

# RANCANG BANGUN APLIKASI SHOWCASE PROJECT BERBASIS WEB (STUDI KASUS: STUDI INDEPENDEN INFINITE LEARNING)

Sumiati Br Sianturi\*, Alena Uperiati,\*\*

Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam  
[sumiarti.br.sianturi.5@students.polibatam.ac.id](mailto:sumiarti.br.sianturi.5@students.polibatam.ac.id)<sup>1</sup>,  
[alena@polibatam.ac.id](mailto:alena@polibatam.ac.id)<sup>2</sup>

---

## Article Info

---

### Article history:

Received  
Revised  
Accepted

---

### Keyword:

Showcase Project  
MERN  
Waterfall  
Javascript  
SQL Server  
Metode Blackbox

---

## ABSTRACT

---

Showcase Project is an important stage carried out by Independent Study at Infinite Learning Batam, to assess how much the student understands the learning that has been carried out, after the presentation then uploading the project and the current assessment is done manually, prone to errors because the mentor must input hundreds of projects manually. To overcome the problems experienced, an attractive and interactive web application was designed, allowing students to upload projects, showcase their projects and help mentor in assessments. Therefore, it is hoped that this website-based application can help mentor and students at Infinite Learning Batam. The method used in this study is Waterfall because it provides a clear and structured framework, facilitating project planning and management. Testing in this study uses the black box testing method with test results showing that all functions in the system can run well according to user expectations.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.  
All rights reserved.

---

---

## 1. PENDAHULUAN

Infinite Learning Batam adalah bagian dari PT Kinema Systrans Multimedia dan merupakan anak perusahaan dari Infinite Studios. Fokus utamanya adalah mengembangkan program pelatihan kejuruan yang disesuaikan dengan kegiatan Infinite Studios serta kebutuhan akan tenaga terampil di Nongsa Digital Park (NDP). Infinite Learning Batam saat ini berkolaborasi dengan Kampus Merdeka untuk program Studi Independen dan Magang Merdeka. Studi Independen adalah salah satu program yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia dalam rangka memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar program studi mereka secara lebih fleksibel. Program ini bagian dari kebijakan Kampus Merdeka, yang bertujuan untuk memperluas wawasan dan pengalaman mahasiswa, sekaligus mempersiapkan mereka untuk siap bekerja di dunia profesional[1].

Kegiatan Studi independen yang dilaksanakan di Infinite Learning dapat berupa tugas membuat suatu *project* yang diberikan oleh *mentor*, tentunya untuk menilai seberapa pemahaman mahasiswa tersebut akan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Pembuatan *project* yang dilakukan melibatkan beberapa orang dalam satu kelompok, setelah *project* tersebut selesai, mahasiswa melakukan presentasi di hadapan *mentor*. Sesudah presentasi kemudian mahasiswa melakukan penguploadan *project* serta dilakukan penilaian oleh *mentor* yang saat ini dilakukan secara manual dimana rentan terhadap kesalahan karena *mentor* harus menginput ratusan *project* secara manual.

Proses dimulai dari *mentor* mengirimkan link form online yang berupa seperti google drive ke mahasiswa kemudian diisi oleh mahasiswa dan selanjutnya *mentor* melakukan penginputan manual semua data *project* tersebut ke dalam form online. Setelah proses penginputan *project* yang dilakukan *mentor* selanjutnya, saat *mentor* ingin memberikan penilaian *mentor* membuka kembali satu per satu *project* tersebut dimana sistem tersebut membuat pengulangan kerjaan. Saat adanya revisi data *project* yang dilakukan oleh mahasiswa terkadang dapat menyebabkan penumpukan data karena *mentor* mengkonfirmasi bahwa ada yang harus direvisi kemudian *mentor* memberi link form online lalu diisi kembali oleh mahasiswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, diharapkan

Aplikasi web ini membantu mahasiswa mengunggah dan memamerkan proyek, serta mempermudah mentor dalam penilaian di Infinite Learning Batam. Aplikasi ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa perlu instalasi, menggunakan teknologi MERN (MySQL, Express.js, React.js, Node.js). Penggunaan JavaScript di sisi klien dan server memungkinkan alur kerja yang baik, dengan Node.js untuk aplikasi real-time dan React.js

untuk UI dinamis. MySQL dan Express.js mendukung pengembangan cepat dan fleksibel. Sistem showcase online ini dirancang untuk Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Showcase Project Berbasis Web (Studi Kasus: Studi Independen Infinite Learning)” menggunakan MERN. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan penunjukan karya dan memberikan saran serta penilaian melalui fitur yang dibangun.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Perancangan sistem pameran/*showcase project* telah dibuat oleh berbagai sumber dengan pengembangan yang berbeda menyesuaikan kebutuhan.

