

# KONVERSI SHARIF JUDGE DARI CODEIGNITER 3 KE CODEIGNIER 4

FILIPUS—6181901074

## 1 Data Skripsi

Pembimbing utama/tunggal: **Pascal Alfadian Nugroho**

Pembimbing pendamping: -

Kode Topik : **PAN5392**

Topik ini sudah dikerjakan selama : **1 semester**

Pengambilan pertama kali topik ini pada : **Semester 8 - Genap 22/23**

Pengambilan pertama kali topik ini di kuliah : **Skripsi 1**

Tipe Laporan : **B** - Dokumen untuk reviewer pada presentasi dan **review Skripsi 1**

## 2 Latar Belakang

## 3 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara melakukan konversi CodeIgniter 3 menjadi CodeIgniter 4?
- Bagaimana mengevaluasi kode SharIF Judge dan mengubahnya agar dapat berjalan di Code22 Igniter 4?

## 4 Tujuan

- Melakukan konversi dengan megubah kode sesuai dengan CodeIgniter 4.
- Melakukan evaluasi kode SharIF Judge dan mengubahnya agar dapat berjalan di CodeIgniter 4.

## 5 Detail Perkembangan Pengerjaan Skripsi

Detail bagian pekerjaan skripsi sesuai dengan rencan kerja/laporan perkembangan terakhir :

### 1. Melakkan studi literatur mengenai *Online Judge*.

**Status** : Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil** : Survei sudah dilakukan sebanyak 3x pada tanggal X, Y dan Z. Pada kunjungan pertama, diperhaitkan denah museum dan dibuat sketsa berdasarkan pengamatan. Pada kunjunga kedua, bertemu dengan bagian humas museum dan berhasil mendapatkan denah serta melakukan wawancara. Hasil wawancara sudah dibuat dan ada softcopy-nya. Pada kunjungan ketiga, secara khusus dilihat perilaku pengunjung. Masih direncanakan 2x kunjungan lagi. Bukti-bukti kunjungan dapat dilihat di lampiran

### 2. Melakukan studi literatur mengenai *SharIF Judge*.

**Status** : Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil** :

3. Melakukan studi literatur mengenai *CodeIgniter 4*

**Status :** Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil :**

4. Melakukan studi literatur mengenai *CodeIgniter 4*

**Status :** Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil :**

5. Merancang pergerakan kerumunan di dalam museum menggunakan teknik *social force model* dan *flow tiles* serta menggunakan teknik lainnya seperti konsep *pathway* dan *waypoints*. Selain itu, dirancang pula adanya waktu tunggu (pada saat pengunjung melihat objek di museum) dan cara pembuatan jalur bagi setiap individu pengunjung

**Status :** Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil :**

6. Melakukan analisa dan merancang struktur data yang cocok untuk menyimpan penghalang (obstacle)

**Status :** dihapuskan/tidak dikerjakan

**Hasil :** berdasarkan analisis singkat, tidak dilakukan analisis lebih jauh karena tidak diperlukan struktur data baru, karena sudah disediakan oleh OpenSteer versi terbaru

7. Mengimplementasikan keseluruhan algoritma dan struktur data yang dirancang, dengan menggunakan framework OpenSteer

**Status :** Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil :**

8. Melakukan pengujian (dan eksperimen) yang melibatkan responde untuk menilai hasil simulasi secara kualitatif

**Status :** Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil :**

9. Menulis dokumen skripsi

**Status :** Ada sejak rencana kerja skripsi.

**Hasil :** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

10. Mempelajari cara menggunakan fitur manipulasi obstacle yang disediakan oleh framework Opensteer versi terbaru

**Status :** baru ditambahkan pada semester ini

**Hasil :** baru direncanakan karena framework Opensteer versi paling akhir baru selesai diinstall dan dilihat-lihat bagian contoh-contoh simulasinya

## 6 Pencapaian Rencana Kerja

Langkah-langkah kerja yang berhasil diselesaikan dalam Skripsi 1 ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari cara kerja SharIF Jugde.
2. Melakukan studi literatur mengenai *CodeIgnier 3* dan *CodeIgniter 4*.
3. Melakukan studi literatur mengenai cara konversi *CodeIgniter 3* menjadi *CodeIgnier 4*.
4. Menulis dokumen skripsi yaitu bab 1,2,dan 3.

## 7 Kendala yang Dihadapi

Kendala - kendala yang dihadapi selama mengerjakan skripsi :

- Beberapa *library* yang tidak terdukung pada *CodeIgnier 4*.
- Terlalu banyak godaan berupa hiburan (game, film, dll)
- Skripsi diambil bersamaan dengan kuliah ASD karena selama 5 semester pertama kuliah tersebut sangat dihindari dan tidak diambil, dan selama 4 semester terakhir kuliah tersebut selalu mendapat nilai E
- Mengalami kesulitan pada saat sudah mulai membuat program komputer karena selama ini selalu dibantu teman

Bandung, 30/05/2023

Filipus

Menyetujui,

Nama: Pascal Alfadian Nugroho  
Pembimbing Tunggal