please fill out this field” pada field yang belum diisi.	Pengguna mendapat message “Please fill out this field” pada field yang belum diisi.	Berhasil
Screenshot			
			
Skenario Pengujian			
Jika pengguna tidak memiliki id_nilai dan tidak memasukkan nama dan id_nilai	Pengguna mendapat message “Please fill out this field” pada field yang belum diisi.	Pengguna mendapat message “Please fill out this field” pada field yang belum diisi.	Berhasil
Screenshot			
			

Tabel 50 Pengujian Jawab Kuis (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pengguna telah memiliki nilai. Dan mengerjakan kuis yang baru.	Nilai akan bertambah sesuai dengan id_nilai yang diinput	Belum Terimplementasi	Belum Terimplementasi
Jika nilai yang didapatkan lebih dari kapasitas type data yang telah ditentukan	Nilai pengguna menjadi value max yang terdapat pada database (9999999999)	Belum Terimplementasi	Belum Terimplementasi

6.1.2.6 Pengujian Riwayat Materi

Berikut adalah pengujian untuk proses Riwayat Materi yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi, dapat dilihat pada tabel 51.

Tabel 51 Pengujian Riwayat Materi

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pemberi materi memilih lihat materi yang sudah terdaftar pada riwayat materi	Menampilkan semua isi materi dan lampiran materi dengan berdasarkan id_materi yang dipilih.	Menampilkan semua isi materi dan lampiran materi dengan berdasarkan id_materi yang dipilih.	Berhasil
Screenshot			
			

6.1.2.7 Pengujian Ubah Akun

Berikut adalah pengujian untuk proses Ubah Akun yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi, dapat dilihat pada tabel 52.

Tabel 52 Pengujian Ubah Akun

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika salah satu data akun pemberi materi akan diubah. Misal Nama : Siska Seliani menjadi Siska Seliani Sisel	Akan terdapat pesan “Data berhasil diubah”. Dan nama akan terganti sesuai dengan yang diharapkan	Akan terdapat pesan “Data berhasil diubah”. Dan nama akan terganti sesuai dengan yang diharapkan	Belum Berhasil
Jika saat konfirmasi kata sandi kemudian tidak sesuai dengan kata sandi yang sebelumnya	Akan terdapat pesan “The password Confirmation field does not match the Password field”	Akan terdapat pesan “The password Confirmation field does not match the Password field”	Belum Berhasil
Jika nama pemberi materi terdiri dari 100 karakter.	Data akan tersimpan tetapi sistem hanya menampung 50 karakter	Data akan tersimpan tetapi sistem hanya menampung 50 karakter	Belum Berhasil

6.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian Requirement Non-Functional

Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka dapat dilakukan pengujian untuk requirement non-functional sebagai berikut:

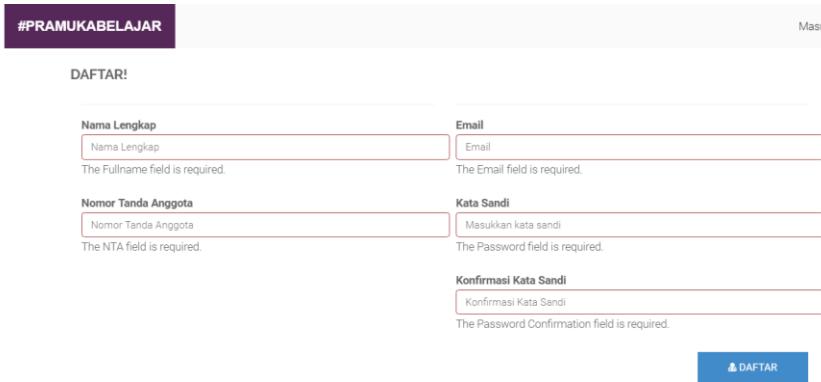
6.1.3.1 Pengujian Registrasi

Berikut adalah pengujian untuk proses Registrasi yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi, dapat dilihat pada tabel 53.

Tabel 53 Pengujian Registrasi

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pemberi materi melakukan registrasi dengan menggunakan NTA yang sama.	Akan terdapat pesan “Anda sudah terdaftar!”	Data tersimpan ke tabel Pemberi Materi	Berhasil
Screenshot			

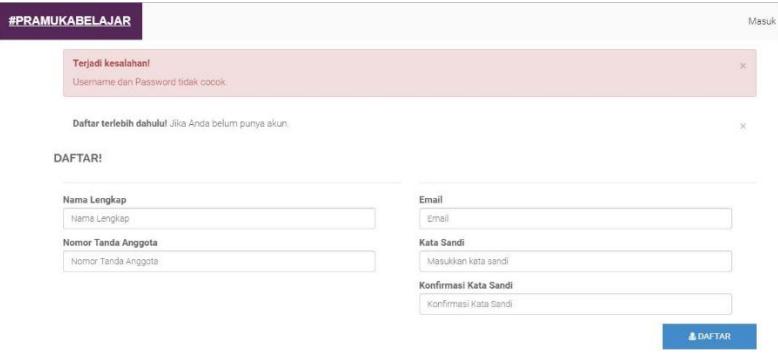
Tabel 53 Pengujian Registrasi (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika salah satu data tidak terisi	System menampilkan pesan kesalahan “The field is required”	System menampilkan pesan kesalahan “The field is required”	Berhasil
Screenshot			
			

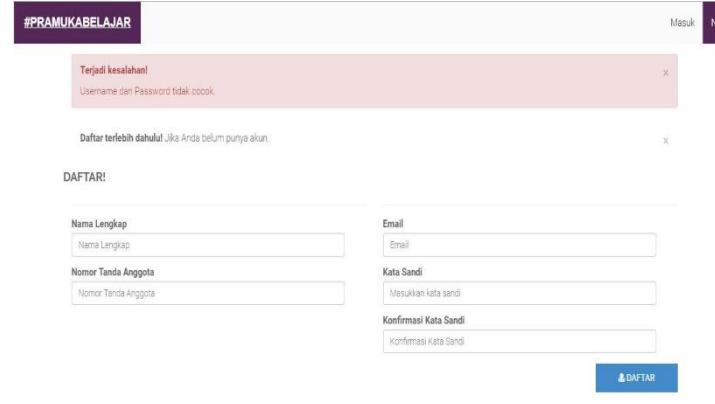
6.1.3.2 Pengujian Login

Berikut adalah pengujian untuk proses Login yang dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi, dapat dilihat pada tabel 54.

Tabel 54 Pengujian Login

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pemberi materi tidak melakukan registrasi dan langsung login	System menampilkan pesan “Terjadi kesalahan : username dan password tidak cocok” Daftar terlebih dahulu jika anda tidak memiliki akun.	System menampilkan pesan “Terjadi kesalahan : username dan password tidak cocok” Daftar terlebih dahulu jika anda tidak memiliki akun.	Berhasil
Screenshot			
			

Tabel 54 Pengujian Login (Lanjutan)

Skenario Pengujian	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
Jika pemberi materi salah memasukkan password	System menampilkan pesan “Terjadi kesalahan : username dan password tidak cocok” Daftar terlebih dahulu jika anda tidak memiliki akun.	System menampilkan pesan “Terjadi kesalahan : username dan password tidak cocok” Daftar terlebih dahulu jika anda tidak memiliki akun.	Berhasil
Screenshot			
			

BAB VII

PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penggerjaan Tugas Akhir.

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan yang telah didefinisikan di awal untuk menyediakan aplikasi yang dapat memberikan layanan informasi, dan kuis mengenai materi kepramukaan untuk membantu pengguna memperdalam kecakapan yang ada pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web serta *requirements* yang didefinisikan pada tahap analisis, aplikasi yang dikembangkan telah berhasil mengimplementasikan beberapa requirement sesuai dengan fungsinya, sebagai berikut :

1. Aplikasi memberikan fasilitas bagi Pemberi Materi untuk membuat materi dengan mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU).
2. Aplikasi memberikan fasilitas bagi Pemberi Materi untuk membuat kuis dari materi yang telah dibuat sebelumnya.
3. Aplikasi memberikan fasilitas bagi pengguna umum untuk melihat materi dan mengerjakan kuis yang dibuat oleh Pemberi Materi
4. Aplikasi memberikan fasilitas bagi Pemberi Materi untuk melakukan *create* dan *read* dalam hal mengelola data materi yang telah dibuatnya.
5. Aplikasi mampu menampilkan riwayat materi yang telah dibuat oleh Pemberi Materi
6. Aplikasi mampu menampilkan nilai dari kuis yang telah dikerjakan oleh pengguna umum.

Berdasarkan tujuan kedua yang telah didefinisikan di awal laporan untuk memberikan fasilitas pendukung dalam menunjang proses pembelajaran kepramukaan menggunakan media digital sebagai sarana belajar alternatif bagi

pengguna dan menjadi *re-branding* dari metode pembelajaran kepramukaan, bahwa Media Pembelajaran Materi Kepramukaan ini merupakan aplikasi Berbasis Web yang dapat diakses melalui media digital guna menunjang proses pembelajaran kepramukaan mengenai materi yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU).

7.2 Saran

Berdasarkan hal-hal yang belum tercapai, maka dalam pengembangan aplikasi selanjutnya disarankan sebagai berikut :

1. Aplikasi mampu menyediakan fitur grup untuk memudahkan Pemberi Materi mengawasi perkembangan kecakapan dari setiap pengguna dan menjadi sarana diskusi.
2. Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk membuat kuis dengan berbagai format kuis yang tidak hanya berupa pilihan ganda saja saja.
3. Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk pemberi materi mengecek jawaban dari pengguna yang mengerjakan kuis.
4. Aplikasi mampu mengedit materi yang telah dibuat oleh Pemberi Materi.

Daftar Pustaka

1. Acera, Pengertian Edukasi Menurut Para Ahli.
<https://www.scribd.com/doc/291027343/PENGERTIAN-EDUKASI.html>
[28 Februari 2017]
2. Sunardi, Andri B. 2016. Boyman Ragam Latih Pramuka. Bandung : Darma Utama.
3. Azwar, Azrul. 2011. Panduan Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Golongan Penggalang. Jakarta : Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
4. Elib Unikom. <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/621/jbptunikompp-gdl-nurulimann-31004-10-13.unik-i.pdf> [19 Februari 2017].
5. Golongan Peserta Didik Pramuka.
<http://stefanussuletandi.blogspot.co.id/2014/11/golongan-peserta-didik-gerakan-pramuka.html> [8 Juni 2017]
6. About E - learning
<http://www.about-elearning.com> [20 Januari 2018]
7. Pengenalan Edmodo.
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/>
<http://itcermat.com/mengenal-aplikasi-edmodo-untuk-siswa-orang-tua-dan-guru-sekolah/> [18 Desember 2017]
8. Anggadiedja, Tjahjana J. 2011. Panduan Pramuka Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Golongan Siaga. Jakarta : Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
9. Anggadiedja, Tjahjana J. 2011. Panduan Pramuka Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Golongan Penegak. Jakarta : Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
10. Anggadiedja, Tjahjana J. 2011. Panduan Pramuka Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Golongan Pandega. Jakarta : Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
11. Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung : Alfabeta.

Lampiran A

Software Requirement Specification

**Media Pembelajaran Materi Kepramukaan
Berbasis Web**

Software Requirements Specification



Prastyo Andri P. 141511024

Rivalda Alvandiaz Sy. 141511027

Siska Seliani 141511029

Revision History

Date	Version	Description	Author
7 Maret 2017	1.0	Dokumen pertama dibuat	KoTA 109
11 Maret 2017	1.1	Perbaikan Bab 1	KoTA 109
17 Maret 2017	1.2	Perbaikan Bab 2	KoTA 109
10 April 2017	1.3	Revisi Usecase dan System Sequence Diagram	KoTA 109
21 April 2017	1.4	Revisi Usecase Diagram	KoTA 109
22 April 2017	1.5	Revisi Usecase Diagram	KoTA 109
23 April 2017	1.6	Konsistensi Usecase Text	KoTA 109
25 September 2017	1.7	Revisi Rancangan perilaku aplikasi	KoTA 109
28 Januari 2018	1.8	Perbaikan Dokumen Bab 1	KoTA 109
1 Februari 2018	1.9	Perbaikan Dokumen Bab 2	KoTA 109
8 Februari 2018	1.10	Perbaikan Usecase Specification	KoTA109

BAB I

PENDAHULUAN

1.Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang tujuan pembuatan dokumen, ruang lingkup, definisi istilah, akronim, singkatan, referensi yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan deskripsi umum tentang dokumen *Software Requirements Specifications* (SRS).

1.1 Tujuan

Dokumen ini berisikan Software Requirement Specification (SRS) untuk Media Sosial Untuk Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detil dan menyeluruh.

Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak ini.

1.2 Ruang Lingkup

Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web merupakan suatu aplikasi yang menjadi media alternatif dari buku panduan pramuka ataupun buku saku pramuka yang saat ini dinilai kurang diminati untuk dibaca karena konten desainnya yang kurang menarik dan tidak interaktif, serta menjadi alternatif dari metode pembelajaran serta pembinaan bagi peserta didik dalam memahami dan memperdalam kepramukaan diluar waktu latihan, yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan menjadi suatu bentuk *re-branding* dari metode pembinaan peserta didik Gerakan Pramuka , buku saku dan citra pramuka dimata masyarakat.

Agar tujuan Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web ini tercapai, ruang lingkup yang disediakan antara lain:

1. Pihak yang terlibat dalam penggunaan aplikasi yaitu Pengguna Umum dan Pemberi Materi
2. Aplikasi yang akan dikembangkan merupakan Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web yang dapat memberikan layanan informasi, panduan, dan kuis mengenai materi kepramukaan. Adapun cakupan pada aplikasi ini adalah :
 - a. Sistem menampilkan layanan informasi, panduan, dan kuis mengenai materi kepramukaan.
 - b. Pemberi Materi dapat membuat materi dan membuat kuis pertanyaan beserta kunci jawabannya yang mengacu pada kategori materi, tingkatan maupun golongan pada salah satu poin dalam Syarat Kecakapan Umum (SKU),
 - c. Pengguna Umum dapat melihat materi dan menjawab kuis pertanyaan yang diunggah oleh Pemberi Materi

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat menambah minat serta wawasan mengenai kepramukaan.

1.3 Definisi Istilah, Akronim dan Singkatan

Istilah, akronim dan singkatan	Keterangan
Pramuka	Pramuka adalah kepanjangan dari praja muda karana yang artinya sekumpulan anak muda yang memiliki karya atau sedang berkarya. Dari pengertian tersebut, maka pantas apabila pramuka dianggap sebagai penerus bangsa yang memiliki karya dan kemajuan dalam berfikir, disiplin dan mampu mengatasi masalah, banyak karya yang dapat dikuasai dalam mengikuti pramuka, seperti mampu memberi pertolongan dengan membuat tandu apabila dalamkeadaan genting, mampu membuat simpul, dan banyak manfaat lain yang dapat kita ambil di dalamnya.
Kepramukaan	Kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur.

Istilah, akronim dan singkatan	Keterangan
Syarat Kecakapan Umum (SKU)	Syarat Kecakapan Umum (disingkat SKU) adalah bagian dari kurikulum pembinaan anggota Gerakan Pramuka dan menjadi syarat kecakapan yang wajib dimiliki oleh setiap anggota pramuka sebagai prasyarat untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum. SKU disusun menurut pembagian golongan usia Pramuka yaitu golongan Siaga, golongan Penggalang, golongan Penegak dan golongan Pandega.
Pramuka Golongan Pandega	Pramuka Golongan Pandega merupakan golongan Pramuka setelah Penegak. Anggota Pramuka ini merupakan anggota Pramuka yang berusia antara 21 – 25 tahun. Pramuka Pandega memiliki jenis kegiatan yang sama dan dilakukan bersama-sama dengan Pramuka Penegak. Pembinaan Pramuka Pandega dilakukan mulai dari tingkat Gugus depan dalam satuan yang disebut Racana, dan di tingkat Kwartir dapat mengikuti Satuan Karya dan Dewan Kerja.
Pramuka Golongan Penegak	Pramuka Golongan Penegak adalah anggota pramuka yang memiliki rentang usia antara 16 sampai 20 tahun. Penegak bisaanya merupakan anggota pramuka yang telah menginjak bangku kelas 10 SMA hingga Perguruan Tinggi. Satuan terkecil Pramuka Penegak bisa disebut Sangga yang idealnya diisi 6 sampai 8 orang Penegak. Dalam golongan Penegak, ada dua tingkatan yang bisa dicapai. Tingkatan – tingkatan tersebut adalah Penegak Bantara dan Penegak Laksana. Penegak Laksana sebagai tingkatan tertinggi. Namun, apabila seorang Pramuka Penegak belum mencapai SKU dalam tingkatan Penegak Bantara, maka Pramuka tersebut akan mendapatkan predikat Penegak Tamu.
Pramuka Golongan Penggalang	Pramuka penggalang merupakan penggolongan sekaligus sebutan bagi anggota pramuka yang telah berusia antara 11 hingga 15 tahun. Seorang pramuka resmi menjadi penggalang selain telah menginjak usia 11 tahun juga telah menyelesaikan Syarat-syarat Kecakapan Umum Pramuka Penggalang tingkat Ramu serta mengucapkan trisatya pada upacara pelantikan yang dipimpin oleh pembinanya. Meskipun telah berusia sebelas tahun namun belum menyelesaikan SKU Penggalang Ramu, pramuka tersebut disebut sebagai Tamu Penggalang.
Pramuka Golongan Siaga	Pramuka Golongan Siaga adalah sebutan bagi anggota pramuka yang memiliki rentang usia 7-10 tahun. Bisaanya merupakan anak SD kelas 1-3. Satuan terkecil dalam golongan siaga bisa disebut Barung. Setiap beberapa Barung dihimpun dalam satu satuan besar yang dinamakan Perindukan. Satu Barung bisaanya diisi 6-10 orang anggota pramuka siaga dan dipimpin oleh seorang Pemimpin Barung atau Pinrung Dalam golongan siaga, ada tiga tingkatan yang dibedakan sesuai dengan syarat kecakapan umum (SKU) yang wajib dipenuhi oleh seorang Pramuka Siaga. Tingkatan tersebut antara lain Siaga Mula, Siaga Bantu, dan Siaga Tata

1.4 Referensi

- a. Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis

- and Design and Iterative Development, Third Edition. October 20, 2004. Addison Wesley Professional.
- b. IEEE. *IEEE Std 830-1998 IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*. IEEE Computer Society, 1998.
 - c. Kepramukaan : Andri Bob Sunardi. 2016. Boyman Ragam Latih Pramuka edisi V. Bandung

1.5 Teknologi yang Digunakan

Dalam pengembangan Media Sosial Untuk Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web ini, kami akan menggunakan beberapa teknologi sebagai berikut:

- a. MySQL.
- b. PHP.
- c. XAMPP
- d. CodeIgniter
- e. Balsamiq Mockup 3
- f. PowerDesigner
- g. Sublime Text

1.6 Deskripsi Umum

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Merupakan pengantar dokumen SRS yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup sistem perangkat lunak, juga memuat definisi, akronim dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SRS.

2. Deskripsi Umum Sistem Perangkat Lunak

Mendefinisikan secara umum Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web yang meliputi domain model, prespektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan analisis

3. Deskripsi Rinci Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak

Membahas mengenai uraian kebutuhan sistem perangkat lunak lebih rinci, meliputi *requirement* antarmuka, *requirement* perangkat lunak, *requirement* perangkat keras, dan *requirement* komunikasi, proses-proses yang terdapat pada fitur, *requirement* fungsional dan non-fungsional.