**Tabel 1.** Tinjauan Pustaka

No	Masalah	Metode	Objek	Hasil
1	Permasalahannya adalah hasil pengecekan dokumen <i>project</i> yang disajikan secara transparan yang masih dikerjakan secara manual dalam bentuk file excel dan diinformasikan melalui email ke masing-masing <i>Project Manager</i> (PM)[2]	RAD (Rapid Application Development)	PT. Anabatic Digital Raya	Aplikasi yang berbasis web dapat menjadi alternatif yang sangat berguna bagi perusahaan yang ingin meningkatkan dan mengembangkan sistem komunikasi serta manajemen informasi secara online. Dengan penerapan aplikasi berbasis web, perusahaan dapat membangun sistem yang lebih terintegrasi, memudahkan akses data, serta meningkatkan efisiensi dalam proses komunikasi internal maupun eksternal[2].
2	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat umum dalam memperluas pengetahuan mereka, khususnya mengenai warisan sejarah yang ada, dengan fokus pada Museum Lampung. Di dalamnya terdapat berbagai fitur seperti Halaman Login, Halaman Berita, Halaman Galeri, Halaman Koleksi, dan Halaman Pengunjung[3]	Black Box	Provinsi Lampung	Sistem informasi yang mengelola koleksi museum ini akan menyajikan informasi yang lebih mendalam mengenai seluruh koleksi yang dimiliki serta berbagai data relevan lainnya yang berkaitan dengan Museum Lampung[3].
3	Penelitian ini berfokus pada rancang bangun aplikasi event pameran dimana masih dilakukan manual mulai dari proses pendaftaran hingga pengumpulan hasil karya mengingat event pameran ini merupakan kegiatan rutin tiap tahun sebanyak dua kali dalam setahun[4]	Extreme Programming	Universitas Mercu Buana	Sistem yang dikembangkan bertujuan untuk mempermudah pengelolaan data acara, sehingga mampu menghasilkan berbagai informasi penting yang bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen [4].
4	Terdapat kesenjangan kognitif yang jelas mengenai studi tentang organisasi, manajemen dan penyelesaian situs web oleh jenis tertentu museum yang berasal dari dan terletak di dalam rumah sakit yang berfungsi dan terintegrasi ke dalam proses mereka[5]	Metode Waterfall	Rumah Sakit Maria Baru	Penerapan website di museum rumah sakit membawa dampak yang sama keuntungan seperti di museum tradisional. Akan memberikan pengetahuan yang lebih luas tentang institusi tersebut[5].

Berdasarkan penelitian diatas sistem penguploadan *project* serta penilaian *mentor* untuk studi independent merupakan sistem yang dibutuhkan dalam *showcase project*. Diharapkan Showspot dirancang untuk memenuhi kebutuhan *mentor* dan studi independent Infinite Learning Batam.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 *Showcase*(Pameran)

Pameran virtual adalah representasi tiga dimensi yang memungkinkan pengguna, baik individu maupun kelompok, untuk menjelajahi ruang pameran dan mengakses informasi tentang karya yang dipajang tanpa batasan fisik. Pengguna dapat berinteraksi dalam ruang digital yang seolah-olah berada di galeri nyata, menikmati karya seni yang disusun secara terorganisi. Pameran virtual ini menghadirkan replika digital dari objek atau peristiwa nyata melalui teknologi multimedia dan realitas virtual. Dalam ranah seni, inovasi ini memberikan ruang bagi seniman untuk memamerkan karya mereka secara daring, sekaligus memberikan akses informasi lengkap kepada pengunjung melalui web [6].

