

# **Aplikasi *E-Learning* Berbasis Web Untuk SMP Telkom Bandung**

## **Proposal Proyek Tingkat**

### **TIM GOOD SANS**

6706194077    Ahmad Indra Nurfauzi

6706194012    Athifah Brilianty Nurul Falah

6706190028    Muhammad Ilham Hafizha



**D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi  
Fakultas Ilmu Terapan  
Universitas Telkom  
Bandung  
2020**

## CATATAN DOSEN

Figure 1 consists of a 4x4 grid of 16 line graphs. Each graph plots the probability of a child being in the labor force (y-axis, 0 to 1) against the number of children in the household (x-axis, 0 to 4). The graphs are labeled with the number of children in the household (0, 1, 2, 3, 4) and the number of children in the labor force (0, 1, 2, 3, 4). The graphs show that the probability of a child being in the labor force increases with the number of children in the household, and that the probability is higher for children in the labor force than for children in the household.

Number of children in the household	Number of children in the labor force	Probability of a child being in the labor force
0	0	0.00
0	1	0.00
0	2	0.00
0	3	0.00
0	4	0.00
1	0	0.00
1	1	0.00
1	2	0.00
1	3	0.00
1	4	0.00
2	0	0.00
2	1	0.00
2	2	0.00
2	3	0.00
2	4	0.00
3	0	0.00
3	1	0.00
3	2	0.00
3	3	0.00
3	4	0.00
4	0	0.00
4	1	0.00
4	2	0.00
4	3	0.00
4	4	0.00

## Nama Dosen

## 1. Latar belakang masalah

Era digital adalah masa dimana semua manusia dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan real time. Menurut Wikipedia, era digital bisa juga disebut dengan globalisasi. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya yang banyak disebabkan oleh kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet.

Saat ini, kita telah memasuki era globalisasi 3.0 dimana kehidupan manusia dikelilingi oleh teknologi digital dan semua manusia dapat saling terhubung dengan adanya internet, yang memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut, juga sangat membantu dalam aspek pendidikan. Sebagai contoh, sistem pembelajaran yang meliputi unsur-unsur yang terorganisir yaitu unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling berinteraksi dan saling melengkapi untuk mencapai suatu tujuan. Dengan adanya unsur-unsur tersebut, yang dilengkapi dengan teknologi semakin berkembang sebagai sarana pembelajaran seperti aplikasi E-Learning pada umumnya, yang dapat membantu proses pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah.

Sebagai salah satu contoh, SMP Telkom Bandung telah menggunakan e-learning sebagai media pembelajaran seperti Gaple, Edmodo, dan google classroom. Namun, menurut data survey yang telah penulis dapatkan, masih terdapat kekurangan-kekurangan yang dikeluhkan guru-guru dalam beberapa aplikasi-aplikasi tersebut seperti tidak dapat melihat siswa yang *online* dalam aplikasi.

Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk membuat proposal “Aplikasi e-learning Berbasis Web Untuk SMP Telkom Bandung” agar dapat membantu mengatasi masalah-masalah aplikasi yang ada dengan aplikasi penulis.

## 2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar SMP Telkom Bandung dengan menggunakan aplikasi e-learning?
2. Kendala apa saja yang terdapat dalam fitur aplikasi e-learning yang sudah ada?
3. Apakah fitur-fitur dari aplikasi penulis dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar?

### 3. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan dari pembuatan proposal dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

1. Dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi pelajaran.

### 4. Batasan Masalah

Berikan hal-hal yang menjadi batasan dalam pembuatan produk PT atau mencapai tujuan PT. Batasan masalah bukanlah merupakan pemotongan / pengurangan fungsional.

Contoh batasan masalah :

- User yang menjadi target adalah anak-anak usia 5-7 tahun
- Keterbatasan penglihatan yang menjadi target pengguna adalah keterbatasan yang bersifat parsial (tidak total)
- Bahasa daerah yang digunakan dalam database adalah bahasa daerah Jawa, Bali, dan Sunda

### 5. Metodologi penyelesaian masalah

Uraian metodologi penyelesaian masalah dapat berupa variabel-variabel dalam penelitian, model yang digunakan, rancangan proyek, teknik pengumpulan data, cara penafsiran dan penyimpulan hasil proyek.

Uraikan hal-hal dan tahapan langkah yang **spesifik** dari PT yang akan dibuat. Misal : literatur apa saja yang dibaca, identifikasi masalah, analisis data, perancangan interface, perancangan basis data, implementasi, dsb.

### 6. Deskripsi Sistem

Uraikan deskripsi sistem yang akan dibuat dengan jelas dan menyeluruh. Dapat disampaikan : target user / pengguna, fungsionalitas / hak akses user, arsitektur aplikasi, spesifikasi HW & SW, blok diagram dari flow sistem, dsb. Pada bagian ini harus tergambarkan dengan jelas bagi para assessor ataupun dosen penguji untuk memahami aplikasi yang akan dibangun.

- UI

## 7. Jadwal kegiatan

Jadwal pelaksanaan mengacu pada metodologi penyelesaian masalah (sub bab 4). Pembuatan jadwal harus terbagi kedalam sepuluh milestone yang terukur.

Progress Report	Capaian
Milestone 01	Tools yang diperlukan terkumpul dan siap dipakai
	Bahan info kebudayaan selesai di kumpulkan
	Mock-up aplikasi selesai dibuat
Milestone 02	Fungsionalitas A selesai di implementasikan
..	..
Milestone 09	Debug berdasarkan hasil testing selesai dilakukan
	Aplikasi di demokan di [...] untuk mendapatkan data survey kepuasan pengguna.
Milestone 10	Dokumen [...] berhasil di selesaikan
	Aplikasi terpackage dengan rapi dan siap di publish

## 8. Pembagian Tugas

Pembagian tugas dan tanggung jawab setiap anggota harus dipaparkan dengan jelas. Sehingga dengan paparan tersebut akan menggambarkan kompleksitas tugas etiap anggotanya.

Nama Mahasiswa 1 :

- Desain algoritma
- Web coding

Nama Mahasiswa 2 :

- Desain algoritma
- Web coding

Nama Mahasiswa 3 :

- Desain interface aplikasi
- Pembuatan video promosi produk

Nama Mahasiswa 4 :

- Pembuatan backsound music dan animasi tokoh
- Pembuatan laporan

## 9. Timeline Kegiatan Anggota

### Timeline kegiatan Mahasiswa 1

[illegible]

## Timeline kegiatan Mahasiswa 2

[illegible]

### Timeline kegiatan Mahasiswa 3

[illegible]

Aktifitas B																	
Aktifitas C																	
Aktifitas D																	
Aktifitas E																	
Aktifitas F																	

#### Timeline kegiatan Mahasiswa 4

KEGIATAN	Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aktifitas A																
Aktifitas B																
Aktifitas C																
Aktifitas D																
Aktifitas E																
Aktifitas F																

#### Daftar referensi

- [1] Ludeman, L. C., 1987, *Fundamental of Digital Signal Processing*, Singapore, John Wiley & Sons, Inc.
- [2] .....

#### Lampiran

Data-data pendukung (mis. pernyataan sudah survei dari instansi/perusahaan/sekolah/komunitas (diharapkan ada user/mitranya)/photo-photo kegiatan, dll).

#### Catatan :

- Jumlah halaman proposal **maksimal 15 halaman** (di luar cover dan Lampiran).