BAB II

DESKRIPSI GLOBAL PERANGKAT LUNAK

Pada bagian ini akan dideskripsikan requirement umum dari perangkat lunak media pembelajaran kepramukaan berbasis web meliputi spesifikasi produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan serta asumsi dan ketergantungan hasil evaluasi sistem.

2.1 Spesifikasi Produk

Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web merupakan aplikasi yang menyediakan layanan informasi mengenai materi dasar kepramukaan yang mengacu kepada Syarat Kecakapan Umum (SKU) yang dibuat oleh Pemberi Materi untuk para pengguna umum, serta memiliki konten evaluasi dari materi-materi yang sudah di pelajari melalui kuis untuk mengukur seberapa cakap pengguna aplikasi dalam memahami materi kepramukaan.

Aplikasi ini sebagai alternatif dari metode pembelajaran pramuka dalam memahami dan memperdalam materi kepramukaan untuk memantapkan kecakapan pada Syarat Kecakapan Umum (SKU) diluar waktu latihan. Juga sebagai media pembelajaran kepramukaan dalam mengembangkan kecakapan yang menyelaraskan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, sehingga menjadi salah satu bentuk *re-branding* Gerakan Pramuka dalam proses pembinaannya.

Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi yang dapat memberikan fitur registrasi, login, membuat materi, buat kuis, edit materi, lihat daftar materi, lihat detail materi dan edit akun bagi pemberi materi. Dan pengguna umum dapat melihat materi, menjawab soal kuis dan melihat nilai kuis. Selain itu, aplikasi yang dibangun akan menerapkan materi berdasarkan SKU dari semua golongan pramuka. Pengguna umum akan mendapatkan materi dan soal kuis yang diinputkan oleh pemberi materi berupa file gambar, video, dokumen dan audio.

Adanya aplikasi ini diharapkan meningkatkan minat para pengguna ataupun peserta didik agar dapat mempelajari materi kepramukaan dengan pemanfaatan teknologi yang berbasis web yang memudahkan penggunaannya agar tidak perlu melakukan proses pengunduhan/instalasi aplikasi sehingga memungkinkan untuk penggunanya dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun asalkan memiliki jaringan internet.

Dengan demikian Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web akan lebih mudah diakses sehingga bisa memberikan manfaat bagi para penggunanya.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi – fungsi utama dari aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan berbasis Web yang dikembangkan jelaskan pada tabel 55 sampai dengan tabel 65 :

2.3 Deskripsi Requirement

Tabel 55 REQ 01

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-01
Requirement	Applikasi mampu menyediakan fitur untuk membuat materi
Deskripsi	Pemberi materi membuat materi kepramukaan berdasarkan SKU. Materi yang dibuat oleh pemberi materi terdiri dari golongan , tingkatan, kategori, poin SKU , judul, isi materi dan dapat melampirkan (dokumen, gambar ,audio, video). Dengan judul maksimal 50 karakter, isi materi maksimal 500 karakter dan ukuran lampiran maksimal 12,5 Mb.

Tabel 56 REQ 02

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-02
Requirement	Applikasi menyediakan fitur untuk <i>edit</i> materi yang telah di buat sebelumnya
Deskripsi	Pemberi materi dapat mengubah materi yang telah dibuat. Dalam proses edit materi pemberi materi dapat mengubah golongan , tingkatan, kategori, poin SKU , judul, catatan dan dapat melampirkan (dokumen, gambar ,audio, video). Dengan judul maksimal 50 karakter, isi materi maksimal 500 karakter dan ukuran lampiran maksimal 12,5 Mb.

Tabel 57 REQ 03

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-03
Requirement	Applikasi mampu menampilkan daftar materi yang dibuat oleh pemberi materi
Deskripsi	Daftar materi menampilkan kumpulan materi yang telah dibuat oleh pemberi materi. Daftar materi tersebut dapat dilihat oleh pengguna umum. Dan dapat dilihat berdasarkan golongan, kategori dan tingkatan.

Tabel 58 REQ 04

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-04
Requirement	Aplikasi mampu menampilkan detail materi yang dibuat oleh pemberi materi
Deskripsi	Pengguna umum dan pemberi materi dapat melihat materi secara detail. Materi tersebut dapat berupa dokumen, gambar, audio dan video dengan ukuran lampiran maksimal 12,5 Mb.

Tabel 59 REQ 05

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-05
Requirement	Aplikasi mampu menampilkan riwayat materi yang telah dibuat oleh pemberi materi
Deskripsi	Pemberi materi dapat melihat daftar materi yang telah dibuat di riwayat materi. Riwayat materi tersebut berupa tabel yang berisi judul materi, golongan, tingkatan, poin SKU, tanggal terbit, status soal, aksi lihat detail materi dan aksi ubah materi. Status soal tersebut menunjukkan apakah materi ada atau tidak. Aksi lihat detail materi berfungsi untuk mengetahui apa saja materi yang telah dibuatnya dengan melihat tabel riwayat materi. Dan aksi ubah materi berfungsi untuk mengubah materi yang telah dibuat okeh pemberi materi.

Tabel 60 REQ 06

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-06
Requirement	Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk membuat kuis dari materi yang telah dibuat sebelumnya
Deskripsi	Setelah membuat materi berdasarkan SKU. Pemberi materi dapat membuat kuis. Kuis tersebut terdiri dari lampiran (gambar), soal dan jawaban pilihan ganda. Pilihan jawaban tersebut minimal 2 dan maksimal 6. Pada pilihan jawaban yang ditentukan harus terdapat kunci jawaban atau jawaban tidak boleh salah semua. Pengguna umum dapat menjawab kuis tersebut setelah melihat materi yang terdapat pada detail materi. Setelah semua form yang terdapat pada buat kuis telah terisi dengan lengkap pemberi materi akan mendapatkan pilihan apakah ingin menambah kuis atau tidak.

Tabel 61 REQ 07

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-07
Requirement	Aplikasi mampu menampilkan kuis dan menyediakan fitur untuk mengerjakan/menjawab kuis yang disediakan sistem dan dibuat oleh pengguna
Deskripsi	Pengguna umum dapat menjawab kuis melihat detail materi. Pengguna umum menjawab kuis berdasarkan soal-soal yang diberikan oleh pemberi materi. Jawaban tersebut berupa pilihan ganda dan di setiap pilihan ganda tersebut terdapat status jawaban antara benar atau salah. Pilihan jawaban terdiri dari minimal 2 dan maksimal 6 pilihan jawaban. Tetapi pengguna umum hanya dapat menjawab 1 dari beberapa pilihan jawaban tersebut.

Tabel 62 REQ 08

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-08
Requirement	Aplikasi mampu menampilkan nilai kuis yang telah dikerjakan dan tersimpan
Deskripsi	Pengguna umum dapat mengetahui nilai kuis setelah menyelesaikan pertanyaan dan menjawab soal kuis sesuai kemampuannya. Nilai kuis tersebut dihitung berdasarkan jumlah benar dibagi dengan jumlah total kuis dan dikali 100. Nilai kuis tersebut dapat disimpan dengan memasukkan nama pengguna terlebih dahulu. Jumlah nilai maksimal 11 karakter.

Tabel 63 REQ 09

REQUIREMENT FUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-09
Requirement	Aplikasi mampu menyediakan fitur untuk <i>edit</i> data akun pengguna
Deskripsi	Pemberi materi dapat mengedit data akun jika pemberi materi tersebut ada kesalahan dalam mengisi data saat registrasi akun. Proses <i>edit</i> akun terdiri dari nama pengguna , NTA, email, kata sandi dan konfirmasi kata sandi.Untuk nama pengguna maksimal 50 karakter, NTA 10 karakter, email 100 karakter dan kata sandi 50 karakter.

Tabel 64 REQ 10

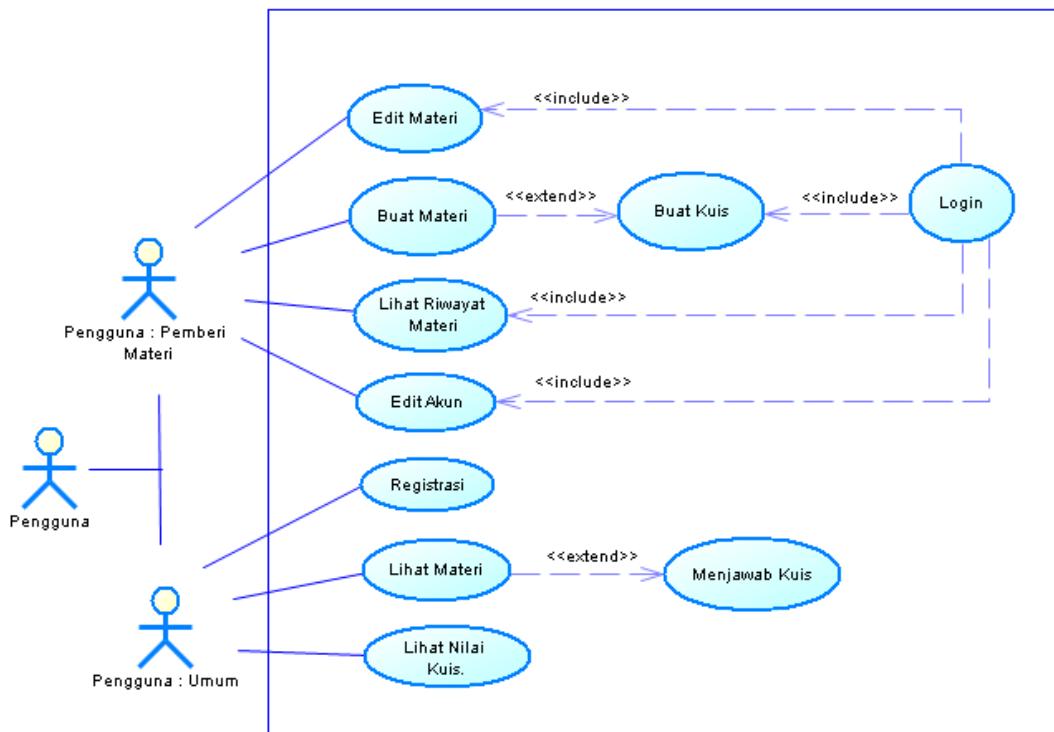
REQUIREMENT NONFUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-10
Requirement	Aplikasi mampu menyediakan fitur daftar akun pemberi materi untuk membuat materi
Deskripsi	Pemberi materi dapat melakukan daftar akun . Pendaftaran akun tersebut dilakukan sebelum pemberi materi melakukan login. Jika pemberi materi tidak melakukan pendaftaran akun, maka pemberi materi tidak dapat login, membuat materi dan membuat soal. Proses daftar akun terdiri dari nama pengguna, NTA, email, kata sandi dan konfirmasi kata sandi. Untuk nama pengguna maksimal 50 karakter, NTA 10 karakter, email 100 karakter dan kata sandi 50 karakter.

Tabel 65 REQ 11

REQUIREMENT NONFUNCTIONAL	
Id Requirement	REQ-11
Requirement	Aplikasi mampu menyediakan fitur <i>login</i> pemberi materi untuk membuat materi
Deskripsi	Pemberi materi melakukan <i>login</i> setelah melakukan pendaftaran akun. Untuk <i>login</i> dibutuhkan nama pengguna/NTA dan kata sandi. Setelah melakukan <i>login</i> dengan mengisi nama pengguna/NTA dan kata sandi pemberi materi dapat membuat materi, membuat kuis, mengedit materi dan mengedit akun pemberi materi.

2.4 Use-Case Model

Dari analisa yang dilakukan, dapat didefinisikan beberapa Model Use Case yang digambarkan, seperti pada gambar 31.



Gambar 31 Usecase Diagram

2.5 Use-Case Reports

Berikut merupakan use case teks dari use case diagram diatas.

1. Edit Materi [UC-01]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Edit Materi	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Pemberi Materi	
Stakeholders and Interests	Pemberi Materi ingin mengedit materi yang telah dibuat.	
Preconditions	Pemberi Materi telah memiliki materi	
Success Guarantee	Data materi yang diedit telah diperbaharui dan tersimpan berdasarkan materi yang dipilih pemberi materi untuk diedit	
Main Success Scenario	Pengguna : Pemberi Materi	System

	<p>2. Pemberi Materi memilih materi yang ingin diubah</p> <p>3. Pemberi materi mengedit data materi (Judul Materi, Golongan, Tingkatan, Kategori Materi, Poin SKU, dan Isi Materi) yang ingin diubah</p>	<p>1. Menampilkan daftar materi yang telah dibuat oleh Pemberi Materi.</p> <p>4. Menyimpan data.</p>
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	3a. Data : Judul Materi, Golongan, Tingkatan, Kategori Materi, Poin SKU, dan Isi Materi	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

2. Buat Materi [UC-02]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Buat Materi	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Pemberi Materi	
Stakeholders and Interests	Pemberi Materi ingin membuat materi.	
Preconditions	Pemberi Materi memiliki data untuk membuat materi	
Success Guarantee	Data materi yang dibuat telah tersimpan	
Main Success Scenario	<p style="text-align: center;">Pengguna : Pemberi Materi</p> <p>1. Pemberi Materi mengisi data materi. (Golongan, Tingkatan, Kategori Materi, Poin SKU, Judul, dan Isi Materi)</p>	<p style="text-align: center;">System</p> <p>2. Menyimpan data.</p>
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	1a. Data : Judul Materi, Golongan, Tingkatan, Kategori Materi, Poin SKU, dan Isi Materi	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

3. Lihat Riwayat Materi [UC-03]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Lihat Riwayat Materi	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Pemberi Materi	
Stakeholders and Interests	Pemberi Materi ingin melihat riwayat materi yang telah dibuat.	
Preconditions	Pemberi Materi telah memiliki materi	

Success Guarantee	Daftar riwayat materi ditampilkan	
Main Success Scenario	Pengguna : Pemberi Materi	System
	2. Pemberi Materi melihat riwayat materi yang telah dibuat. (dengan format : judul materi, golongan, tingkatan, poin sku, tanggal terbit)	1. Menampilkan daftar riwayat materi yang telah dibuat.
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	2a. Data : judul materi, golongan, tingkatan, poin sku, tanggal terbit	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

4. Edit Akun [UC-04]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Edit Akun	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Pemberi Materi	
Stakeholders and Interests	Pemberi Materi ingin mengedit data akun miliknya	
Preconditions	Pengguna telah memiliki akun Pemberi Materi	
Success Guarantee	Data akun yang diberi edit telah diperbarui dan tersimpan	
Main Success Scenario	Pengguna : Pemberi Materi	System
	2. Pemberi Materi mengedit data akun (Nama Lengkap, NTA, Email, Kata Sandi).	1. Menampilkan data diri pengguna. 3. Menyimpan data.
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	2a. Data : Nama Lengkap, NTA, Email, Kata Sandi	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

5. Registrasi [UC-05]

Use Case Section	Comment
Use Case Name	Registrasi
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web
Level	User-goal
Primary Actor	Pengguna : Umum
Stakeholders and Interests	Pengguna Umum ingin mendaftarkan akun sebagai Pengguna : Pemberi Materi
Preconditions	Pengguna Umum telah memiliki data untuk registrasi (Nama Lengkap, NTA, Email, Kata Sandi)
Success Guarantee	Pengguna Umum telah berhasil mendaftarkan akun sebagai Pemberi Materi

	Materi dan data pengguna Pemberi Materi tersimpan	
Main Success Scenario	Pengguna : Umum	System
	2. Pemberi Materi mengisi data registrasi. (Nama Lengkap, NTA, Email, Kata Sandi)	1. Menampilkan halaman registrasi 3. Menyimpan data.
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	2a. Data : Nama Lengkap, NTA, Email, Kata Sandi	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

6. Lihat Materi [UC-06]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Lihat Materi	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Umum	
Stakeholders and Interests	Pengguna Umum ingin melihat materi	
Preconditions	Data materi telah tersedia	
Success Guarantee	Detail isi materi ditampilkan	
Main Success Scenario	Pengguna : Umum	System
	1. Pengguna Umum memilih materi yang ingin dipelajari.	2. Menampilkan detail isi materi
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	2.a Data : Judul Materi, Isi Materi, Lampiran, Golongan, Tingkatan, Kategori, Poin SKU	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

7. Menjawab Kuis [UC-07]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Menjawab Kuis	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Umum	
Stakeholders and Interests	Pengguna Umum ingin menjawab kuis pada materi	
Preconditions	Materi memiliki kuis	
Success Guarantee	Nilai dari kuis yang dijawab ditampilkan dan tersimpan	
Main Success Scenario	Pengguna : Umum	System
	1. Pengguna Umum mengerjakan kuis yang tersedia (Soal, Pilihan Jawaban).	

		2. Menampilkan nilai dari kuis yang telah dikerjakan. 3. Data nilai Tersimpan
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	1a. Data : Soal, Pilihan Jawaban 2a. Data : Nilai Kuis	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

8. Lihat Nilai Kuis [UC-08]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Lihat Nilai Kuis	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna Umum	
Stakeholders and Interests	Pengguna Umum ingin melihat nilai dari kuis yang telah dikerjakan	
Preconditions	Data nilai kuis terimpan	
Success Guarantee	Daftar nilai ditampilkan	
Main Success Scenario	Pengguna : Umum	System
	2. Pengguna Umum meihat rekapan nilai semua pengguna umum.	1. Menampilkan nilai dari kuis yang dikerjakan oleh Pengguna Umum (dengan format: Nama Pengguna, Judul Materi, Nilai, Tanggal Pengerjaan)
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	1a. Data : Nama Pengguna, Judul Materi, Nilai, Tanggal Pengerjaan	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

9. Login [UC-09]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Login	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Pemberi Materi	
Stakeholders and Interests	Pengguna : Pemberi Materi ingin Login ke aplikasi.	
Preconditions	Pengguna Umum telah memiliki NTA dan kata sandi yang terdaftar sebagai Pemberi Materi	
Success Guarantee	Pengguna Umum berhasil login sebagai Pemberi Materi	
Main Success Scenario	Pengguna : Pemberi Materi	System
	1. Pemberi Materi mengisi memasukkan data NTA dan kata sandi	2. Memastikan NTA dan kata sandi

	3. Berhasil login	telah terdaftar sebagai Pemberi Materi
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	1a. Data : NTA, kata sandi	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

10. Buat Kuis [UC-10]

Use Case Section	Comment	
Use Case Name	Buat Kuis	
Scope	Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web	
Level	User-goal	
Primary Actor	Pengguna : Pemberi Materi	
Stakeholders and Interests	Pemberi Materi ingin membuat kuis.	
Preconditions	Pemberi Materi telah membuat materi	
Success Guarantee	Data soal kuis yang dibuat Pemberi Materi tersimpan	
Main Success Scenario	Pengguna : Pemberi Materi 1. Pemberi Materi mengisi form kuis (Lampiran Soal, Soal, Pilihan Jawaban, dan Kunci Jawaban)	System 2. Menyimpan data.
Extensions	-	
Special Requirements	-	
Technology and Data Variations List	1a. Data : Lampiran Soal, Soal, Pilihan Jawaban, dan Kunci Jawaban	
Frequency of Occurrence	Setiap kali user membuka dan menjalankan aplikasi.	
Miscellaneous	-	

2.6 Karakteristik Pengguna

Pengguna dari aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan berbasis Web ini adalah :

1. Pemberi Materi

Dalam melakukan pemberian materi kepada peserta didiknya. Bisaanya pemberi materi memberikan materi dengan menjelaskan atau mempraktikkan materi tersebut di lapangan. Namun pada aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan berbasis Web, pemberi materi menyampaikan materi dengan membuat materi dan kuis untuk diakses oleh pengguna. Pemberi materi pun dapat melampirkan untuk materi berupa dokumen, gambar, video dan audio pada materi yang dibuatnya.

