

SKRIPSI
MAGANG BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA
PENGEMBANGAN PLATFORM PEMBELAJARAN MICRO LEARNING
DI PT. SEBANGKU JAYA ABADI



MUHAMMAD DZUHRI ALAMSYAH

NIM: 195410046

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI
MAGANG BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA
PENGEMBANGAN PLATFORM PEMBELAJARAN MICRO LEARNING
DI PT. SEBANGKU JAYA ABADI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi



Disusun Oleh

MUHAMMAD DZUHRI ALAMSYAH

NIM: 195410046

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Platform Pembelajaran Micro Learning
Di Pt Sebangku Jaya Abadi

Nama : Muhammad Dzuhri Alamsyah

NIM : 195410046

Program Studi : Informatika

Program : Sarjana

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Dosen Pembimbing



Sumiyatun, S.Kom , M.Cs.



NIDN: 0515048402

HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM MBKM KAMPUS MERDEKA
PENGEMBANGAN PLATFORM PEMBELAJARAN MICRO LEARNING
DI PT. SEBANGKU JAYA ABADI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 30 Agustus 2023

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs.	0516088701	
2. Sumiyatun, S.Kom , M.Cs.	0515048402	

Mengetahui
Ketua Program Studi Informatika


Dini Fakta Sari, S.T., M.T
NIDN: 0507108401

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



Muhammad Dzuhri Alamsyah

NIM: 195410046

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan magang yang dilaksanakan di Pt. Sebangku Jaya Abadi serta menyelesaikan laporan akhir kegiatan ini tanpa halangan.

Penulisan laporan akhir ini merupakan syarat kelulusan dalam kegiatan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, magang yang dilaksanakan di PT Sebangku Jaya Abadi pada Aktivitas 3 - Pengembangan Platform Pembelajaran Micro Learning. Dalam pelaksanaan program magang dan pembuatan laporan akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua saya yang mendukung dan menyemangati saya dalam menjalankan kehidupan ini.
3. Serta teman seperjuangan Edo, Dandi, Jin, Taufik, Sony, DLL.

Dalam menyelesaikan laporan akhir ini, saya menyadari bahwa pada laporan ini masih banyak kekurangan dalam penyusunan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Untuk itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kebaikan laporan di masa mendatang.

HALAMAN MOTTO

“Ketika dunia jahat kepadamu, maka berusahalah untuk menghadapinya, karena tidak ada orang yang membantumu jika kau tak berusaha” – **Roronoa Zoro**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi dari kegiatan MBKM yang berjudul “Pengembangan Platform Pembelajaran *Micro Learning*” ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. sebagai Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T. selaku Kaprodi Informatika Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Bapak Adi Kusjani, S.T., M.Eng. selaku Penanggung Jawab Program MBKM yang selalu meluangkan waktunya untuk meluangkan waktunya membimbing penulis dalam proses Magang Merdeka Kampus Merdeka berlangsung.
4. Ibu Sumiyatun, S.Kom , M.Cs. selaku Dosen Pembimbing peserta Magang Bersertifikat Semester Ganjil serta pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.
5. Seluruh dosen dan staf karyawan Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta yang selama ini telah membagikan ilmunya kepada penulis sehingga dapat menjadi lebih baik
6. Seluruh staf Fitinline dan terkhusus ibu Istofani Api Diany selaku CEO Fitinline. Dan Pt Sebangku Jaya Abadi selaku mitra MBKM batch 4 yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk magang di aktivitas 3.
7. Ayahanda dan Ibunda dan seluruh keluarga besar atas segala nasehat, kasih sayang, perhatian dan kesabarannya di dalam

KATA PENGANTAR

membesarkan dan mendidik penulis, serta yang senantiasa tiada henti-hentinya memberikan doa dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Juli 2023



Muhammad Dzuhri Alamsyah

NIM: 195410046

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Aplikasi Mobile	8
2.2.2 Microlearning	8
2.2.3 Flutter	9
BAB 3 METODE PENELITIAN	11
3.1 Bahan/Data	11
3.2 Peralatan	11
3.2.1 Perangkat Keras(Hardware)	11
3.2.2 Perangkat Lunak(Software)	11

