

Students Artifacts Submission on the ePortfolio

Irwan Alnarus Kautsar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstract

This paper describes the guideline for artifact submission on the ePortfolio. As part of obligation on the class, all students need to submit their final report with designated templates, the presentation about the proposed final project and a poster that is uploaded to designated ePortfolios systems.

Petunjuk Penggunaan

Paper ini berisi petunjuk penggunaan aplikasi yang digunakan untuk mengirimkan luaran tugas akhir mata kuliah pada sebuah Supportive Tools (Kautsar, 2016) (Kautsar, 2019). Setelah mendapatkan undangan dari saya, ketua kelompok (atau yang pegang akun), perlu melakukan hal berikut:

1. Mengisi identitas kelompok dengan lengkap dan benar

Ketua kelompok ditugaskan untuk mengisi identitas anggota kelompok (termasuk data ketua kelompok). Caranya, login dengan email dan password (cek email). Selanjutnya ke menu "Team"--> klik tombol "+Member". Selanjutnya akan ditampilkan isian seperti pada Gambar 1.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'konro.kodegembira.id/member-add'. The page title is 'Sup KONRO'. On the left, there is a navigation menu with options: Info, Team (selected), Aplikasi, Progress Report, Unggah Luaran, Hasil Nilai, and a 'Keluar' button. Below the menu, it says 'You login as bot'. The main content area is a form for adding a team member. The form has the following fields and labels:

- NIM**: Ketik NIM secara lengkap
- Nama Lengkap**: Masukkan nama lengkap sesuai daftar hadir
- Kelas**: ADSI 6A2
- Email**: Masukkan alamat email yang aktif
- No. HP (Format: +6281xxxxxxxx)**: Masukkan nomor HP yang aktif
- No. HP (telegram)**: Masukkan nomor HP yang digunakan dalam grup telegram
- Bot ID**: Masukkan ID yang diperoleh dari Konro-Bot
- Keterangan**: Diisi dengan keterlibatan/peran yang bersangkutan dalam project

At the bottom of the form is a green 'Simpan' button.

Gambar 1. Isian Identitas Anggota Kelompok

Catatan:

- Tidak ada menu "Update". Karena pengisian yang lengkap dan benar termasuk penilaian. Untuk itu mohon isi data dengan benar dan lengkap.
- Apabila mengikuti kelas saya lebih dari 1 kelas, maka ketua kelompok perlu untuk menambahkan kembali data anggota kelompok sesuai kelas yang diikuti.

2. Mengisi identitas aplikasi yang akan dibuat.

Ketua kelompok ditugaskan untuk mengisi identitas aplikasi yang dibuat. Caranya, masuk ke menu "Aplikasi"--> klik tombol "Edit". Selanjutnya akan tampil isian seperti pada Gambar 2.

3. Mengisi Progress Report

Pada Pekan ke 8 perkuliahan hingga pekan ke 14, setiap ketua kelompok wajib menjelaskan kegiatan (secara singkat) kegiatan yang dilakukan tiap pekan. Caranya, masuk ke menu "Progress Report"--> klik tombol "Input Progress Report". Selanjutnya akan tampil isian seperti pada Gambar 3.

The image shows a web form titled "UBAH IDENTITAS APLIKASI". It has four main sections, each with a label and a text input field:

- Nama Aplikasi:** The input field contains "App 523".
- Deskripsi:** The input field contains "App developed by 218196471555268523 team.".
- URL Repo:** The input field contains "/".
- Bagikan kode?:** The input field contains "Tidak".


At the bottom left of the form is a green button labeled "Simpan".

Gambar 2. Isian Identitas Aplikasi

PROGRESS REPORT

Pilih Pekan
Pekan ke 8

Detail
Jelaskan apa yang kelompok anda lakukan dalam pekan ini



Simpan

Gambar 3. Isian Progress Report

4. Mengunggah Luanan Tugas Akhir Mata Kuliah (TAMK).

Ketua kelompok wajib mengunggah luaran Tugas Akhir Mata Kuliah (TAMK) yaitu:

1. Laporan Akhir (laporan detail mengenai aplikasi yang dibuat). Format ditentukan (template menyusul)
2. Slide (Mengambil sebagian dari Laporan). Format Bebas.
3. Poster ukuran: 842 pixels x 1191. Desain, warna dan ukuran font bebas. Namun di dalam poster WAJIB terdiri dari informasi : Judul aplikasi, Deskripsi, Team ID, Identitas Team (Team ID, Nama-NIM-Kelas) dan ukuran QRCode 5 cm x 5 cm. Qr Code dapat diambil dari menu “Aplikasi”. Seperti pada gambar 4.


APLIKASI

NAMA APLIKASI
App 523

DESKRIPSI
App developed by 218196471555268523 team.
[View Detail](#)

SOURCE CODE
/

QR CODE



Gambar 4. QR Code yang diberikan sistem.

Template Laporan

Susunan laporan akhir terdiri dari Cover, Latar Belakang, Desain UI dan UX, Diagram dan Showcase. Penjelasan isi tiap bab sebagai berikut:

I. Background

Tulis gagasan/IDE mengapa aplikasi ini penting untuk dibuat. Jelaskan juga aplikasi yang sudah ada, dimana menjadi aplikasi rujukan dan atau yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun. Dan menjelaskan teknologi (bahasa pemrograman) dan atau framework yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi tersebut.

II. Business Model

Bagian ini diisi dengan membuat Analisa Bisnis Model menggunakan Business Model Canvas.

III. User Interface/User Experience Design

III. 1. Rancangan User Experience:

Membuat rancangan user experience menggunakan metode User Centered Design (UCD) dengan perangkat bantu User Centered Design Canvas.

III. 2. Rancangan User Interface:

Membuat rancangan user interface dengan menggunakan tool yang ditentukan oleh kelompok itu sendiri. Sebagai rujukan, dapat menggunakan aplikasi Draw (<https://www.draw.io/>).

IV. Diagram

IV.I. Analisa Fitur Functional/Non Functional

Bagian ini diisi dengan menggolongkan fitur-fitur Fungsional dan fitur-fitur Non Functional. dan membuat diagram Use-Case dari aplikasi yang dikembangkan.

IV.II Use Case Diagrams

Bagian ini diisi dengan menggambarkan interaksi-interaksi pengguna pada sistem dengan menggunakan use case diagrams.

IV.III Sequence Diagram

Bagian ini diisi dengan menggambarkan urutan-urutan pengoperasian sistem ke dalam sequence diagrams.

V. Showcase

Bagian ini diisi dengan meletakkan gambar tangkapan layar/screenshot prototype yang telah dikembangkan.

References

Kautsar, I. A., Kubota, S., Musashi, Y., & Sugitani, K. (2016). Lecturer Based Supportive Tool Development and Approaches for Learning Material Sharing under Bandwidth Limitation. *Journal of Information Processing*, 24(2), 358-369.

doi:10.2197/ipsjip.24.358

Kautsar, I. A., & Sarno, R. (2019). A Supportive Tool for Project Based Learning and Laboratory Based Education. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 9(2), 630. doi:10.18517/ijaseit.9.2.7067