2. Pengguna Umum

Pengguna umum merupakan peserta didik ataupun peserta lain yang ingin mendapatkan akses melihat materi pembelajaran kepramukaan berdasarkan SKU, mengerjakan kuis, dan melihat nilai.

2.7 Batasan – batasan

Batasan – batasan dari aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan berbasis Web ini adalah sebagai berikut :

- a. Materi hanya menggunakan jenis lampiran dokumen, gambar, video dan audio.
- b. Materi yang dimasukkan hanya berdasarkan poin – poin Syarat Kecakapan Umum (SKU).

Lampiran B
Definisi Standar Kompetensi Area Pengembangan

Definisi standar kompetensi area pengembangan

Pemaparan mengenai standar kompetensi area pengembangan dalam metode pendidikan kepramukaan dapat dilihat pada tabel 66.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
SPIRITAL	Siaga	Mula	Mengenal aturan agama yang dianutnya dan mengenal agama serta budaya lain	Melaksanakan aturan-aturan di lingkungannya dengan benar dan melaksanakan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya, berperilaku jujur serta setiap hari berbuat kebaikan
		Bantu	Memahami aturan-aturan agama yang dianutnya dan toleransi terhadap penganut agama dan budaya lain	Melaksanakan aturan-aturan di lingkungannya dengan benar dan melaksanakan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya, berperilaku jujur serta setiap hari berbuat kebaikan
		Tata	Melaksanakan aturan-aturan agama yang dipeluknya dan menghormati penganut agama dan budaya lain.	Melaksanakan aturan-aturan di lingkungannya dengan benar dan melaksanakan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya, berperilaku jujur serta setiap hari berbuat kebaikan
	Penggalang	Ramu	Dapat melaksanakan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan atas kemauan sendiri dan mengetahui adanya perbedaan keyakinan	Taat beribadah sesuai agama dan kepercayaannya dan mampu hidup rukun dalam keberagaman tanpa ada nya diskriminasi.
		Rakit	Meningkatkan keimannannya dan berperan aktif dalam kegiatan keagamaannya serta menerima adanya perbedaan keyakinan.	Taat beribadah sesuai agama dan kepercayaannya dan mampu hidup rukun dalam keberagaman tanpa adanya diskriminasi

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
SPIRITAL	Penggalang	Terap	Menghormati adanya perbedaan keyakinan dan ikut serta membantu masyarakat untuk menciptakan kehidupan beragama yang harmonis dan menciptakan kerukunan antar umat beragama.	Taat beribadah sesuai agama dan kepercayaannya dan mampu hidup rukun dalam keberagaman tanpa adanya diskriminasi.
			Mampu mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang bernilai spiritual. Mampu melaksanakan ibadah sehari-hari sesuai dengan keyakinannya.	Taat beribadah, mengamalkan ajaran agama dan kepercayaan yang diyakininya, serta menghormati agama dan kepercayaan orang lain.
	Penegak	Laksana	Mampu memahami terhadap perbedaan keyakinan yang dianut oleh orang lain. mampu bersikap konsisten terhadap pelaksanaan agama yang diyakininya.	taat beribadah, mengamalkan ajaran agama dan kepercayaan yang diyakininya, serta menghormati agama dan kepercayaan orang lain.
		Pandega	Mampu mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang bernilai spiritual. Mampu melaksanakan ibadah sehari-hari sesuai dengan keyakinannya.	Taat beribadah, mengamalkan ajaran agama dan kepercayaan yang diyakininya, serta menghormati agama dan kepercayaan orang lain.
EMOSIONAL	Siaga	Mula	Mengenal Dwisatya dan Dwidarma	Mengenal, menyikapi, mengekspresikan dan mengapresiasi nilai-nilai kepramukaan, keindahan dan harmoni yang dicerminkan dengan perubahan sikap dan perilaku.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
EMOSIONAL	Siaga	Bantu	Memahami Dwisatya dan Dwidarma	Mengenal, menyikapi, mengekspresikan dan mengapresiasi nilai-nilai kepramukaan, keindahan dan harmoni yang dicerminkan dengan perubahan sikap dan perilaku.
		Tata	Mengamalkan dwisatya dan Dwidarma	Mengenal, menyikapi, mengekspresikan dan mengapresiasi nilai-nilai kepramukaan, keindahan dan harmoni yang dicerminkan dengan perubahan sikap dan perilaku.
	Penggalan g	Ramu	Mengenal dan menerima berbagai perasaan serta emosi.	Dapat mengelola emosi dan perasaannya untuk kestabilan dirinya
			Mengenal dan menerima emosi	Dapat mengelola emosi
		Rakit	dapat mengendalikan emosi dan menghargai perasaan orang lain	Dapat mengelola emosi dan perasaannya untuk kestabilan dirinya
			Mengenal dan menerima emosi	Dapat mengelola emosi
	Terap	Terap	Dapat mengendalikan emosi diri, dan lingkungannya serta mengidentifikasi penyebab timbulnya emosi.	Dapat mengelola emosi dan perasaannya untuk kestabilan dirinya
			Mengenal dan menerima emosi	Dapat mengelola emosi
	Penegak	Bantara	Mampu berkomunikasi dengan orang tua dan teman secara santun. Mampu mengendalikan emosi dan berfikir secara logis. Mampu menyampaikan pendapat dan menerima perbedaan pendapat dengan tidak menyinggung perasaan orang lain	Mampu menentukan sikap dan gaya hidup serta merencanakan masa depan dan pekerjaannya.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
EMOSIONAL	Pandega	Pandega	Mampu berkomunikasi dengan orangtua dan teman secara santun. Mampu mengendalikan emosi dan berfikir secara logis. Mampu menyampaikan pendapat dan menerima perbedaan pendapat dengan tidak menyinggung perasaan orang lain.	Mampu menentukan sikap dan gaya hidup serta merencanakan masa depan dan pekerjaannya.
SOSIAL	Siaga	Mula	Mengenal anggota keluarga, teman satu barung, teman satu perindukan.	Taat pada aturan keluarga, perindukan dan sekolah, serta lingkungannya, menghormati sesama serta mengetahui wawasan kebangsaan.
		Bantu	Mengenal lingkungan dan mengetahui aturanaturan sosial yang ada di lingkungannya	Taat pada aturan keluarga, perindukan dan sekolah, serta lingkungannya, menghormati sesama serta mengetahui wawasan kebangsaan .
		Tata	Menaati aturanaturan sosial yang berlaku di lingkungannya dan melaksanakan tugas-tugas yang diberikan dengan rasa tanggungjawab serta mengetahui wawasan kebangsaan	Taat pada aturan keluarga, perindukan dan sekolah, serta lingkungannya, menghormati sesama serta mengetahui wawasan kebangsaan .
	Penggalang	Ramu	Menerima dan mematuhi peraturan yang diciptakan masyarakat dengan rasa tanggung jawab.	Mampu menerima dan mendorong orang lain untuk menaati norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
SOSIAL	Penggalang	Rakit	Melaksanakan norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.	Mampu menerima dan mendorong orang lain untuk menaati norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.
		Terap	Berperan aktif membantu masyarakat untuk terlaksana-nanya kehidupan yang rukun dan damai.	Mampu menerima dan mendorong orang lain untuk menaati norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.
	Penegak	Bantara	Mampu mengenal kepribadian orang lain dan tidak berprasangka buruk. Mampu memimpin kelompoknya dan memberikan kontribusi terhadap organisasi sosial lain yang dilakukan secara individu maupun kelompok.	Mampu bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dan menjaga kelestarian lingkungan serta memiliki kepedulian sosial.
		Laksana	Mampu memahami perbedaan strata sosial di masyarakat. Mampu memimpin dan bekerjasama. Mampu menjelaskan prinsip-prinsip hak asasi manusia beserta contoh konkret.	Mampu bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dan menjaga kelestarian lingkungan serta memiliki kepedulian sosial.
	Pandega	Pandega	Mampu mengenal kepribadian orang lain dan tidak berprasangka buruk. Mampu memimpin kelompoknya dan memberikan kontribusi terhadap organisasi sosial lain yang dilakukan secara individu maupun kelompok.	Mampu bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dan menjaga kelestarian lingkungan serta memiliki kepedulian sosial.
	Pengalih	Rakit	Melaksanakan norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.	Mampu menerima dan mendorong orang lain untuk menaati norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.
		Terap	Berperan aktif membantu masyarakat untuk terlaksana-nanya kehidupan yang rukun dan damai.	Mampu menerima dan mendorong orang lain untuk menaati norma-norma dan nilai-nilai yang berada di masyarakat lingkungannya.
		Bantara	Mampu mengenal kepribadian orang lain dan tidak berprasangka buruk. Mampu memimpin kelompoknya dan memberikan kontribusi terhadap organisasi sosial lain yang dilakukan secara individu maupun kelompok.	Mampu bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dan menjaga kelestarian lingkungan serta memiliki kepedulian sosial.
		Laksana	Mampu memahami perbedaan strata sosial di masyarakat. Mampu memimpin dan bekerjasama. Mampu menjelaskan prinsip-prinsip hak asasi manusia beserta contoh konkret.	Mampu bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dan menjaga kelestarian lingkungan serta memiliki kepedulian sosial.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
INTELEKTUAL	Siaga	Mula	Dapat mengenal pengetahuan, teknologi sederhana dan keterampilan kepramukaan.	Mengenal, menyikapi dan mengapresiasi pengetahuan dan teknologi, membisaakan berfikir dan berprilaku yang kritis,dan kreatif.
		Bantu	Dapat melaksanakan pengetahuan teknologi sederhana dan keterampilan kepramukaan, serta dapat memanfaatkannya.	Mengenal, menyikapi dan mengapresiasi pengetahuan dan teknologi, membisaakan berfikir dan berprilaku yang kritis,dan kreatif.
		Tata	Dapat menceritakan pengetahuan dan teknologi sederhana serta keterampilan kepramukaan yang dimilikinya dalam barung dan perindukan.	Mengenal, menyikapi dan mengapresiasi pengetahuan dan teknologi, membisaakan berfikir dan berprilaku yang kritis,dan kreatif.
	Penggalang	Ramu	Memahami pentingnya perkembangan iptek, dan ketampilan kepramukaan	Mampu menganalisis situasi dan menyikapinya serta mengaplikasikan iptek, dan ketampilan kepramukaan secara kreatif dan inovatif
		Rakit	Dapat menjelaskan perkembangan iptek, dan ketampilan kepramukaan, serta memanfaatkannya.	Mampu menganalisis situasi dan menyikapinya serta mengaplikasikan iptek, dan ketampilan kepramukaan secara kreatif dan inovatif.
		Terap	Dapat mengaplikasikan iptek dan ketampilan kepramukaan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari.	Mampu menganalisis situasi dan menyikapinya serta mengaplikasikan iptek, dan ketampilan kepramukaan secara kreatif dan inovatif

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
INTELEKTUAL	Penegak	Bantara	Mampu memilih bidang pengetahuan yang diminati untuk menunjang citacitanya. Mampu membuat kesimpulan, kritik dan saran terhadap hal yang dipelajari. Mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan teknologi tepat guna.	Mampu menunjukkan semangat dan daya kreativitas yang tinggi dalam mengaplikasikan pengetahuan, teknologi dan keterampilan kepramukaan yang dimilikinya.
	Penegak	Laksana	Mampu menambah pengetahuan dan wawasannya. Mampu belajar secara sistematis sesuai dengan arah citacitanya. Mampu menceritakan suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda. Mampu mensosialisasikan teknologi tepat guna yang dapat dimanfaatkan masyarakat.	Mampu menunjukkan semangat dan daya kreativitas yang tinggi dalam mengaplikasikan pengetahuan, teknologi dan keterampilan kepramukaan yang dimilikinya.
	Pandega	Pandega	Mampu memilih bidang pengetahuan yang diminati untuk menunjang citacitanya. Mampu membuat kesimpulan, kritik dan saran terhadap hal yang dipelajari.mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan teknologi tepat guna.	Mampu menunjukkan semangat dan daya kreativitas yang tinggi dalam mengaplikasikan pengetahuan, teknologi dan keterampilan kepramukaan yang dimilikinya.
FISIK	Siaga	Mula	Mengenal : organ tubuh, gerakan dasar olah raga, kebersihan dan kesehatan,	Meningkatkan potensi fisik (melakukan olah raga), menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
FISIK	Siaga	Bantu	Memahami fungsi organ, gerakan dasar olahraga, kebersihan dan kesehatan.	Meningkatkan potensi fisik (melakukan olahraga), dan menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.
		Tata	Membisaakan hidup sehat dengan menjaga kebersihan, berolah raga secara teratur dengan mematuhi aturannya dan minum cukup serta makan dengan menu seimbang	Meningkatkan potensi fisik (melakukan olah raga), dan menanamkan sportivitas serta kesadaran hidup sehat.
	Penggalang	Ramu	Memiliki pengetahuan mem bentuk tubuh yang kuat, menjaga kesehatan pribadi dan lingkungannya serta mengetahui perubahan yang terjadi pada perkembangan fisik maupun psikisnya.	Mampu menjelaskan perbedaan antara pertumbuhan dan perkembangan tubuh (fisik dan psikis), termasuk kesehatan lingkungan.
		Rakit	Melakukan kegiatan memelihara pertumbuhan dan perkembangan tubuh (fisik dan psikis), menjaga kesehatan pribadi serta lingkungan secara teratur dengan baik.	Melakukan kegiatan memelihara pertumbuhan dan perkembangan tubuh (fisik dan psikis), menjaga kesehatan pribadi serta lingkungan secara teratur dengan baik.
	Terap			
		Terap	Mampu menjelaskan kegiatan memelihara pertumbuhan dan perkembangan tubuh (fisik dan psikis), menjaga kesehatan pribadi serta lingkungan secara teratur dengan baik.	Mampu menjelaskan perbedaan antara pertumbuhan dan perkembangan tubuh (fisik dan psikis), termasuk kesehatan lingkungan.

Tabel 66 Definisi standar kompetensi area pengembangan (Lanjutan)

Area Pengembangan	Golongan	Tingkatan	Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi
FISIK	Penegak	Bantara	mampu menjaga kebugaran tubuhnya agar tetap sehat dan prima serta memanfaatkan kemampuan fisiknya. Mampu menjelaskan perbedaan perkembangan fisik dan psikologis antara lelaki dan perempuan.	mampu melindungi kesehatan dan dapat menerima kondisi fisiknya, memanfaatkannya serta memiliki sportifitas dan kesadaran hidup sehat
		Laksana	Mampu menjaga dan merawat kebugaran tubuhnya sendiri. Mampu menjelaskan tentang kesehatan reproduksi dan mampu menggunakan seluruh kemampuan fisiknya untuk hal-hal yang berguna.	mampu melindungi kesehatan dan dapat menerima kondisi fisiknya, memanfaatkannya serta memiliki sportifitas dan kesadaran hidup sehat.
	Pandega	Pandega	Mampu menjaga kebugaran tubuhnya agar tetap sehat dan prima serta memanfaatkan kemampuan fisiknya. Mampu menjelaskan perbedaan perkembangan fisik dan psikologis antara lelaki dan perempuan.	Mampu melindungi kesehatan dan dapat menerima kondisi fisiknya, memanfaatkannya serta memiliki sportifitas dan kesadaran hidup sehat.

Lampiran C
Keterhubungan Syarat Kecakapan Umum (SKU)

Keterhubungan Syarat Kecakapan Umum (SKU)

Keterhubungan antara butir-butir syarat kecakapan umum (SKU) dengan kategori ranah pendidikan kepramukaan berdasarjab golongan usia dan tingkatan didalamnya akan dijelaskan pada tabel 67.

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
1	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Dapat menyebutkan Rukun Iman dan Rukun Islam
2	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Dapat mengucapkan Syahadat dan menyebutkan artinya
3	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Dapat menghafal Surat Al-Fatihah dan menyebutkan artinya
4	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Dapat menghafal Surat Al-Ikhlas dan menyebutkan artinya
5	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Telah mengetahui tatacara berwudhu beserta doanya
6	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Dapat melaksanakan gerakan sholat
7	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Islam - Dapat menghafal sedikitnya 3 do'a harian.
8	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Katholik - Dapat membuat tanda salib
9	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Katholik - Dapat mengucapkan do'a harian dan menyanyikan tiga buah lagu gereja
10	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Katholik - Dapat menerima dan mensyukuri keberadaan dirinya sebagai ciptaan Allah, dan memberikan contoh-contohnya
11	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Katholik - Dapat mengasihi keluarganya
12	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Katholik - Dapat mengasihi teman, guru dan sesamanya baik di gudep, disekolah dan di sekitarnya
13	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Protestan - Dapat menghafal Johanes 3:16 dan berdoa sederhana
14	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Protestan - Dapat mewujudkan ucapan syukur atas keberadaan dirinya di dunia ini sebagai ciptaan Allah, sedikitnya tiga hal
15	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Protestan - Dapat mengasihi keluarganya
16	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Protestan - Dapat mengasihi teman, guru dan sesamanya baik di gudep, disekolah dan di sekitarnya
17	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Protestan - Telah Mengikuti sekolah minggu 4 kali berturut-turut.
18	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Hindu - Dapat menunjukkan sikap Anjali serta dapat mengucapkan salam Panganjali

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
19	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Hindu - Dapat memperagakan sikap /tatacara sembahyang
20	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Hindu - Dapat menyebutkan nama-nama bunga yang bisa dipakai sembahyang
21	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Hindu - Dapat menyebutkan nama tempat suci untuk melaksanakan sembahyang
22	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Hindu - Dapat menyebutkan jam atau waktu untuk melaksanakan persembahyang/Puja Tri Sandhya.
23	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Buddha - Dapat mengucapkan salam Buddhis
24	Spiritual	Siaga	Siaga Mula	1	Buddha - Dapat bersikap Anjali. 3.Dapat melakukan Namaskara
25	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	2	Dapat menghafal Dwisatya dan Dwidarma
26	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	3	Dapat menyebutkan jenis-jenis Salam Pramuka.
27	Sosial	Siaga	Siaga Mula	4	Telah memiliki buku tabungan, sekurang - kurangnya dalam waktu 6 minggu terakhir.
28	Sosial	Siaga	Siaga Mula	5	Setia membayar uang iuran kepada gugusdepannya, sedapat-dapatnya dengan uang yang diperoleh dari usahanya sendiri.
29	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	6	Dapat menyebutkan lambang Gerakan Pramuka
30	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	7	Dapat menyebutkan salah satu seni budaya di daerah tempat tinggalnya
31	Emosional	Siaga	Siaga Mula	8	Selalu bersikap hemat dan cermat dengan segala miliknya
32	Sosial	Siaga	Siaga Mula	9	Dapat menyebutkan identitas diri
33	Emosional	Siaga	Siaga Mula	10	Dapat membedakan perbuatan baik dan perbuatan buruk
34	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	11	Rajin dan giat mengikuti latihan Perindukan Siaga, sekurang-kurangnya 6 kali latihan berturut-turut
35	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	12	Dapat dengan hafal menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya bait pertama di depan perindukannya.
36	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	13	Dapat menyebutkan arti kiasan warna Sang Merah Putih
37	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	14	Dapat menyebutkan sedikitnya 3 hari besar nasional dan 3 hari besar keagamaan
38	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	15	Dapat menyebutkan sedikitnya 5 peraturan keluarga
39	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	16	Dapat menyebutkan sedikitnya 3 peraturan di lingkungannya
40	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	17	Dapat menyebutkan 2 macam adat/budaya di lingkungannya