DAFTAR ISI

3.3 Metode Pengujian.....	11
3.4 Pengumpulan Data.....	12
3.5 Rancangan Sistem.....	12
3.4.1 Rancangan Arsitektur Aplikasi.....	12
3.4.2 Rancangan Basis Data.....	13
3.4.3 Rancangan Site Map.....	14
3.4.4 Rancangan Halaman Antar Muka.....	17
BAB 4 IMPLEMENTASIDAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Implementasi.....	20
4.1.1 Halaman <i>login</i> dan <i>register</i>	20
4.1.2 Halaman <i>home</i>	27
4.1.3 Halamn <i>course</i>	30
4.1.4 Halaman <i>upload</i> konten.....	31
4.2 Pembahasan.....	36
4. 2. 1 Hasil Perancangan.....	36
4.2.1.1 Halaman <i>login</i> dan <i>register</i>	36
4.2.1.2 Halaman <i>home</i>	37
4.2.1.3 Halaman <i>course</i>	38
4.2.1.4 Halaman <i>upload</i> konten.....	38
4. 2. 2 Hasil Pengujian.....	39
4. 2. 2. 1 Pengujian Halaman Login Dan Register.....	39
4. 2. 2. 2 Pengujian Halaman Home.....	47
4. 2. 2. 3 Pengujian Halaman Course.....	49
4. 2. 2. 4 Pengujian Halaman Upload Konten.....	50
BAB 5 PENUTUP.....	58
5. 1 Kesimpulan.....	58
5. 2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Arsitektur Aplikasi.	13
Gambar 3. 2 Entity Relationship Diagram.	14
Gambar 3. 3 Site Map Creator.	15
Gambar 3. 4 Site Map Viewer.	16
Gambar 3. 5 Desain Halaman Login Dan Register.	17
Gambar 3. 6 Desain Halaman Home.	18
Gambar 3. 7 Desain Halaman Course.	18
Gambar 3. 8 Desain Halaman Upload Konten.	19
Gambar 4. 1 Script LoginController.	20
Gambar 4. 2 Script RegisterController.	23
Gambar 4. 3 Script SignUpGoogle.	25
Gambar 4. 4 Script Mengambil Data Konten Dari API.	27
Gambar 4. 5 Script CardVideo.	28
Gambar 4. 6 Script Get MyKonten Dan MyCourse.	30
Gambar 4. 7 Script Upload Konten.	31
Gambar 4. 8 Halaman Login.	36
Gambar 4. 9 Halaman Register.	37
Gambar 4. 10 Halaman Home.	37
Gambar 4. 11 Halaman Course.	38
Gambar 4. 12 Halaman Upload Konten.	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	4
Tabel 4. 1 Pengujian Halaman Login.....	39
Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Register.....	41
Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Home.....	47
Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Course.....	49
Tabel 4. 5 Pengujian Halaman Upload Konten.....	50
Tabel 4. 6 Kesimpulan hasil test.....	57

INTISARI

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak hal baru yang ditemukan maupun dikembangkan. Teknologi merupakan hal yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Fitinline.com merupakan perusahaan yang berafiliasi dengan PT Sebangku Jaya Abadi yang berlokasi di Yogyakarta adalah perusahaan yang berkecimpung di dunia fashion dan penyedia sandang. Kini Fitinline.com tengah merambah ke dalam dunia pendidikan dengan mengembangkan *platform pembelajaran* berbasis *microlearning* yang diberinama *Fitacademy*. *Microlearning* merupakan salah satu metode pembelajaran dimana pembelajaran dilakukan dalam waktu relatif singkat, hanya menggunakan 5 – 15 menit ataupun kurang dari 5 menit. Pembelajaran *microlearning* memiliki keunggulan dalam efisiensi waktu dan pelajaran dapat disampaikan sesingkat dan sepadat mungkin. *Platform pembelajaran* ini dibuat dengan menggunakan HTML, CSS, React JS, Laravel, dan *Flutter*. Dengan memperhatikan seluruh kebutuhan dari sisi user maupun teknologi, platform ini telah dikembangkan dan melalui proses testing agar kemudian dapat layak dipublikasikan. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi bernama *Fitacademy* adalah aplikasi mobile yang membantu karyawan atau user untuk mempelajari keterampilan baru. Penelitian ini berasal dari salah satu project magang bersertifikat kampus merdeka batch 4 di PT. Sebangku Jaya Abadi di aktivitas 3. Dalam tim *dev Fitacademy* penulis mempunyai tugas sebagai *Mobile APP Developer*.

Kata kunci: *Fitacademy, Flutter, Microlearning, Platform Pembelajaran.*

ABSTRACT

Along with the passage of time, many new things are constantly being discovered and developed. Technology is one of those elements that continuously evolves in line with the changing times. Fitinline.com, an affiliate of PT Sebangku Jaya Abadi located in Yogyakarta, is a company deeply rooted in the world of fashion and clothing provision. Presently, Fitinline.com is expanding its horizons into the realm of education by crafting a *microlearning*-based learning platform named *Fitacademy*. *Microlearning* stands as one of the learning methodologies where education occurs in relatively short intervals, with sessions lasting just 5 to 15 minutes, or even less. The beauty of *microlearning* lies in its time efficiency, delivering content as succinctly and informatively as possible. This *learning platform* has been constructed employing HTML, CSS, React JS, Laravel, and *Flutter*. With thorough consideration of both user and technological requirements, this platform has undergone development and rigorous testing to ensure its readiness for public release. This endeavor has resulted in the creation of an application called *Fitacademy*, a mobile app designed to aid employees or users in acquiring new skills. This research emanates from one of the certified internship projects within the Merdeka Campus Batch 4 at PT. Sebangku Jaya Abadi, specifically under activity 3. Within the *Fitacademy* development team, the author assumes the role of a Mobile APP Developer.

Keywords: Fitacademy, Flutter, Learning Platform, Microlearning.