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
41	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	18	Dapat menyampaikan ucapan dengan baik dan sopan serta hormat kepada orangtua, sesama teman dan orang lain
42	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	19	Dapat menyebutkan nama dan alamat Ketua RT, Ketua RW, Lurah dan tokoh masyarakat di sekitar tempat tinggalnya
43	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	20	Dapat menyebutkan sila-sila Pancasila
44	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	21	Dapat mengumpulkan keterangan untuk memperoleh pertolongan pertama pada kecelakaan dan dapat menginformasikan kepada orang dewasa disekitarnya
45	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	22	Dapat membaca jam digital dan analog
46	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	23	Dapat menunjukan 4 arah mata angin
47	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	24	Dapat berbahasa Indonesia dalam mengikuti pertemuan-pertemuan Siaga
48	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	25	Dapat menyebutkan sedikitnya 2 macam alat komunikasi tradisional dan modern
49	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	26	Dapat menyebutkan anggota tubuh
50	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	27	Dapat menyebutkan gerakan dasar olah raga
51	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	h28	Dapat melipat selimut dan merapikan tempat tidurnya
52	Sosial	Siaga	Siaga Mula	29	Selalu berpakaian rapih dan memelihara kebersihan pribadi
53	Fisik	Siaga	Siaga Mula	30	Dapat menjalankan latihan-latihan keseimbangan, dapat melempar dan menerima bola dengan tangan kanan dan kiri sedikitnya 5 kali tangkapan.
54	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	31	Dapat menyebutkan makanan dan minuman yang bergizi (4 sehat 5 sempurna).
55	Intelektual	Siaga	Siaga Mula	32	Dapat memelihara sedikitnya satu macam tanaman berguna, atau satu jenis binatang ternak, selama kira-kira 1 bulan
56	Fisik	Siaga	Siaga Mula	33	Dapat melipat kertas yang dibentuk menyerupai pesawat, kapal, flora dan fauna
57	Fisik	Siaga	Siaga Mula	34	Dapat membuat simpul mati,simpul hidup, simpul anyam,simpul pangkal dan simpul jangkar
58	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Islam - Dapat melaksanakan Tayamum
59	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Islam - Dapat melaksanakan sholat wajib
60	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Islam - Dapat melaksanakan shalat berjamaah
61	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Islam - Dapat menyebutkan Rasul-rasul Allah
62	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Islam - Dapat melafalkan Adzan dan Iqamah (untuk putra)

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
63	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Islam - Dapat menghafal sedikitnya 6 do'a harian.
64	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Katholik - Dapat mengucap doa harian dan menyanyikan tiga buah lagu gereja
65	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Katholik - Dapat menyebutkan hikayat dari Alkitab
66	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Katholik - Dapat memberikan yang terbaik kepada keluarga
67	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Katholik - Dapat memelihara salah satu ciptaan Allah.
68	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Protestan - Dapat menyanyikan tiga nyanyian Kristen
69	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Protestan - Hafal do'a Bapa kamil
70	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Protestan - Dapat menyebutkan hikayat dari Al Kitab sedikitnya 4 hikayat
71	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Protestan - Dapat memberikan yang terbaik kepada keluarga
72	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Protestan - Dapat memelihara salah satu ciptaan Allah
73	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Protestan - Telah Mengikuti Sekolah Minggu 8 Kali berturut-turut
74	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat menyebutkan nama tempat-tempat suci untuk melaksanakan persembahyang
75	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat mempraktikkan tata cara sembahyang dengan doa Gayatri Mantram
76	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat menyebutkan nama-nama pura yang ada disekitaranya
77	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat menyebutkan nama kitab suci agama Hindu
78	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat menyebutkan bagian Tri Kaya Parisudha
79	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat menyebutkan contoh-contoh perbuatan yang baik
80	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Hindu - Dapat membedakan perbuatan yang baik dan perbuatan yang buruk.
81	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Buddha - Dapat mengucapkan kata Buddha, Dharma, Sangha (Tri Ratna)
82	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Buddha - Dapat melakukan sifat karuna (kasih sayang) kepada semua makhluk
83	Spiritual	Siaga	Siaga Bantu	1	Buddha - Dapat melakukan sikap berdoa
84	Sosial	Siaga	Siaga Bantu	2	Dapat melaksanakan Dwisatya dan Dwidarma
85	Sosial	Siaga	Siaga Bantu	3	Dapat melakukan Salam Pramuka dengan benar
86	Sosial	Siaga	Siaga Bantu	4	Telah memiliki buku tabungan dan sudah menabung uang secara teratur dalam buku tabungannya selama sekurang-kurangnya 8 minggu sejak menjadi Siaga Mula, seluruh atau sebagian dari uang itu diperoleh dari usahanya sendiri.

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
87	Sosial	Siaga	Siaga Bantu	5	Setia membayar uang iuran kepada gugusdepan dengan uang yang sebagian diperoleh dari usahanya sendiri.
88	Sosial	Siaga	Siaga Bantu	6	Dapat menyebutkan nama pencipta lambang Gerakan Pramuka
89	Sosial	Siaga	Siaga Bantu	7	Dapat menyebutkan sedikitnya 5 macam seni budaya yang ada di Indonesia
90	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	8	Untuk putri: Dapat memasang buah baju dan menyalakan kompor dengan benar danaman Untuk putra : Dapat membuat hasta karya dengan dua macam bahan yang berbeda
91	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	9	Dapat menyampaikan pendapatnya
92	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	10	Dapat memperhatikan dan melaksanakan nasihat Orangtua, Yanda dan Bunda serta gurunya
93	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	11	Rajin dan giat mengikuti latihan perindukan sebagai Siaga Mula sekurang-kurangnya 8 kali latihan
94	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	12	Dapat menceritakan sejarah Lagu Kebangsaan Indonesia Raya
95	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	13	Dapat menceritakan sejarah bendera kebangsaan Indonesia dan tahu sikap yang harus dilakukan pada waktu bendera kebangsaan dikibarkan atau diturunkan serta dapat memelihara bendera kebangsaan
96	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	14	Dapat menyebutkan sedikitnya 6 hari besar nasional dan 5 orang nama pahlawan nasional
97	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	15	Dapat melakukan peraturan keluarga, barung, perindukan dan sekolah
98	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	16	Dapat melaksanakan peraturan di lingkungannya
99	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	17	Dapat melaksanakan adat/budaya di lingkungannya
100	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	18	Dapat menjadi contoh yang baik bagi temannya
101	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	19	Dapat menyebutkan nama provinsi, ibukota provinsi dan kepala daerahnya, nama negara, ibukota negara, kepala negara dan wakilnya.
102	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	20	Dapat menyebutkan sila-sila Pancasila sesuai dengan lambangnya
103	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	21	Dapat mengumpulkan keterangan untuk memperoleh pertolongan pertama pada kecelakaan dan dapat menginformasikan kepada petugas Puskesmas/rumah sakit/polisi.
104	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	22	Dapat menyebutkan perbedaan jam digital dan analog serta dapat memperkirakan waktu tanpa bantuan alat

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
105	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	23	Dapat menunjukan 8 arah mata angina
106	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	24	Dapat menyampaikan berita secara lisan dengan menggunakan Bahasa Indonesia
107	Intelektual	Siaga	Siaga Bantu	25	Dapat menggunakan atau mengoperasikan alat komunikasi tradisional dan modern.
108	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	26	Dapat menyebutkan fungsi anggota tubuh
109	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	27	Dapat melakukan gerakan dasar olah raga
110	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	28	Dapat mencuci, menjemur, melipat dan menyimpan pakaianya dengan rapi.
111	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	29	Dapat memelihara kebersihan salah satu ruangan di rumah, sekolah dan tempat ibadah atau tempat lainnya
112	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	30	Dapat melakukan Senam Pramuka
113	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	31	Dapat menunjukan bahan-bahan makanan yang bernilai gizi
114	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	32	Dapat memelihara sedikitnya satu macam tanaman berguna, atau satu jenis binatang ternak, selama kira-kira 2 bulan
115	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	33	Dapat membuat satu macam hasta karya dari barang bekas
116	Fisik	Siaga	Siaga Bantu	34	Dapat menggunakan simpul mati, simpul hidup, simpul anyam, simpul pangkal dan simpul jangkar.
117	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Islam - Dapat membaca Al Quran dan mengetahui tanda bacanya
118	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Islam - Dapat menyebutkan Asmaul Husna dan artinya
119	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Islam - Dapat mengetahui dan menceritakan salah satu kisah Rasul
120	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Islam - Dapat menyebutkan 10 nama Malaikat dan tugasnya.
121	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Katholik - Tahu doa Iman, doa harapan, doa cinta kasih dan doa tobat
122	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Katholik - Telah mengikuti Misa Kudus dan tahu arti Konsekrasi
123	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Katholik - Dapat mengenal nama Pastor Paroki dan nama Uskup setempat
124	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Katholik - Dapat menunjukan kemahakuasaan Allah
125	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Katholik - Dapat menunjukan tindakan manusia yang bergantung kepada Allah.
126	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Protestan - Dapat menghafal Lukas 10:27 (hukum kasih)
127	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Protestan - Dapat mengucap dan mempergunakan doa sederhana pada kesempatan tertentu
128	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Protestan - Dapat menunjukan kemahakuasaan Allah, sedikitnya 5 macam
129	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Protestan - Dapat menunjukan tindakan manusia yang bergantung kepada Allah, sedikitnya 5 macam

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
130	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Protestan - Rajin mengikuti sekolah Minggu di gerejanya.
131	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat menghafal bait-bait Puja Tri Sandya
132	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat menyebutkan hari-hari suci agama Hindu
133	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat memahami perbedaan makna dari perayaan hari-hari besar/suci agama Hindu
134	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat menyebutkan nama pura-pura besar di Indonesia
135	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat menyebutkan bagian dari Panca Sraddha
136	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat menyebutkan bagian dari Panca Yadnya
137	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Hindu - Dapat melakukan salah satu gerakan dalam Yoga Asanas
138	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Buddha - Dapat melaftalkan Paritta Namaskara
139	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Buddha - Dapat mengucapkan Paritta Vandana
140	Spiritual	Siaga	Siaga Tata	1	Buddha - Dapat mengucapkan Paritta Pancasila Buddhis (Bahasa Indonesia)
141	Sosial	Siaga	Siaga Tata	2	Dapat mengajak temannya untuk mengamalkan Dwisatya dan Dwidarma
142	Sosial	Siaga	Siaga Tata	3	Dapat menjelaskan tentang Salam Pramuka kepada teman sebarangnya
143	Sosial	Siaga	Siaga Tata	4	Telah memiliki buku tabungan dan sudah menabung uang secara teratur dalam buku tabungannya selama sekurang-kurangnya 12 minggu sejak menjadi Siaga Bantu, seluruh atau sebagian dari uang itu diperoleh dari usahanya sendiri.
144	Sosial	Siaga	Siaga Tata	5	Setia membayar uang iuran kepada gugusdepan dengan uang yang diperoleh dari usahanya sendiri.
145	Sosial	Siaga	Siaga Tata	6	Dapat menyebutkan arti lambang Gerakan Pramuka
146	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	7	Dapat memperagakan satu macam kegiatan seni budaya asal daerahnya
147	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	8	Telah memiliki sedikitnya 5 tanda kecakapan khusus
148	Emosional	Siaga	Siaga Tata	9	Dapat mengkritisi sesuatu masalah dan dapat bertanggungjawab
149	Sosial	Siaga	Siaga Tata	10	Dapat menolong orang yang sedang menderita di sekitarnya.
150	Sosial	Siaga	Siaga Tata	11	Rajin dan giat mengikuti latihan perindukan sebagai Siaga Bantu sekurang-kurangnya 12 kali latihan sebagai Siaga Bantu
151	Fisik	Siaga	Siaga Tata	12	Dapat memperlihatkan sikap yang harus dilakukan jika lagu kebangsaan diperdengarkan atau dinyanyikan pada suatu upacara

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
152	Fisik	Siaga	Siaga Tata	13	Dapat memperlihatkan cara mengibarkan dan menyimpan bendera merah putih pada upacara pembukaan dan penutupan latihan
153	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	14	Dapat menyebutkan sedikitnya 7 hari besar nasional, 4 hari besar dunia dan 10 nama pahlawan nasional
154	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	15	Dapat menyebutkan akibat melanggar peraturan di keluarga, barung, perindukan dan sekolah
155	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	16	Dapat menyebutkan akibat melanggar peraturan di lingkungannya
156	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	17	Dapat menyebutkan akibat melanggar adat/budaya di lingkungannya
157	Sosial	Siaga	Siaga Tata	18	Dapat mengajak temannya berkata dan melakukan perbuatan yang benar
158	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	19	Dapat menyebutkan negara-negara ASEAN dan menunjukkan bendera kebangsaannya
159	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	20	Dapat menyebutkan perbuatan yang baik sesuai dengan sila-sila Pancasila
160	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	21	Dapat mengumpulkan keterangan untuk memperoleh pertolongan pertama pada kecelakaan dan dapat menginformasikan kepada dokter, rumah sakit, polisi dan keluarga korban.
161	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	22	Dapat menceritakan dasar terjadinya perbedaan waktu yang ada di Wilayah Indonesia
162	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	23	Dapat menunjuk 8 macam arah mata angin dengan menggunakan kompas
163	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	24	Dapat menulis surat kepada teman atau saudaranya dengan menggunakan Bahasa Indonesia
164	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	25	Dapat merawat alat-alat teknologi dan komunikasi tradisional serta modern yang ada di rumahnya
165	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	26	Dapat memelihara anggota tubuh
166	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	27	Dapat melakukan olah raga secara tim
167	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	28	Dapat mencuci peralatan dapur
168	Sosial	Siaga	Siaga Tata	29	Dapat memelihara kebersihan halaman di rumah, sekolah, tempat ibadah atau di tempat lainnya.
169	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	30	Dapat melakukan salah satu cabang olah raga atletik atau salah satu gaya cabang olahraga renang
170	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	31	Dapat menyebutkan 5 macam penyakit menular
171	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	32	Dapat memelihara sedikitnya dua macam tanaman berguna, atau satu jenis binatang ternak, selama kira-kira 4 bulan

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
172	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	33	Dapat membuat 2 macam hasta karya dengan bahan yang berbeda
173	Intelektual	Siaga	Siaga Tata	34	Dapat membuat sedikitnya 2 macam ikatan
174	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	1	Selalu taat menjalankan ibadah agamanya secara pribadi ataupun berjamaah
175	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	2	Dapat mengetahui dan menjelaskan hari - hari besar agamanya
176	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	3	Dapat menyebutkan agama-agama yang ada di Indonesia serta nama tempat ibadahnya.
177	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Islam - Dapat melakukan mandi wajib dan mengerti penyebabnya
178	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Islam - Dapat melakukan sholat berjamaah
179	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Islam - Dapat menghafal 5 macam doa harian dan 5 macam surat - surat pendek.
180	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Katholik - Dapat berdoa Rosario, dan tahu artinya
181	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Katholik - Telah mengikuti Misa Kudus dan menjadi putera altar dan dapat menghias altar
182	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Katholik - Dapat menyanyikan tiga macam lagu Gerejani
183	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Protestan - Dapat menyanyikan beberapa nyanyian Gereja
184	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Protestan - Dapat menceritakan dua macam hikayat dari Alkitab
185	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Protestan - Dapat melakukan doa sederhana pada kesempatan tertentu
186	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Protestan - Dapat menyebutkan hari-hari Raya Kristiani.
187	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat melafalkan dan mengerti arti dari bait masing-masing mantram puja Tri Sandhya dan melaksanakannya/praktik dalam kehidupan sehari-hari
188	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat menyebutkan nama-nama para Maha Rsi penerima Wahyu
189	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat menyebutkan nama-nama pura dalam cakupan Sad Kahyangan
190	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam epos cerita Mahabharata dan Ramayana
191	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat menguraikan arti dan makna kata Tatwamsi
192	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat menguraikan dan menjelaskan fase kehidupan dalam ajaran Catur Asrama
193	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Hindu - Dapat mempraktikkan satu gerakan Yoga Asanas.
194	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Buddha - Dapat menjelaskan arti/makna simbol yang terdapat di Altar Buddha

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
195	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Buddha - Dapat menyanyikan lagu Pancasila Buddhis
196	Spiritual	Penggalang	Penggalang Ramu	4	Buddha - Dapat melakukan dana paramita
197	Emosional	Penggalang	Penggalang Ramu	5	Dapat menjelaskan tentang Emosi
198	Emosional	Penggalang	Penggalang Ramu	6	Dapat menyampaikan pendapat dengan baik dalam suatu pertemuan Pasukan Penggalang.
199	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	7	Dapat mengetahui dan menjelaskan manfaat dari penghijauan
200	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	8	Dapat mengetahui dan memahami tentang hak perlindungan anak
201	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	9	Ikat serta dalam kegiatan Perkemahan Penggalang sedikitnya 2 hari, sesuai dengan standar perkemahan
202	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	10	Dapat menyebutkan tanda-tanda pengenal Gerakan Pramuka sesuai dengan golongan dan tingkatannya
203	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	11	Mengetahui nama Ketua RT hingga Lurah atau setingkatnya di tempat tinggalnya.
204	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	12	Dapat mengetahui dan menyebutkan Kode Kehormatan Pramuka Penggalang
205	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	13	Rajin dan giat mengikuti latihan Pasukan Penggalang sekurang-kurangnya 8 kali latihan berturut-turut
206	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	14	Tahu tentang Salam Pramuka, Motto dan tahu arti Lambang Gerakan Pramuka.
207	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	15	Dapat menjelaskan sejarah dan kiasan warna serta cara menggunakan bendera merah putih
208	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	16	Dapat menjelaskan sejarah dan kiasan warna serta cara menggunakan bendera merah putih
209	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	17	Dapat menjelaskan tentang lambang Negara RI
210	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	18	Dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar
211	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	19	Telah menabung secara rutin dan setia membayar uang iuran untuk regunya yang diperoleh dari usahanya sendiri
212	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	20	Dapat menyebutkan dan menjelaskan manfaat sedikitnya 2 jenis alat teknologi informasi modern
213	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	21	Mengenal dan memilah sampah
214	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	22	Dapat menjelaskan teknik penjernihan air

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
215	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	23	Dapat membuat dan menggunakan simpul mati, simpul hidup, simpul anyam, simpul tiang, simpul pangkal dan dapat menyusuk tali, membuat ikatan serta menyambung dua tongkat
216	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	24	Dapat menjelaskan kompas, menaksir tinggi dan lebar
217	Intelektual	Penggalang	Penggalang Ramu	25	Mengenal macam-macam sandi, isyarat morse dan semaphore
218	Sosial	Penggalang	Penggalang Ramu	26	Selalu berpakaian rapi dan memelihara kesehatan dan kebersihan diri serta lingkungannya
219	Fisik	Penggalang	Penggalang Ramu	27	Dapat baris-berbaris
220	Fisik	Penggalang	Penggalang Ramu	28	Dapat menjelaskan Sedikitnya 3 cabang olahraga dan dapat melakukan 2 jenis cabang olah raga, salah satunya: olah raga Renang
221	Fisik	Penggalang	Penggalang Ramu	29	Mengetahui adanya perbedaan perkembangan fisik tubuh
222	Fisik	Penggalang	Penggalang Ramu	30	Selalu melakukan aktifitas fisik tiap hari sedikitnya 30 menit
223	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	1	Selalu taat menjalankan ibadah sesuai agamanya dan mengingatkan orang lain untuk beribadah
224	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	2	Telah mengikuti acara-acara keagamaan sesuai dengan agamanya.
225	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	3	Dapat menjelaskan salah satu contoh bentuk toleransi antar umat beragama
226	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Islam - Dapat menghafal dan menyebutkan 8 macam doa harian dan 8 macam surat-surat pendek
227	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Islam - Dapat menceriterakan sejarah Nabi Muhammad SAW
228	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Islam - Selalu melaksanakan Shalat Jumat.
229	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Katholik - Mengetahui siapa Kristus
230	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Katholik - Dapat berdoa dengan kata-katanya sendiri
231	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Katholik - Dapat menyanyikan lagu-lagu Gerejani
232	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Protestan - Mengetahui makna doa
234	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Protestan - Dapat menguraikan beberapa nyanyian Gerejani yang dikenal
235	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Protestan - Mengetahui pembagian Alkitab
236	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Protestan - Dapat menguraikan secara singkat isi dari dua buku di dalam Perjanjian Baru.

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
237	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat melafalkan dan memahami arti bait-bait Puja Tri Sandya serta menjalankannya dalam kehidupan sehari-hari
238	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat berperan aktif dalam setiap upacara/pelaksanaan Panca Yadnya di masyarakat
239	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat menyebutkan dan memahami ajaran Catur Paramita
240	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat memahami dan mempraktikan ajaran Tatwamsi seperti menerapkan sikap kasih sayang dalam kehidupan nyata, menolong mahluk yang lemah, membantu yang terkena musibah, melestarikan suaka marga satwa dan menjaga lingkungan
241	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Mempraktikan sikap hidup suka berama/ berdana punia
242	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat melafalkan dan mengidungkan salah satu bentuk Dharma Gita
243	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat mempraktikkan minimal tiga gerakan Yoga Asanas
244	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Hindu - Dapat menarikan salah satu bentuk tarian sakral keagamaan Hindu (misalnya: Tari Baris, Tari Rejang, Tari Wayang Orang dan lain-lain).
245	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Buddha - Dapat melakukan kebaktian baik perorangan maupun bersama-sama
246	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Buddha - Dapat menyebutkan hari-hari raya Agama Buddha
247	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Buddha - Dapat melakukan sikap meditasi
248	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Buddha - Dapat menyanyikan lagu Aku Berlindung
249	Spiritual	Penggalang	Penggalang Rakit	4	Buddha - Dapat melakukan dana paramita
250	Emosional	Penggalang	Penggalang Rakit	5	Dapat mengendalikan emosi diri sendiri
251	Emosional	Penggalang	Penggalang Rakit	6	Menghargai pendapat orang lain dalam pertemuan Pasukan Penggalang.
252	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	7	Melakukan kegiatan penghijauan di lingkungannya atau didaerah lainnya
253	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	8	Dapat menjelaskan tentang hak perlindungan anak

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
254	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	9	Ikut serta dalam kegiatan Lomba Tingkat dan lomba-lomba Pramuka Penggalang, di gugusdepan dan kwartir.
255	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	10	Dapat menggunakan tanda pengenal Gerakan Pramuka dengan benar
256	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	11	Dapat membuat struktur pemerintahan dari tingkat kelurahan/settingkatnya hingga RT di tempat tinggalnya.
257	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	12	Telah mengamalkan Kode Kehormatan Pramuka Penggalang
258	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	13	Rajin dan giat mengikuti latihan Pasukan Penggalang sekurang-kurangnya 10 kali latihan berturut-turut
259	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	14	Dapat melakukan Salam Pramuka secara tepat dan benar.
260	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	15	Dapat mengibarkan dan menurunkan bendera Sang Merah Putih pada upacara pembukaan dan penutupan latihan
261	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	16	Dapat menyanyikan lagu Indonesia Raya bait ke-1 dan bait ke-2 serta dapat memimpin lagu Indonesia Raya didepan pasukannya dengan benar dan dapat menyanyikan 3 lagu wajib serta 2 macam lagu daerah tempat tinggalnya serta 2 macam lagu daerah lainnya
262	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	17	Dapat menjelaskan tentang lambang Negara RI, kepada teman di regunya
263	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	18	Dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pertemuan-pertemuan Penggalang
264	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	19	Telah memiliki buku tabungan dan aktif menabung dan setia membayar uang iuran regunya dari hasil pendapatannya sendiri yang diperoleh dari usahanya sendiri
265	Intelektual	Penggalang	Penggalang Rakit	20	Dapat mengoperasikan dan merawat salah satu teknologi informasi
267	Intelektual	Penggalang	Penggalang Rakit	21	Dapat mengolah sampah
268	Intelektual	Penggalang	Penggalang Rakit	22	Dapat melakukan proses penjernihan air
269	Intelektual	Penggalang	Penggalang Rakit	23	Dapat membuat beberapa jenis pioneering, seperti: - rak piring - meja makan - tiang jemuran - menara kaki tiga
270	Intelektual	Penggalang	Penggalang Rakit	24	Dapat menggunakan kompas dan membuat peta pita, manaksir kecepatan arus dan kedalaman

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
271	Intelektual	Penggalang	Penggalang Rakit	25	Dapat membuat dan menerjemahkan sandi, menerima berita dengan menggunakan bahasa morse dan semaphore
272	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	26	Selalu berpakaian rapi di setiap saat dan memelihara kesehatan dan kebersihan diri dan lingkungannya
273	Sosial	Penggalang	Penggalang Rakit	27	Dapat memimpin regunya untuk baris berbaris
274	Fisik	Penggalang	Penggalang Rakit	28	Dapat melaksanakan olahraga beregu dan melakukan 3 jenis cabang olah raga serta tahu permainannya; salah satunya olah raga renang.
275	Fisik	Penggalang	Penggalang Rakit	29	Dapat menjelaskan adanya perbedaan perkembangan fisik tubuh
276	Fisik	Penggalang	Penggalang Rakit	30	Selalu melakukan aktifitas fisik tiap hari sedikitnya 45 menit
277	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	1	Selalu taat menjalankan ibadah sesuai agamanya dan mengajak orang lain untuk beribadah
278	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	2	Berperan aktif dalam penyelenggaraan kegiatan keagamaan baik dalam Gerakan Pramuka maupun di masyarakat
279	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	3	Dapat mengajak teman/orang lain untuk berperilaku toleran antar umat beragama
280	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Islam - Dapat bertindak sebagai Imam dalam sholat berjamaah di perkemahan
281	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Islam - Dapat menghafal 10 macam doa harian dan hafal 10 macam surat pendek
282	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Islam - Dapat memimpin doa
283	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Islam - Selalu melaksanakan Shalat berjamaah di Masjid
284	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Katholik - Tahu arti Misa Kudus, dan bagian-bagiannya yang penting
285	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Katholik - Tahu alat-alat Misa dan warna-warna Liturgi
286	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Katholik - Tahu hierarki Gereja
287	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Protestan - Dapat memimpin beberapa nyanyian Gerejani dalam pertemuan-pertemuan Penggalang
288	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Protestan - Dapat memimpin doa dalam pertemuan-pertemuan Penggalang
289	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Protestan - Dapat menjelaskan Hukum Kasih (Lukas 10 : 27 dan Matius 22 : 37-40)

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
290	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Protestan - Dapat Menjelaskan tentang dua belas pengakuan Iman Rasuli.
291	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat melaftalkan dan memahami arti bait-bait dalam matram Puja Tri Sandya serta dapat dan mampu memimpin pelaksanaan persembahyangan
292	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat menyebutkan bagian-bagian kepemimpinan Hindu dalam Asta Brata
293	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat memahami serta menerapkan Ajaran Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari hari
294	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat menjelaskan pengertian dan konsep ajaran Rwa Bhineda
295	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat menguraikan dan memahami kaitan ajaran Catur asrama dan catur Purusa Artha
296	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat mempraktikkan minimal lima gerakan Yoga Asanas
297	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat menarikkan lebih dari satu bentuk tarian sakral keagamaan Hindu
298	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Hindu - Dapat melaftalkan dan mengidungkan salah satu bentuk Dharma Gita.
299	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Buddha - Dapat melakukan kebaktian baik perorangan maupun bersama-sama
300	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Buddha - Dapat melakukan meditasi
301	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Buddha - Dapat menyanyikan lagu Malam Suci Waisak
302	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Buddha - Dapat menyebutkan tempat-tempat suci Agama Buddha
303	Spiritual	Penggalang	Penggalang Terap	4	Buddha - Dapat menceritakan silsilah keluarga Pangeran Sidharta Gotama
304	Emosional	Penggalang	Penggalang Terap	5	Dapat mengendalikan emosi teman sebayanya
305	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	6	Dapat memimpin pertemuan Pasukan Penggalang.
306	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	7	Telah mengajak teman sebaya /regunya untuk melakukan kegiatan penghijauan dan memelihara di lingkungannya atau di daerah lain
307	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	8	Dapat mensosialisasikan kepada teman sebaya tentang hak perlindungan anak
308	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	9	Telah ikut serta dalam kegiatan Jambore atau sejenisnya.

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
309	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	10	Dapat menjelaskan tanda-tanda pengenal Gerakan pramuka.
310	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	11	Dapat menjelaskan tugas dan fungsi seorang Kepala Desa/Lurah, Camat, Bupati/Walikota.
311	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	12	Dapat mengajak anggota regu dan pasukannya untuk senantiasa mengamalkan kode kehormatan Pramuka Penggalang
312	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	13	Rajin dan giat mengikuti latihan pasukan Penggalang sekurang-kurangnya 12 kali latihan berturut-turut
313	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	14	Dapat menjelaskan dan cara menggunakan Salam Pramuka.
314	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	15	Dapat mengibarkan dan menurunkan bendera sang merah putih pada upacara hari-hari besar nasional atau sejenisnya
315	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	16	Dapat memimpin lagu Indonesia Raya di depan orang lain pada suatu upacara, dapat menyanyikan 4 judul lagu wajib dan 3 judul lagu daerah tempat tinggalnya serta 3 macam lagu daerah lainnya
316	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	17	Dapat menjelaskan Lambang Negara RI di depan pasukan atau teman sebayanya
317	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	18	Dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pertemuan resmi
318	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	19	Dapat menjelaskan manfaat menabung dan membayar uang iuran kepada anggota regunya/pasukan serta 20 mengajak untuk melakukan gemar menabung
319	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	20	Dapat mengajarkan penggunaan teknologi informasi sedikitnya 2 jenis kepada teman sebaya.
320	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	21	Ikut mensosialisasikan cara pengolahan sampah.
321	Sosial	Penggalang	Penggalang Terap	22	Dapat mensosialisasikan cara penjernihan air
322	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	23	Dapat membuat pioneering:: - Jembatan sederhana - Menara pandang sederhana
323	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	24	Dapat membuat peta perjalanan, peta lapangan, menjelaskan rumus menaksir: tinggi, lebar, kecepatan dan kedalaman
324	Intelektual	Penggalang	Penggalang Terap	25	Dapat menerima dan mengirim berita dengan menggunakan bendera morse dan semaphore serta dapat membuat sandi hasil kreasi pribadi lengkap dengan kuncinya

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
325	Fisik	Penggalang	Penggalang Terap	26	Selalu berpakaian rapi di setiap saat dan menjadi contoh bagi teman-temannya untuk memelihara kesehatan dan kebersihan diri dan lingkungannya
326	Fisik	Penggalang	Penggalang Terap	27	Dapat memimpin dan melatih baris berbaris di pasukannya
327	Fisik	Penggalang	Penggalang Terap	28	Dapat melaksanakan olahraga beregu dan melakukan 3 jenis cabang olah raga serta tahu aturan permainannya; salah satunya olah raga renang
328	Fisik	Penggalang	Penggalang Terap	29	Dapat mengatasi adanya perubahan perkembangan fisik tubuh
329	Fisik	Penggalang	Penggalang Terap	30	Dapat menjelaskan manfaat dan melakukan aktifitas fisik tiap hari sedikitnya 45 menit
330	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Islam - Dapat menjelaskan makna Rukun Iman dan Rukun Islam
331	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Islam - Mampu menjelaskan makna Sholat berjamaah dan dapat mendirikan Sholat sunah secara individu
332	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Islam - Mampu menjelaskan makna berpuasa serta jenis-jenis Puasa
333	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Islam - Tahu tata cara merawat jenazah
334	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Islam - Dapat membaca doa Ijab Qobul Zakat
335	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Islam - Dapat menghafal sebuah hadist dan menjelaskan hadist tersebut
336	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Katholik - Tahu dan paham makna dan arti Gereja Katolik
337	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Katholik - Dapat memimpin doa dan membangun membuat gerakan cinta pada keberagaman agama di luar gereja katolik
338	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Protestan - Mendalami hukum Kasih dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
339	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat menjelaskan sejarah perkembangan agama Hindu di Indonesia
340	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat menjelaskan makna dan hakikat dari tujuan melaksanakan persembahyangan sehari-hari dan hari besar keagamaan Hindu
341	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat menjelaskan maksud dan tujuan kelahiran menjadi manusia menurut agama Hindu
342	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat menjelaskan makna dan hekekatan ajaran Tri Hita Karana dengan pelestarian alam lingkungan.
343	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat mempraktekkan bentuk gerakan Asanas dari Hatta Yoga

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
344	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat melafalkan dan mengidungkan salah satu bentuk Dharma Gita
345	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Hindu - Dapat mendeskripsikan struktur , fungsi dan sejarah pura dalam cakupan Sad Kahyangan
346	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Buddha - Saddha: Mengungkapkan Buddha Dharma sebagai salah satu agama
347	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Buddha - Saddha: Mengungkapkan Buddha Dharma sebagai salah satu agama
348	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Buddha - Menjelaskan sejarah Buddha Gotama
349	Spiritual	Penegak	Penegak Bantara	1	Buddha - Menjelaskan Tiratana sebagai pelindung
350	Emosional	Penegak	Penegak Bantara	2	Berani menyampaikan kritik dan saran yang membangun dengan sopan dan santun kepada sesama teman
351	Emosional	Penegak	Penegak Bantara	3	Dapat mengikuti jalannya diskusi dengan baik
352	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	4	Dapat hidup bersama antara umat beragama dan toleransi dalam bakti
353	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	5	Mengikuti pertemuan Ambalan sekurang-kurangnya 3 kali setiap bulan
354	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	6	Setia membayar iuran kepada Gugusdepan, dengan uang yang seluruh atau sebagian diperolehnya dari usaha sendiri
355	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	7	Dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam pergaulan sehari-hari
356	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	8	Telah membantu mengelola kegiatan di Ambalan.
357	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	9	Telah ikut aktif kerja bakti di masyarakat minimal 2 kali.
358	Sosial	Penegak	Penegak Bantara	10	Dapat menampilkan kesenian daerah di depan umum minimal satu kali.
359	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	11	Mengenal, Mengerti dan Memahami isi AD & ART Gerakan Pramuka
360	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	12	Dapat menjelaskan sejarah Kepramukaan Indonesia dan Dunia
361	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	13	Dapat menggunakan jam, kompas, tanda jejak dan tanda-tanda alam lainnya dalam pengembalaan.
362	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	14	Dapat menjelaskan bentuk pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
363	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	15	Dapat menjelaskan tentang organisasi ASEAN dan PBB

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
364	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	16	Dapat menjelaskan tentang kewirausahaan.
365	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	17	Dapat mendaur ulang barang tidak terpakai menjadi barang yang bermanfaat.
366	Intelektual	Penegak	Penegak Bantara	18	Dapat menerapkan pengetahuannya tentang tali temali dan pionering dalam kehidupan sehari-hari
367	Fisik	Penegak	Penegak Bantara	19	Selalu berolahraga, mampu melakukan olahraga renang gaya bebas dan menguasai 1 (satu) cabang olahraga tim.
368	Fisik	Penegak	Penegak Bantara	20	Dapat menjelaskan perkembangan fisik antara laki-laki dan perempuan
369	Fisik	Penegak	Penegak Bantara	21	Dapat memimpin baris berbaris sangganya, dapat menjelaskan tentang gerakan baris berbaris kepada anggota sangganya yang terdiri atas gerakan di tempat,
370	Fisik	Penegak	Penegak Bantara	22	Dapat menyebutkan beberapa penyakit infeksi, degeneratif dan penyakit yang disebabkan perilaku tidak sehat.
371	Fisik	Penegak	Penegak Bantara	23	Ikat serta dalam perkemahan selama 3 hari berturut - turut
372	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Islam - Dapat menjelaskan makna Rukun Iman dan Rukun Islam di muka pasukan Penggalang atau Satuan Penegak
373	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Islam - Dapat menjelaskan hal-hal yang membatalkan sholat dan dapat mendirikan Sholat sunah berjamaah
374	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Islam - Dapat menjelaskan hal-hal yang membatalkan puasa serta dapat melakukan salah satu puasa sunahMemahami tata cara merawat jenazah
375	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Islam - Memahami tata cara merawat jenazah
376	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Islam - Pernah menjadi amil zakat
377	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Islam - Dapat menghafal ayat tematik, dari alquran dan mampu menjelaskannya
378	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Katholik - Memahami dan mendalami 7 sakramen
379	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Katholik - Dapat menghafal dan menghayati akan riwayat salah satu Santo / Santa
380	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Khatolik - Membahas 10 Perintah Allah, dilengkapi dengan contoh kehidupan sehari-hari

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
381	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Protestan - Dapat memberi kesaksian didepan jemaat atau teman sebaya
382	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Protestan - Dapat berpartisipasi aktif dalam pelayanan Gereja sesuai bakat dan kemampuannya
383	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Protestan - Telah mengikuti pengajaran Agama (Katekisis)
384	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu -Dapat menjelaskan sejarah kerajaan /candi – candi agama Hindu di Indonesia
385	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu - Dapat melaftalkan dan bertindak sebagai pemimpin persembahyang Panca Sembah
386	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu - Dapat menjelaskan Samsara / Punarbawa atau reinkarnasi sebagai bentuk untuk penyempurnaan kelahiran berikutnya
387	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu - Dapat menjelaskan konsep Ajaran Asta Brata
388	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu - Dapat melakukan gerakan dan menjelaskan fungsi, serta manfaat dari setiap gerakan Yoga Asanas.
389	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu - Dapat melaftalkan dan mengidungkan lebih dari satu bentuk Dharma Gita
390	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Hindu - Dapat menjelaskan bentuk dan fungsi dari seni sakral keagamaan Hindu.
391	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Buddha - Dapat memimpin dan mengorganisir kebaktian (pagi dan sore) serta perayaan hari-hari besar Agama Buddha;hari Waisak, Asadha, Kathina, Maggapuja)
392	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Buddha - Saddha: Mendiskripsikan ruang lingkup dan intisari Tripitaka
393	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Buddha - Menjelaskan makna dan manfaat puja serta doa
394	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Buddha - Mendiskripsikan sila sebagai bagian dari jalan mulia berunsur delapan
395	Spiritual	Penegak	Penegak Laksana	1	Buddha - Menjelaskan kebenaran yang terdapat dalam tripitaka
396	Emosional	Penegak	Penegak Laksana	2	Dapat menerima kritik dari orang lain, serta berani mengeluarkan pendapatnya dengan tertib, sopan dan santun kepada orang-orang di sekitarnya
397	Emosional	Penegak	Penegak Laksana	3	Dapat mengikuti dan atau memimpin diskusi Ambalan dan mampu mengambil keputusan

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
398	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	4	Dapat menjadi penengah (memberi solusi), jika terjadi ketidaksepahaman dalam kelompoknya
399	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	5	Mengikuti pertemuan Ambalan sekurang-kurangnya 3 kali setiap bulan bulan
400	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	6	Setia membayar iuran kepada Gugusdepannya, dengan uang yang seluruhnya atau sebagian diperolehnya dari usaha sendiri, serta membantu Ambalan dalam mengelola administrasi keuangan
401	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	7	Dapat memimpin rapat dan membuat risalah dengan baik
402	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	8	Pernah memimpin kegiatan di tingkat Ambalan
403	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	9	Pernah memimpin kerja bakti di masyarakat minimal 2 kali
404	Sosial	Penegak	Penegak Laksana	10	Dapat memimpin kelompok dalam menampilkan salah satu jenis kesenian daerah
405	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	11	Dapat menjelaskan sebagian isi AD & ART Gerakan Pramuka kepada Ambalan
406	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	12	Dapat menjelaskan di muka umum tentang sejarah kepramukaan Indonesia dan dunia
407	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	13	Dapat melakukan pengembalaan selama 3 hari dan atau mengatur kehidupan perkemahan selama minimal 3 hari
408	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	14	Dapat menjelaskan sejarah, arti, tatacara penggunaan dan kiasan Sang Merah Putih
409	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	15	Dapat menjelaskan peran Indonesia dalam organisasi ASEAN dan PBB
410	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	16	Telah memiliki keterampilan kewirausahaan yang dapat menghasilkan uang.
411	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	17	Dapat membuat salah satu jenis peralatan teknologi tepat guna.
412	Intelektual	Penegak	Penegak Laksana	18	Dapat membuat struktur dari keterampilan tali temali dan pionering, yang dapat digunakan masyarakat Secara berkelompok .
413	Fisik	Penegak	Penegak Laksana	19	Selalu berolahraga, Dapat melakukan olahraga renang selain gaya bebas dan menguasai 1 (satu) cabang olahraga lainnya.
414	Fisik	Penegak	Penegak Laksana	20	Dapat memahami dan menjelaskan tentang kesehatan reproduksi

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
415	Fisik	Penegak	Penegak Laksana	21	Dapat mempersiapkan susunan dan pelaksana upacara, telah mempersiapkan minimal 3 kali upacara, telah menjadi pelaksana upacara minimal 3 kali.
416	Fisik	Penegak	Penegak Laksana	22	Dapat menyebutkan penyebab dan cara pencegahan penyakit infeksi, degeneratif dan penyakit yang disebabkan perilaku tidak sehat.
417	Fisik	Penegak	Penegak Laksana	23	Dapat melakukan pengembalaan selama 3 hari berturut-turut
418	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Islam - Dapat menjelaskan makna Rukun Iman, Rukun Islam, dan Ihsan serta memberikan contohnya dalam bentuk tulisan
419	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Islam - Dapat menjama' dan mengqashar sholat serta mampu menjadi Iman dalam Sholat berjamaah
420	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Islam - Mampu mengajak teman - teman untuk melaksanakan puasa sunah
421	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Islam - Dapat merawat jenazah
422	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Islam - Dapat menjelaskan perbedaan zakat fitrah dan zakat mal serta dapat menghitung nisab zakat mal
423	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Islam - Dapat menafsirkan ayat alquran dan hadist secara tematik serta dapat menjelaskannya
424	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Katholik - Dapat menyebut dan menghayati 5 (lima) pondasi hidup gereja: bersekutu, beribadah, mendalami iman, saling melayani, dan bersaksi
425	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Katholik - Dapat menjelaskan dan mendeskripsikan hierarki Gereja dalam bentuk tulisan
426	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Protestan - Dapat menyanyikan minimal 6 lagu Gerejani dan memimpin nyanyian Gerejani
427	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Protestan - Dapat memimpin doa dalam pertemuan satuannya
428	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Protestan - Dapat memimpin suatu kelompok dalam mempelajari AlKitab
429	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Protestan - Dapat membantu seorang calon Siaga atau calon Penggalang sampai memenuhi SKU untuk Pramuka golongan Siaga tingkat Siaga Mula atau golongan Penggalang tingkat Penggalang Ramu di bidang pendidikan agama Protestan
430	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Dapat menjelaskan sejarah perkembangan Agama Hindu di dunia

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
431	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Dapat menjelaskan korelasi konsep kepemimpinan Hindu dengan kepemimpinan moderen dalam bentuk tulisan
432	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Dapat menjelaskan fungsi Dharma Gita sebagai bentuk pemantapan Sradha dan Bhakti Umat dalam bentuk tulisan.
433	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Berperan aktif dalam upaya pengembangan Dharma Gita di Masyarakat.
434	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Berperan aktif dalam upaya pengembangan ajaran yoga menuju masyarakat sehat secara physik maupun mental.
435	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Mampu menjelaskan konsep Catur Asrama dalam bentuk tulisan.
436	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Aktif di masyarakat dalam pelaksanaan Meditasi.
437	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Hindu - Berperan aktif dalam upaya peningkatan pengetahuan keagamaan Hindu di tingkat Siaga dan Penggalang (konsep Brahmacaria)
438	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Buddha - Menyebutkan bagian-bagian dari kitab suci Tripitaka Bagian Sutta dan Abhidhamma Pitaka.
439	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Buddha - Dapat menjelaskan pengertian sila dan manfaat melaksanakan sila
440	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Buddha - Mempraktikkan latihan Athasila setiap hari Uposatha
441	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Buddha - Melatih meditasi Vippasana pagi dan sore
442	Spiritual	Pandega	Pandega	1	Buddha - 1. Dapat memimpin dan mengorganisir kebaktian (pagi dan sore) serta perayaan hari-hari besar Agama Buddha; 2. Dapat membimbing cara membaca/melafalkan paritta-paritta suci kepada Pramuka Penggalang sampai mencapai Penggalang Ramu
443	Sosial	Pandega	Pandega	2	Berani mengajukan saran dan kritik untuk membangun desanya kepada aparat pemerintah setempat
444	Sosial	Pandega	Pandega	3	Dapat mengikuti dan atau memimpin diskusi Racana dan mampu mengambil keputusan
445	Sosial	Pandega	Pandega	4	Dapat mengatasi suatu permasalahan/perselisihan yang terjadi dalam masyarakat dengan bijak

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
446	Sosial	Pandega	Pandega	5	Mengikuti pertemuan di Racana sekurang-kurangnya3 kali setiap bulan
447	Sosial	Pandega	Pandega	6	Setia membayar iuran kepada Gugusdepannya, dengan uang yang seluruhnya atau sebagian diperolehnya dari usaha sendiri, serta membantu Racana dan Gugusdepan dalam mengelola administrasi keuangan
448	Intelektual	Pandega	Pandega	7	Dapat membuat tulisan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik serta dapat memaparkannya di depan pertemuan
449	Intelektual	Pandega	Pandega	8	Mampu membuat perencanaan kegiatan ditingkat Racana
450	Intelektual	Pandega	Pandega	9	Dapat merencanakan dan memimpin kerja bakti sesuai keperluan masyarakat.
451	Intelektual	Pandega	Pandega	10	Telah memahami makna upacara adat di masyarakatnya dan ikut berperan aktif
452	Intelektual	Pandega	Pandega	11	Dapat menjelaskan isi AD & ART Gerakan Pramuka dalam bentuk tulisan
453	Intelektual	Pandega	Pandega	12	Dapat menjelaskan tentang sejarah kepramukaan Indonesia dan dunia dalam bentuk tulisan
454	Intelektual	Pandega	Pandega	13	Dapat menjelaskan tentang penggunaan jam, kompas, tanda jejak dan tanda-tanda alam serta tata cara pengembangan kepada regu atau sangga
455	Intelektual	Pandega	Pandega	14	Dapat menjelaskan peran pemuda dalam mengisi kemerdekaan dengan bentuk tulisan mampu menganalisis dan menulis simbol-simbol nasionalisme indonesia (NKRI, Lambang Negara, lagu)
456	Intelektual	Pandega	Pandega	15	Mampu menjelaskan fungsi dan peran Indonesia dalam organisasi ASEAN dan PBB dalam bentuk tulisan
457	Intelektual	Pandega	Pandega	16	Dapat membuat proposal usaha mandiri dengan baik dan dapat melakukan kegiatan wirausaha.
458	Intelektual	Pandega	Pandega	17	Dapat mengembangkan peralatan teknologi tepat guna.
459	Intelektual	Pandega	Pandega	18	Dapat memberikan penjelasan tentang tali temali dan pionering kepada Pramuka Penggalang/ Penegak
460	Intelektual	Pandega	Pandega	19	Sudah mengikuti Kursus Mahir Pembina tingkat Dasar

Tabel 67 Tabel keterhubungan SKU (Lanjutan)

No.	Kategori	Golongan	Tingkatan	No. SKU	Isi SKU
461	Fisik	Pandega	Pandega	20	Mampu mengajarkan olahraga renang gaya bebas kepada orang lain dan menguasai 2 (dua) cabang olahraga serta dapat menjadi instruktur Senam Pramuka/Senam Kebugaran Jasmani (SKJ)
462	Fisik	Pandega	Pandega	21	Dapat membahas dan menganalisis tentang kesehatan Reproduksi
463	Fisik	Pandega	Pandega	22	Dapat menjadi Perwira Upacara dan Instruktur Baris Berbaris
464	Fisik	Pandega	Pandega	23	Mampu melakukan penyuluhan tentang penyebab dan cara pencegahan penyakit infeksi, degeneratif dan penyakit yang disebabkan perilaku tidak sehat
465	Fisik	Pandega	Pandega	24	Melakukan perencanaan dan pengelolaan perkemahan dan atau pengembaran 3 hari berturut – turut

Lampiran D
Definisi per-Class

Berikut merupakan lampiran mengenai deskripsi dari class diagram untuk perancangan aplikasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan.

Class View

Merupakan class yang berinteraksi langsung dengan pengguna dengan menampilkan fitur yang tersedia pada Media Pembelajaran Materi Kepramukaan yang dirancang, bisa dikatakan bahwa view ini bagian yang mengatur tampilan halaman web ke pengguna. Keterangan dari setiap class view yang terdapat pada Media Pembelajaran Materi Kepramukaan dapat dilihat pada tabel 68 sampai dengan tabel 78.

Tabel 68 Detail Class registrasi_pemberi_materi_view

Class registrasi_pemberi_materi_view [CD-01]			
Deskripsi	Class registrasi_pemberi_materi_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pengguna saat akan melakukan registrasi akun. Class ini dihubungkan oleh class daftar_akun_controller dan berinteraksi dengan class model pemberi_materi_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap pemberi materi yang bersifat unik
nm_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data nama pemberi materi
nta_pm	Private	Number	Variabel untuk menampung data NTA (Nomor Tanda Anggota) Pramuka
email_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data email pemberi materi
password_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data password pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
addPemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data pemberi materi

Tabel 69 Detail Class login_view

Class login_view [CD-02]			
Deskripsi	Class login_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pengguna saat akan melakukan login ke aplikasi. Class ini dihubungkan oleh class login_controller dan berinteraksi dengan class model pemberi_materi_model		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
nta_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data NTA (Nomor Tanda Anggota) Pramuka Pemberi Materi
password_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data password pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
CekLogin	Public	Boolean	Method untuk mengecek validitas data pengguna di database.

Tabel 70 Detail Class edit_akun_pemberi_materi_view

Class edit_akun_pemberi_materi_view [CD-03]			
Deskripsi	Class edit_akun_pemberi_materi_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pengguna ketika akan melakukan kelola akun untuk pemberi materi. Class ini dihubungkan oleh class pemberi_materi_controller dan berinteraksi dengan class pemberi_materi_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap pemberi materi yang bersifat unik
nm_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data nama pemberi materi
nta_pm	Private	Number	Variabel untuk menampung data NTA (Nomor Tanda Anggota) Pramuka
email_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data email pemberi materi
password_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data password pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getPemberiMateri	Public	Listarray	Method untuk mengambil data pemberi materi berdasarkan id_pemateri
addPemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data pemberi materi
editPemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data pemberi materi

Tabel 71 Detail Class add_materi_view

Class add_materi_view [CD-04]			
Deskripsi	Class add_materi_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pemberi materi ketika pemberi materi ingin menambah materi. Class ini dihubungkan oleh class materi_controller dan berinteraksi dengan materi_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap materi yang bersifat unik
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
id_kategori	Private	String	Variabel untuk menampung data id_kategori materi
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data id_tingkatan
id_ref_poin_sku	Private	String	Variabel untuk menampung data id_ref_poin_sku
judul_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data judul materi
isi_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data isi materi
Lampiran	Private	String	Variabel untuk menampung data lampiran
status_soal	Private	Number	Variable untuk menampung status soal materi
tanggal_terbit	Private	Date	Variable untuk menampung data tanggal terbit
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data materi
GetMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data materi yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model materi berdasarkan id_materi.

EditMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data materi
GetKategori	Public	listarray	Method untuk mengambil data kategori materi
GetPoinSKU	Public	listarray	Method untuk mengambil data poin SKU
GetGolongan	Public	listarray	Method untuk mengambil data Golongan peserta
GetTingkatan	Public	listarray	Method untuk mengambil data Tingkatan peserta

Tabel 72 Detail Class edit_materi_view

Class edit_materi_view [CD-05]			
Deskripsi	Class edit_materi_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pemberi materi ketika pemberi materi ingin mengubah materi. Class ini dihubungkan oleh class materi_controller dan berinteraksi dengan materi_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap materi yang bersifat unik
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
id_kategori	Private	String	Variabel untuk menampung data id_kategori materi
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
Id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data id_tingkatan
id_ref_poin_sku	Private	String	Variabel untuk menampung data id_ref_poin_sku
judul_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data judul materi
isi_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data isi materi
status_soal	Private	Number	Variable untuk menampung status soal materi
tanggal_terbit	Private	Date	Variable untuk menampung data tanggal terbit
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data materi
GetMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data materi yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model materi berdasarkan id_materi.
EditMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data materi
GetKategori	Public	listarray	Method untuk mengambil data kategori materi
GetPoinSKU	Public	listarray	Method untuk mengambil data poin SKU
GetGolongan	Public	listarray	Method untuk mengambil data Golongan peserta
GetTingkatan	Public	listarray	Method untuk mengambil data Tingkatan peserta

Tabel 73 Detail Class list_materi_view

Class list_materi_view [CD-06]			
Deskripsi	Class list_materi_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pengguna ketika pengguna ingin melihat daftar materi. Class ini dihubungkan oleh class materi_controller dan berinteraksi dengan materi_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap materi yang bersifat unik
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
judul_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data judul materi
status_soal	Private	Number	Variable untuk menampung status soal materi
tanggal_terbit	Private	Date	Variable untuk menampung data tanggal terbit
Method			

Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data materi
GetMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data materi yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model materi berdasarkan id_materi.
EditMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data materi
GetKategori	Public	listarray	Method untuk mengambil data kategori materi
GetPoinSKU	Public	listarray	Method untuk mengambil data poin SKU
GetGolongan	Public	listarray	Method untuk mengambil data Golongan peserta
GetTingkatan	Public	listarray	Method untuk mengambil data Tingkatan peserta

Tabel 74 Detail Class detail_materi_view

Class detail_materi_view [CD-07]			
Deskripsi	Class materi_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pengguna ketika pengguna ingin melihat detail materi. Class ini dihubungkan oleh class materi_controller dan berinteraksi dengan materi_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap materi yang bersifat unik
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
id_kategori	Private	String	Variabel untuk menampung data id_kategori materi
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
id_ref_poin_sku	Private	String	Variabel untuk menampung data id_ref_poin_sku
judul_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data judul materi
isi_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data isi materi
lampiran	Private	String	Variabel untuk menampung data lampiran
status_approval	Private	Number	Variable untuk menampung status approval materi
status_soal	Private	Number	Variable untuk menampung status soal materi
tanggal_terbit	Private	Date	Variable untuk menampung data tanggal terbit
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data materi
GetMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data materi yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model materi berdasarkan id_materi.
EditMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data materi

Tabel 75 Detail Class add_soal_view

Class add_soal_view [CD-08]			
Deskripsi	Class add_soal_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pemberi materi ketika pemberi materi ingin menambahkan soal pada materi. Class ini dihubungkan oleh class soal_kuis_controller dan berinteraksi dengan soal_kuis_model dan pilihan_jawaban_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap soal yang bersifat unik
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data id materi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
soal	Private	Number	Variabel untuk menampung data soal
lampiran_kuis	Private	String	Variabel untuk menampung data lampiran kuis

id_pilihanjawaban	Private	String	Variabel untuk menampung data id_pilihanjawaban
pilihan_jawaban	Private	String	Variabel untuk menampung data pilihan jawaban
status_kunci_jawaban	Private	Boolean	Variabel untuk menampung data status (benar atau salah) pilihan jawaban tersebut
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddSoal	Public	Boolean	Method untuk menambah data soal
GetSoal	Public	listarray	Method untuk mengambil data soal yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model soal_kuis_model berdasarkan id_soal.
getPilihJawaban	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data jawaban kuis berdasarkan id_pesertadidik
addPilihJawaban	Public	Boolean	Method untuk menambah data pilihan jawaban
addJawaban_kuis	Public	Boolean	Method untuk menambah data jawaban kuis peserta didik

Tabel 76 Detail Class soal_view

Class soal_view [CD-09]			
Deskripsi	Class soal_view merupakan class view yang berhubungan langsung dengan pengguna ketika pemberi materi ingin menambahkan soal pada materi. Class ini dihubungkan oleh class soal_kuis_controller dan berinteraksi dengan soal_kuis_model dan pilihan_jawaban_model.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap soal yang bersifat unik
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data id materi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
Soal	Private	String	Variabel untuk menampung data soal
id_pilihanjawaban	Private	String	Variabel untuk menampung data id_pilihanjawaban
pilihan_jawaban	Private	String	Variabel untuk menampung data pilihan jawaban
status_kunci_jawaban	Private	Boolean	Variabel untuk menampung data status (benar atau salah) pilihan jawaban tersebut
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddSoal	Public	Boolean	Method untuk menambah data soal
GetSoal	Public	Listarray	Method untuk mengambil data soal yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model soal_kuis_model berdasarkan id_soal.
getPilihJawaban	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data jawaban kuis berdasarkan id_pesertadidik
addJawaban_kuis	Public	Boolean	Method untuk menambah data jawaban kuis peserta didik

Tabel 77 Detail Class lihat_nilai_peserta_view

Class lihat_nilai_peserta_view [CD-10]	
Deskripsi	Class lihat_nilai_peserta_view merupakan class view yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dan berfungsi untuk menampilkan hasil

	jawaban peserta didik.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap soal yang bersifat unik
id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data tingkatan pramuka peserta didik
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
pilihan_jawaban	Private	String	Variabel untuk menampung data pilihan jawaban
status_kunci_jawaban	Private	Boolean	Variabel untuk menampung data status (benar atau salah) pilihan jawaban tersebut
Method	Visibility	Return	Deskripsi
getJawaban_kuis	Public	listarray	Method untuk menampilkan data jawaban kuis berdasarkan id_pesertadidik
akumulasiJawaban	Public	listarray	Method untuk mengakumulasi jawaban peserta didik
getSoal_kuis	Public	listarray	Method untuk menampilkan data soal kuis berdasarkan id_soal

Tabel 78 Detail Class riwayat_materi_view

Class riwayat_materi_view [CD-11]			
Deskripsi	Class riwayat_materi_view merupakan class view yang berinteraksi langsung dengan pemberi materi dan berfungsi untuk menampilkan kumpulan materi yang telah dibuat oleh pemberi materi tersebut.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap soal yang bersifat unik
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data id materi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id pemberi materi
Method	Visibility	Return	Deskripsi
GetMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data materi yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model materi berdasarkan id_materi.
GetSoal	Public	listarray	Method untuk mengambil data soal yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model soal_kuis_model berdasarkan id_soal.
getPilihanJawaban	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data jawaban kuis berdasarkan id_pesertadidik

Class Controller

Merupakan class untuk menjembatani model dengan view yang di dalamnya terdapat perintah yang berfungsi untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman web. Keterangan dari setiap class controller yang ada pada aplikasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan dapat dilihat pada tabel 79 sampai dengan tabel 83.

Tabel 79 Detail Class pemberi_materi_controller

Class pemberi_materi_controller [CD-12]			
Deskripsi	Class pemberi_materi_controller merupakan class controller yang terhubung dengan class model pemberi_materi_model. Class pemberi_materi_controller berfungsi untuk mengelola data pemberi materi		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
pemberi_materi_model	Private	pemberi_materi_model	Variabel penampung untuk data pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getPemberiMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data pemberi materi berdasarkan id_pemateri
addPemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data pemberi materi
updatePemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data pemberi materi
GetGolongan	Public	Listarray	Method untuk mengambil data golongan

Tabel 80 Detail Class login_controller

Class login_controller [CD-13]			
Deskripsi	Class login_controller merupakan class controller yang berfungsi untuk validasi akun pengguna yang akan masuk ke aplikasi.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
pemberi_materi_model	Private	pemberi_materi_model	Variabel penampung untuk data pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
CekLogin	Public	Boolean	Method untuk mengecek validitas data pengguna.
GetLogin	Public	Boolean	Method untuk mengecek validitas data pengguna di database.

Tabel 81 Detail Class daftar_akun_controller

Class daftar_akun_controller [CD-14]			
Deskripsi	Class daftar_akun_controller merupakan class controller yang berfungsi untuk mengelola data pengguna baru yang ingin registrasi akun baru ke aplikasi.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
pemberi_materi_model	Private	pemberi_materi_model	Variabel penampung untuk data pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddPemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data pemberi materi

Tabel 82 Detail Class materi_controller

Class materi_controller [CD-15]	
Deskripsi	Class materi_controller merupakan class controller yang menghubungkan class model materi, class pemberi_materi,

	class kategori_materi dan class peserta_didik. Dimana nantinya class ini akan mengelola materi yang dibuat oleh pemberi materi dan diberikan kepada peserta didik.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
materi_model	Private	materi_model	Variabel penampung untuk data materi
REF_kategori_materi_model	Private	REF_kategori_materi_model	Variabel penampung untuk data kategori
REF_poin_SKU_model	Private	REF_poin_SKU_model	Variabel penampung untuk data poin SKU
REF_tingkatan_model	Private	REF_tingkatan_model	Variabel penampung untuk data tingkatan
REF_golongan_peserta_model	Private	REF_golongan_peserta_model	Variabel penampung untuk data golongan
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
AddMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data materi
GetMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data materi yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model materi.
EditMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data materi
GetTingkatan	Public	Listarray	Method untuk mengambil data tingkatan peserta didik
GetPointsku	Public	Listarray	Method untuk mengambil data poin sku
GetKategori	Public	Listarray	Method untuk mengambil data kategori materi
GetLampiran	Public	Listarray	Method untuk mengambil data lampiran

Tabel 83 Detail Class soal_kuis_controller

Class soal_kuis_controller [CD-16]			
Deskripsi	Class soal_kuis_controller merupakan class controller yang menghubungkan class model soal_kuis_model. Dimana nantinya class ini akan mengelola kuis yang dibuat oleh pemberi materi dan diberikan kepada peserta didik berdasarkan materi yang telah diberikan.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
soal_kuis_model	Private	soal_kuis_model	Variabel penampung untuk data soal
pilihan_jawaban_model	Private	pilihan_jawaban_model	Variabel penampung untuk data pilihan jawaban
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
addSoal_kuis	Public	Boolean	Method untuk menambah data soal kuis
getSoal_kuis	Public	listarray	Method untuk mengambil data soal kuis dari soal yang sudah dibuat oleh pemberi materi ke class model soal_kuis_model.
getPilihan_jawaban	Public	listarray	Method untuk mengambil data pilihan jawaban dari soal yang dibuat pemberi materi ke class model pilihan_jawaban_model

Class Model

Merupakan class yang mewakili struktur data, bisaanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain. Keterangan dari setiap class model yang ada pada aplikasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan dapat dilihat pada tabel 84 sampai dengan tabel 93.

Tabel 84 Detail Class rekap_nilai_model

Class rekap_nilai_model [CD-17]			
Deskripsi	Class rekap_nilai_model merupakan representasi dari data nilai pengguna. Dimana nilai ini didapat setelah mengerjakan soal terlebih dahulu.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_nilai	Private	String	Variabel untuk menampung id nilai yang bersifat unik
nm_pengguna	Private	String	Variabel untuk menampung data nama pengguna
id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data tingkatan pramuka peserta didik
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
nilai	Private	Number	Variabel untuk menampung data nilai pengguna setelah selesai mengerjakan soal
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung data id_soal
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getSoal	Public	listarray	Method untuk mengambil data Soal berdasarkan id_soal

Tabel 85 Detail Class pemberi_materi_model

Class pemberi_materi_model [CD-18]			
Deskripsi	Class pemberi_materi_model merupakan representasi dari data pemberi materi, dimana pemberi materi dapat mengakses class soal_kuis_model dan class materi_model melalui class soal_kuis_controller dan materi_controller untuk membuat materi dan soal kuis.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap pemberi materi yang bersifat unik
nm_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data nama pemberi materi
nta_pm	Private	Number	Variabel untuk menampung data NTA (Nomor Tanda Anggota) Pramuka
email_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data email pemberi materi
password_pm	Private	String	Variabel untuk menampung data password pemberi materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getPemberiMateri	Public	listarray	Method untuk mengambil data pemberi materi berdasarkan id_pemateri

inserPemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk menambah data pemberi materi
updatePemberiMateri	Public	Boolean	Method untuk mengubah data pemberi materi

Tabel 86 Detail Class materi_model

Class materi_model [CD-19]			
Deskripsi	Class materi_model merupakan class model sebagai representasi dari materi yang diberikan Pembina pramuka. Dimana datanya diisi oleh pemberi materi dan diakses oleh peserta didik untuk bahan pembelajaran.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data id_materi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id_pemateri
id_kategori	Private	String	Variabel untuk menampung data kategori
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data tingkatan pramuka peserta didik
id_sku	Private	String	Variabel untuk menampung data poin - poin SKU
judul_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data judul materi
isi_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data isi materi
status_soal	Private	Boolean	Variabel untuk menampung status ada atau tidaknya soal materi
tanggal_terbit	Private	String	Variabel untuk menampung tanggal terbit materi
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
InsertMateri	Public	Boolean	Method untuk menyimpan data materi
GetMateri	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data materi dari berdasarkan id_nilai
UpdateMateri	Public	Boolean	Method untuk memperbarui data materi

Tabel 87 Detail Class soal_kuis_model

Class soal_kuis_model [CD-20]			
Deskripsi	Class soal_kuis_model merupakan class model sebagai representasi dari pertanyaan – pertanyaan ringan yang diberikan Pembina pramuka setelah selesai memberikan materi. Dimana datanya diisi oleh pemberi materi dan diakses oleh peserta didik.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung data id_soal
id_materi	Private	String	Variabel untuk menampung data id_materi
id_pemateri	Private	String	Variabel untuk menampung data id_pemateri
soal	Private	String	Variabel untuk menampung data soal
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data golongan pramuka peserta didik
id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data tingkatan pramuka peserta didik
lampiran_kuis	Private	String	Variabel untuk menampung data lampiran kuis
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
insertSoal_kuis	Public	Boolean	Method untuk menyimpan data soal kuis
getSoal_kuis	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data soal kuis dari berdasarkan id_soal

Tabel 88 Detail Class pilihan_jawaban_model

Class pilihan_jawaban_model [CD-21]			
Deskripsi	Class pilihan_jawaban_model merupakan class model yang merepresentasikan pilihan ganda pada soal. Class ini nantinya dapat diakses oleh pemberi materi untuk memberikan pilihan ganda dan peserta didik untuk memilih pilihan ganda		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_pilihanjawaban	Private	String	Variabel untuk menampung id setiap pilihan jawaban yang bersifat unik
id_soal	Private	String	Variabel untuk menampung id soal
pilihan_jawaban	Private	String	Variabel untuk menampung isi dari pilihan jawaban
status_kunci_jawaban	Private	Boolean	Variabel untuk menampung status (benar atau salah) pilihan jawaban tersebut
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
InsertPilihanJawaban	Public	Boolean	Method untuk menambah data pilihan jawaban
GetPilihanJawaban	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data pilihan jawaban

Tabel 89 Detail Class golongan_model

Class REF_golongan_peserta_model [CD-22]			
Deskripsi	Class REF_golongan_peserta_model merupakan class model sebagai representasi dari golongan pramuka (Siaga, Penggalang, Penegak, Pandega, Pembina, dan lain-lain).		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data id_golongan
nm_golongan	Private	String	Variabel untuk menampung data nm_golongan
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getGolongan	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data golongan

Tabel 90 Detail Class tingkatan_model

Class REF_tingkatan_model [CD-23]			
Deskripsi	Class REF_tingkatan_model merupakan class model sebagai representasi dari tingkatan pramuka (Siaga mula, Siaga bantu, Siaga tata, Penggalang ramu, Penggalang rikit, Penggalang terap, Penegak Bantara, Penegak Laksana, Pandega).		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data id_tingkatan
nm_tingkatan	Private	String	Variabel untuk menampung data nm_tingkatan
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getTingkatan	Public	Listarray	Method untuk menampilkan data tingkatan

Tabel 91 Detail Class REF_poin_SKU_model

Class REF_poin_SKU_model [CD-24]			
Deskripsi	Class REF_poin_SKU_model merupakan class model sebagai representasi dari Poin – poin pengujian dari masing – masing tingkatan dan golongan.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_sku	Private	String	Variabel untuk menampung data id_sku
poin_sku	Private	String	Variabel untuk menampung data poin_sku
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
getSku	Public	listarray	Method untuk menampilkan data SKU

Tabel 92 Detail Class REF_kategori_materi_model

Class REF_kategori_materi_model [CD-25]			
Deskripsi	Class kategori_materi merupakan class model sebagai representasi dari kategori materi yang diberikan untuk gerakan pramuka Indonesia (Fisik, Spiritual, Sosial, Emosional, intelektual).		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_kategori	Private	String	Variabel untuk menampung data id_kategori
nm_kategori	Private	String	Variabel untuk menampung data nm_kategori
Method\			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi
GetKategori	Public	listarray	Method untuk menampilkan data kategori materi

Tabel 93 Detail lampiran_model

Class lampiran_model [CD-26]			
Deskripsi	Class lampiran_model merupakan class model sebagai representasi lampiran dari materi.		
Atribut	Visibility	Type Data	Deskripsi
id_lampiran	Private	String	Variabel untuk menampung data id_lampiran
Lampiran	Private	String	Variabel untuk menampung data lampiran
Method			
Nama	Visibility	Return	Deskripsi

Lampiran E
Kamus Data

Penjelasan setiap atribut pada tabel database terdapat pada tabel 94 sampai 103

Tabel 94 Daftar atribut pada tabel ref Golongan Pengguna

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Value s	Domain Constraint	Integrity Constraint			Deskripsi
						PK	FK	NN	
E-01	ref_golongan_pengguna	id_golongan	Number	1	{0-9}		✓	✓	Merupakan id dari golongan sebagai primary key dari tabel ref golongan pengguna
		nm_golongan	Varchar	20	{0-9,A-Z, a-z}			✓	Merupakan nama dari golongan

Tabel 95 Daftar atribut pada tabel ref Kategori Materi

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint			Deskripsi		
						PK	FK	NN	AI		
E-02	ref_kategori_materi	id_kategori	Number	1	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari kategori sebagai primary key dari tabel ref kategori materi	
		nm_kategori	Varchar	20	{0-9,A-Z, a-z}				✓	Merupakan nama dari kategori	

Tabel 96 Daftar atribut tabel ref Poin SKU

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint			Deskripsi		
						PK	FK	NN	AI		
E-03	ref_poin_sku	id_ref_poin_sku	Number	1	{0-9}	✓		✓	✓	Merupakan id dari ref poin sku sebagai primary key dari tabel ref poin sku	
		id_golongan	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id golongan	
		id_tingkatan	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id tingkatan	
		id_kategori	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari kategori dan foreign key dari id kategori	
		poin_sku	Varchar	500	{0-9,A-Z, a-z}				✓	Merupakan data point sku	

Tabel 97 Daftar atribut pada tabel ref Tingkatan

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-04	ref_tingkatan	id_tingkatan	Number	1	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari tingkatan sebagai primary key dari tabel ref tingkatan
		id_golongan	Number	1	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id golongan
		nm_tingkatan	Varchar	20	{0-9,A-Z,a-z}					Merupakan nama dari tingkatan

Tabel 98 Daftar atribut pada tabel Pemberi Materi

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Nvalues	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-05	pemberi_materi	id_pemateri	Number	6	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari pemberi materi sebagai primary key untuk tabel pemberi materi
		nm_pemateri	Varchar	50	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan nama dari pemberi materi
		nta_pm	Varchar	10	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan nomor tanda anggota dari pemberi materi
		email_pm	Varchar	100	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan email dari pemberi materi
		password_pm	Varchar	50	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan password dari pemberi materi

Tabel 99 Daftar atribut pada tabel Materi

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-06	materi	id_materi	Number	6	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari materi sebagai primary key untuk tabel materi
		id_golongan	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id golongan
		id_tingkatan	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id tingkatan
		id_kategori	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari kategori dan foreign key dari id kategori
		id_ref_poin_sku	Number	3	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari referensi poin sku foreignkey dari id ref poin sku
		id_pemateri	Number	6	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari pemberi materi foreignkey dari id pemateri
		judul_materi	Varchar	50	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan judul dari materi
		isi_materi	Varchar	500	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan isi dari materi
		tanggal_terbit	Date	yyyy/mm/dd			✓			Merupakan tanggal materi diterbitkan
		status_soal	Bool	1	{0-9}		✓			Merupakan status soal dari materi

Tabel 100 Daftar atribut tabel Lampiran

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-07	lampiran	id_lampiran	Number	6	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari lampiran sebagai primary key pada tabel lampiran
		id_materi	Number	6	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari materi dan foreigenkey dari id materi
		lampran	Varchar	500	{0-9, A-Z, a-z}			✓		Merupakan data lampiran
		jenis_lampiran	Number	1	{0-9}			✓		Merupakan data jenis dari lampiran

Tabel 101 Daftar atribut pada tabel Soal_Kuis

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-08	soal_kuis	id_soal	Number	6	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari soal kuis sebagai primary key pada tabel soal kuis
		id_materi	Number	6	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari materi dan foreign key dari id materi
		id_pemateri	Number	6	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari pemberi materi dan foreign key dari id pemateri
		id_golongan	Number	1	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id golongan
		id_tingkatan	Number	1	{0-9}	✓	✓	✓	✓	Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id tingkatan
		soal	Varchar	500	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan soal dari kuis
		lampiran_kuis	Varchar	500	{0-9, A-Z, a-z}		✓			Merupakan lampiran dari soal kuis

Tabel 102 Daftar atribut pada tabel Pilihan_Jawaban

Id Entitas	Nama Entitas	Nama Atribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-09	pilihan_jawaban	id_pilihanjawaban	Number	6	{0-9}		✓	✓	✓	Merupakan id dari pilihan sebagai primary key dari tabel jawaban
		id_soal	Number	6	{0-9}		✓	✓	✓	Merupakan id dari soal kuis dan foreign key dari id soal
		pilihan_jawaban	Varchar	500	{0-9,A-Z,a-z}			✓		Merupakan pilihan jawaban dari soal
		status_kunci_jawaban	Bool	1	{0-9}			✓		Status benar atau tidaknya jawaban

Tabel 103 Daftar atribut pada tabel Rekap Nilai

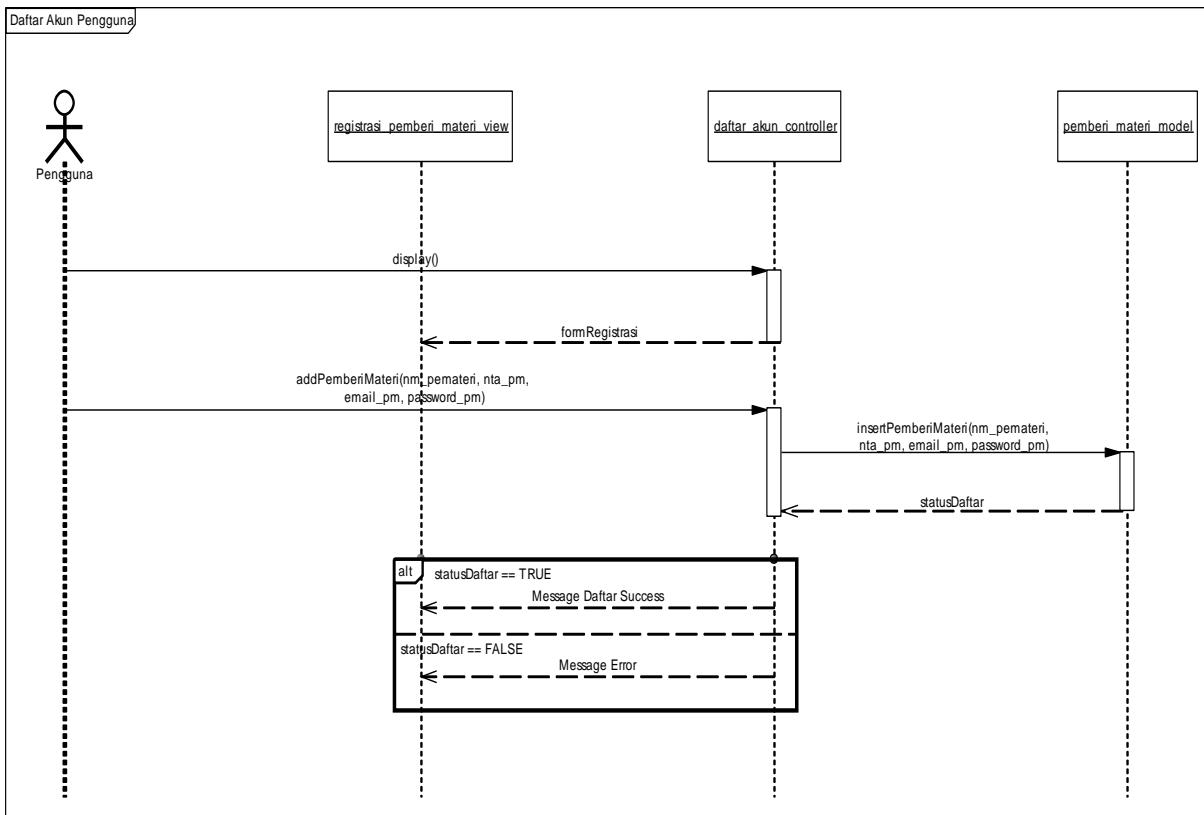
Id Entitas	Nama Entitas	Nama Attribut	Tipe Data	Length /Values	Domain Constraint	Integrity Constraint				Deskripsi
						PK	FK	NN	AI	
E-10	rekap nilai	id_nilai	Number	6	{0-9}	✓		✓	✓	Merupakan id dari nilai sebagai primary key dari tabel rekap nilai
		id_golongan	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id golongan
		id_tingkatan	Number	1	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari tingkatan dan foreign key dari id tingkatan
		id_soal	Number	6	{0-9}		✓	✓		Merupakan id dari soal kuis dan foreign key dari id soal kuis
		nm_pengguna	Varchar	20	{0-9,A-Z,a-z}			✓		Merupakan nama pengguna
		nilai	Number	11	{0-9}			✓		Merupakan nilai dari kuis yang dikerjakan

Lampiran F
Perancangan Model Dinamis

Perancangan Proses Registrasi

Merupakan perancangan untuk pengguna yang melakukan proses registrasi akun pengguna yang digambarkan dengan *sequence diagram* beserta penjelasannya pada gambar 32 dan tabel 104.

Sequence Diagram Registrasi



Gambar 32 SD Registrasi

Tabel 104 Keterangan SD-Registrasi

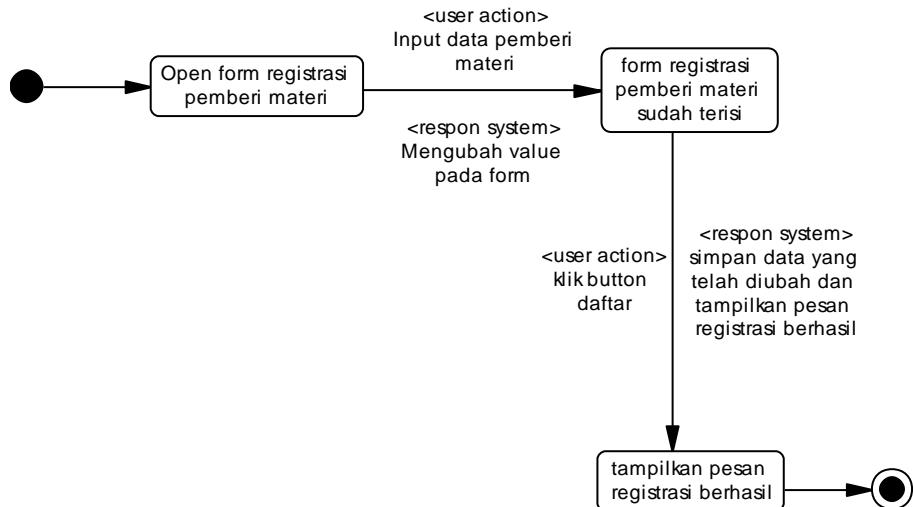
ID Sequence Diagram	SD-09
Nama Sequence Diagram	SD-Registrasi
ID Use Case	[UC-05]
ID Requirement	[REQ-10]
Nama Class terkait	registrasi_pemberi_materi_view , daftar_akun_controller, pemberi_materi_model.
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses untuk Registrasi Pemberi Materi
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - getGolongan() - addPemberiMateri(nm_pemateri, nta_pm, email_pm, password_pm, id_golongan) - insertPemberiMateri(nm_pemateri, nta_pm, email_pm, password_pm, id_golongan)
	Algoritma
	<pre> type dt.pemberi_materi = record nm_pemateri : String nta_pm : String email_pm : String password_pm : String end record seq_id_pemateri : integer create sequence seq_id_pemateri start 1 until 999999 var role : Integer var vdt.pemberi_materi : dt.pemberi_materi Begin vdt.pemberi_materi.id_pemateri = 1 Read(keyboard) vdt.pemberi_materi.nm_pemateri, vdt.pemberi_materi.j_kel, vdt.pemberi_materi.nta_pm, vdt.pemberi_materi.email_pm, vdt.pemberi_materi.password_pm insert into pemberi_materi values (seq_id_pemateri, vdt.pemberi_materi) </pre>
	End

Perancangan tampilan dari proses registrasi dapat dilihat pada tabel 105.

Tabel 105 Perancangan tampilan proses Registrasi

No. UI	UI-09
Nama UI	Tampilan proses Registrasi
ID Requirement	[REQ-10]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna membuka aplikasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web Pengguna membuka fitur registrasi
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna ketika melakukan proses Registrasi.
Gambar	

Perancangan *state diagram* untuk registrasi yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat pengguna melakukan registrasi untuk menjadi pemberi materi, penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 33 dan tabel 106



Gambar 33 STD Registrasi

Tabel 106 Keterangan STD Registrasi

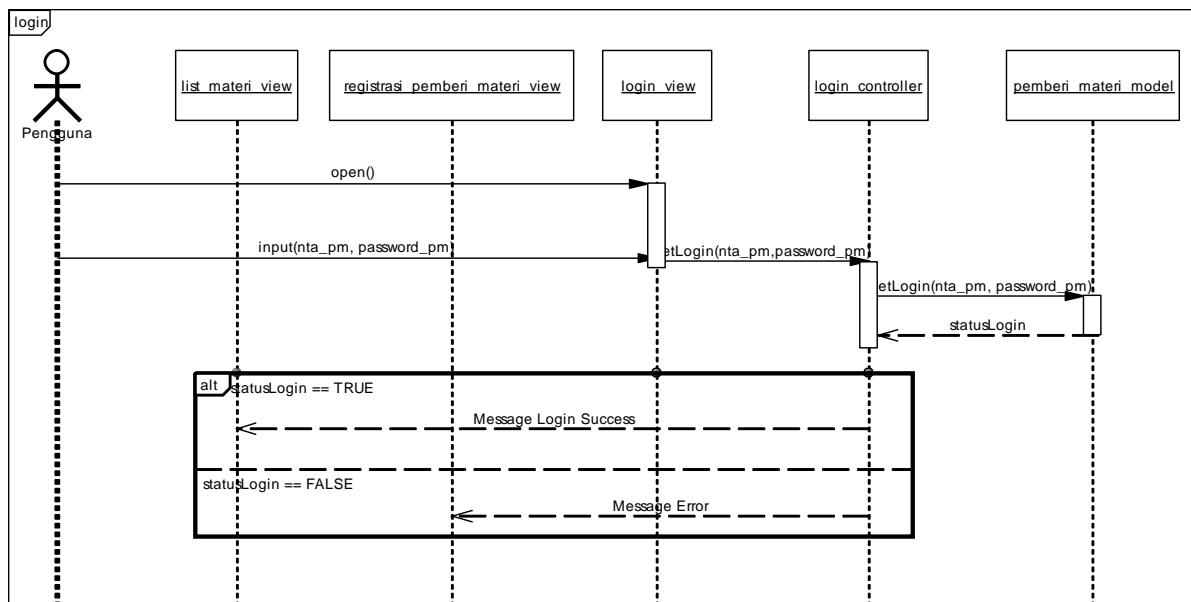
User Action		Respon System	
U1	Input data pemberi materi	S1	Input data pemberi materi
U2	klik button daftar	S2	klik button daftar

Nomor	State	Button			User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Daftar			
1	Open form registrasi pemberi materi	E	E	E	U1	S1	2
2	form registrasi pemberi materi sudah terisi	E	E	E	U2	U2	3
3	tampilkan pesan registrasi berhasil	E	E	D			

Perancangan Proses Login

Merupakan perancangan untuk pengguna yang melakukan proses login dan digambarkan dengan *sequence diagram* beserta penjelasannya pada gambar 34 dan tabel 107.

Sequence Diagram Proses Login



Gambar 34 SD Proses Login

Tabel 107 Keterangan SD-Proses Login

ID Sequence Diagram	SD-10
Nama Sequence Diagram	SD-Proses Login
ID Use Case	[UC-10]
ID Requirement	[REQ-11]
Nama Class terkait	login_view, login_controller, pemberi_materi_model, registrasi_pemberi_materi_view, list_materi_view
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses untuk login pengguna
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - setLogin(nta_pm, password) - getLogin(nta_pm, password_pm)
	Algoritma
<pre> type dt.login_pm=record nta_pm : string password_pm : string endrecord var log_pm : dt.login_pm Begin </pre>	

```

Read(keyboard)log_pm.nta_pm
Select * into log_pm
from pemberi_materi where nta_pm='log_pm.nta_pm' and password_pm='log_pm.password_pm'
End

```

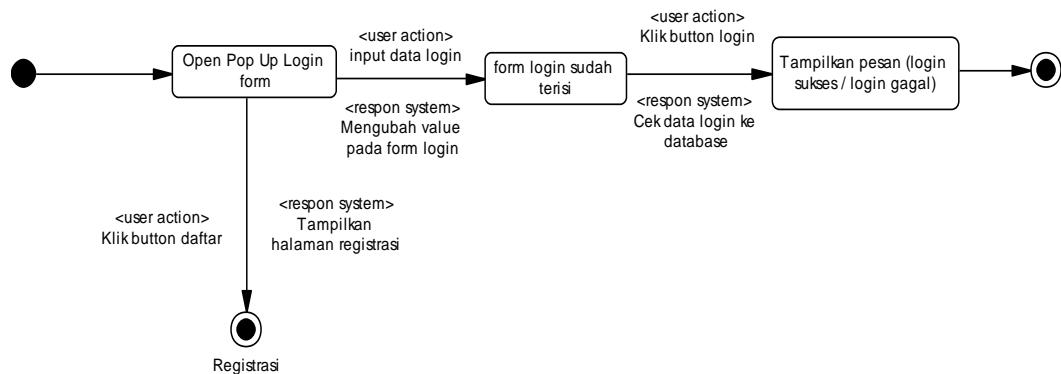
Perancangan tampilan dari proses login dapat dilihat pada tabel 108.

Tabel 108 Perancangan tampilan proses login

No. UI	UI-10
Nama UI	Tampilan proses login
ID Requirement	[REQ-11]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna membuka aplikasi Media Pembelajaran Materi Kepramukaan Berbasis Web Pengguna membuka fitur login
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna dan admin saat melakukan proses login

Gambar

Perancangan *state diagram* untuk login yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat pengguna melakukan login sebagai pemberi materi, penjelasan notasi yang digunakan terdapat pada gambar 35 dan tabel 109.



Gambar 35 STD Proses Login Pengguna

Tabel 109 Keterangan STD Proses Login Pengguna

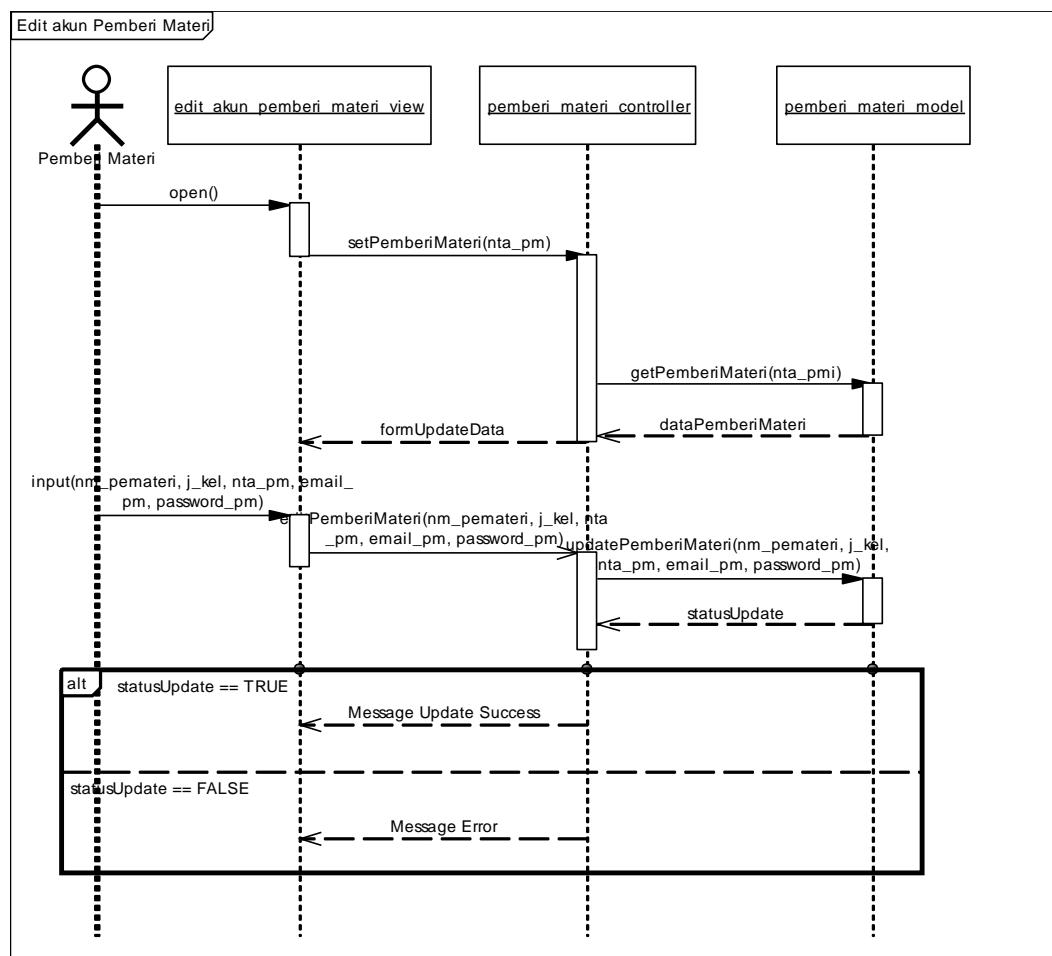
User Action		Respon System		
U1	Input data login	S1	Mengubah value pada form login	
U2	Klik button login	S2	Cek data login ke database	
U3	Klik button daftar	S3	Tampilkan halaman registrasi	

Nomor	State	Button			User Action	Respon System	Next State
		Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Login			
1	Open pop up login form	D	D	E	U1	S1	2
					U3	S3	Registrasi
2	Form login sudah terisi	D	D	E	U2	U2	3
3	tampilkan pesan (login sukses / login gagal)	E	E	D			

Perancangan Proses Edit Akun

Proses Edit Akun dapat dilakukan oleh pengguna Pemberi Materi dan Peserta Didik untuk mengelola akun miliknya. Adapun dalam proses ini para pengguna dapat mengubah data nama lengkap,nama pengguna,email, dan sandi milik mereka. Perancangan tersebut digambarkan dengan *sequence diagram* beserta penjelasannya pada gambar 36 dan tabel 110.

Sequence Diagram Edit Akun Pemberi Materi



Gambar 36 SD Edit Akun Pemberi Materi

Tabel 110 Keterangan SD-Edit Akun Pemberi Materi

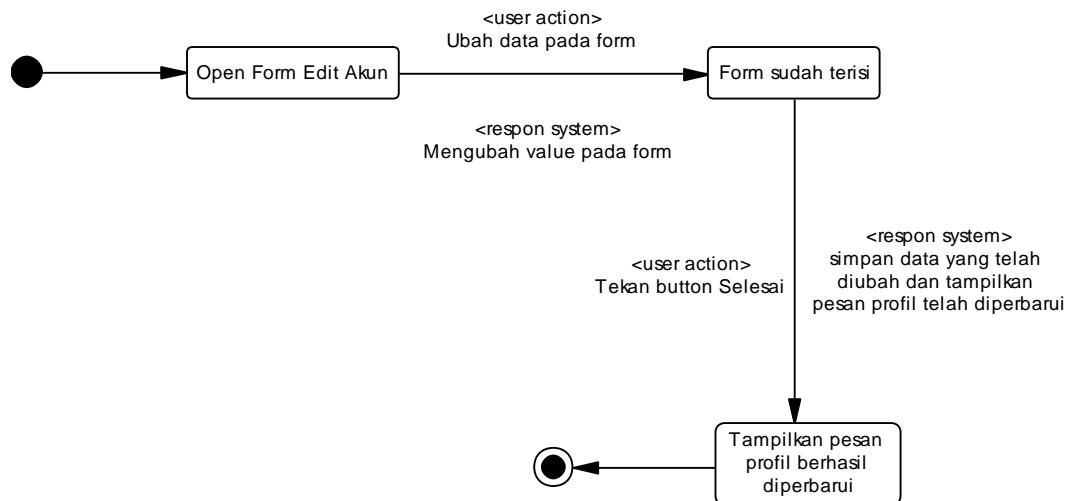
ID Sequence Diagram	SD-11
Nama Sequence Diagram	SD- Edit Akun Pemberi Materi
ID Use Case	[UC-05]
ID Requirement	[REQ-09]
Nama Class terkait	Edit_akun_pemberi_materi_view, Pemberi_Materi_Controller , Pemb eri_Materi_Model
Deskripsi	Sequence Diagram ini digunakan untuk menjelaskan proses Edit Akun pemberi materi
Method yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - addPemberi_Materi(nm_pemateri,j_kel,nta_pm,email_pm,password_pm) - updatePemberi_Materi(nm_pemateri,j_kel,nta_pm,ema il_pm,password_pm) - getPemberiMateri(nta_pm) - setPemberiMateri(nta_pm)
Algoritma	
<pre> type dt.pemberi_materi=record id_pemateri : integer nm_pemateri : string j_kel : boolean nta_pm : string email_pm : string password_pm : string end record var vdt.pemateri : dt.pemberi_materi Begin read(keyboard)vdt.pemateri.id_pemateri, vdt.pemateri.nm_pemateri, vdt.pemateri.j_kel, vdt.pemateri.nta_pm, vdt.pemateri.email_pm, vdt.pemateri.password_pm Update peserta_didik set nm_pemateri='vdt.pemateri.nm_pemateri', j_kel='vdt.pemateri.j_kel', username_pm='vdt.pemateri.username_pm', email_pm='vdt.pemateri.email_pm', password_p='vdt.pemateri.password_pm', where id_pemateri='vdt.pemateri.id_pemateri' End </pre>	

Perancangan tampilan proses edit akun dapat dilihat pada tabel 111.

Tabel 111 Perancangan tampilan mengubah data akun pemberi materi

No. UI	UI-11
Nama UI	Tampilan mengubah data akun pemberi materi
ID Requirement	[REQ-09]
Precondition	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna telah masuk kedalam aplikasi Media Pembelajaran Kepramukaan Berbasis Web Pengguna telah memiliki akun sebagai Pemberi Materi dan masuk sebagai Pemberi Materi Pemberi Materi telah membuka pengaturan akun pada akun miliknya
Deskripsi	Merupakan tampilan bagi pengguna sebagai pemberi materi untuk mengubah data akun pribadi miliknya
Gambar	
<p>The wireframe shows a web browser window with a header bar containing back, forward, stop, and search icons, and a URL field set to 'http://'. Below the header is a navigation menu with tabs: '#PRAMUKABELAJAR', 'Akun' (highlighted in blue), 'Keluar', and 'Nilai'. A user profile icon and the greeting 'Hai, Adhyaksa Dault' are displayed. On the left, there's a sidebar with 'Riwayat Materi' and 'Pengaturan Akun'. The main content area is titled 'UBAH AKUN' and contains form fields for 'Nama Lengkap' (Adhyaksa Dault), 'NTA' (Nomor Tanda Anggota), 'Email' (Dault7@gmail.com), 'Konfirmasi Kata Sandi' (Konfirmasi Kata Sandi), and 'Sandi Baru' (Sandi Baru). There is also a section for changing password with 'Konfirmasi Sandi Baru' (Konfirmasi Sandi Baru). A 'Selesai!' button is at the bottom right.</p>	

Perancangan *state diagram* untuk edit akun yang menerangkan mengenai perubahan state pada saat pemberi materi mengedit data akun miliknya beserta penjelasan notasi yang digunakan, terdapat pada gambar 37 dan tabel 112.



Gambar 37 STD Edit Akun

Tabel 112 Keterangan STD Edit Akun

User Action		Respon System					
		S1	S2				
U1	Ubah data pada form	S1	Mengubah value pada form				
U2	Tekan button Selesai	S2	Simpan data yang telah diubah dan tampilkan pesan profil telah diperbarui				

Nomor	State	Button				User Action	Respon System	Next State
		Daftar (Navbar Button)	Masuk (Navbar Button)	Home (Navbar Button)	Button Selesai			
1	Open form edit akun	E	E	E	E	U1	S1	2
2	form sudah terisi	E	E	E	E	U2	U2	3
3	tampilkan pesan profil berhasil diperbarui	E	E	E	D			