### 2.2.2 MERN Stack (MySQL, Express, React JS, Node)

MERN Stack merujuk pada kumpulan teknologi yang digabungkan untuk membangun aplikasi. Sebagai contoh, dalam pengembangan situs web atau aplikasi web, terdapat LAMP stack yang terdiri dari Linux, Apache, MySQL, dan PHP. Salah satu stack yang mengadopsi konsep SPA adalah MERN stack, yang terdiri dari MongoDB, Express.js, ReactJS, dan Node.js. ReactJS, yang dikembangkan oleh Facebook, semakin populer sebagai framework front-end. Baik MEAN maupun MERN stack menggunakan JavaScript sebagai bahasa pemrograman utama. Banyak pengembang menganggap bahwa penggunaan satu bahasa pemrograman di seluruh proses pengembangan aplikasi web dapat meningkatkan efisiensi kerja [7].

### 2.2.3 JavaScript

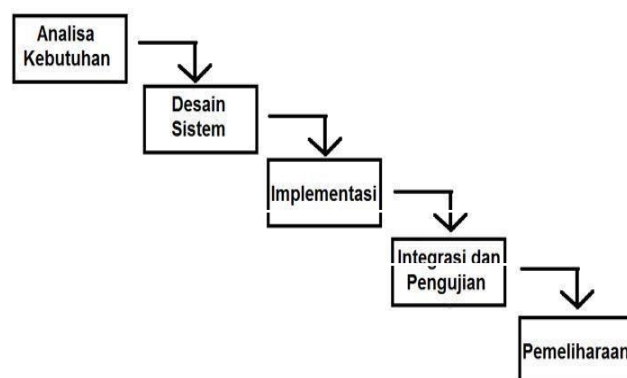
JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang umum digunakan dalam pengembangan web, termasuk dalam kategori *Client Side Programming Language*, yang berarti bahwa proses eksekusinya terjadi di perangkat pengguna. Peramban web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, dan lainnya berfungsi sebagai klien dalam hal ini. Bahasa pemrograman ini dirancang untuk mengelola interaksi antara pengguna dan halaman web, memungkinkan terciptanya fitur dan pengalaman yang lebih dinamis. Salah satu kemampuan JavaScript yang banyak dimanfaatkan saat ini adalah kemampuannya untuk melakukan tindakan tertentu tanpa perlu memuat ulang halaman web [8].

### 2.2.4 Black Box Testing

Pengujian *Black Box* bertujuan untuk mengevaluasi fungsi perangkat lunak dengan menilai cara operasinya. Proses ini memastikan bahwa data yang dimasukkan berfungsi sesuai harapan dan bahwa informasi yang disimpan secara eksternal selalu terjaga kemutakhirannya. Dengan demikian, pengujian ini memverifikasi apakah perangkat lunak bekerja sesuai dengan yang diharapkan dalam berbagai skenario penggunaan tanpa memperhatikan kode internalnya [9].

## 3. METODE PENELITIAN

Pada aplikasi ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall. Waterfall merupakan salah satu metode yang paling umum diterapkan dalam tahap pengembangan perangkat lunak. Metode ini adalah salah satu pendekatan pertama yang digunakan dalam siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC). Model ini juga sering disebut sebagai model tradisional atau klasik. Kadang-kadang, Waterfall disebut juga sebagai model sekuensial linier atau siklus klasik, yang menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak secara berurutan. Proses tersebut dimulai dengan analisis, dilanjutkan dengan desain, pengkodean, pengujian, hingga tahap dukungan (*support*) [10].



Sumber: (Wordpress.com)

Gambar 1. Metode Waterfall

### 3.1 Analisis Kebutuhan (*Requirement*)

Dalam hal ini dilakukan wawancara kepada pihak Infinite Learning yang bertujuan mengumpulkan informasi. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Salah satu informasi yang didapat adanya permasalahan yang dialami oleh pengguna adalah tidak adanya wadah untuk memamerkan hasil *project* mereka kedalam platform serta penginputan manual di form.

#### 3.1.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dari sistem ini dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kebutuhan Fungsional
F01	Admin, <i>Student</i> , dan <i>Mentor</i> dapat melakukan <i>Login</i>
F02	Admin dapat mengelola Data SOP
F03	Admin, <i>Student</i> dan <i>Mentor</i> dapat melihat Data SOP <i>Project</i>
F04	Admin dan <i>Mentor</i> dapat melihat seluruh <i>Project</i>
F05	<i>Mentor</i> dapat memberikan penilaian <i>Project</i>
F06	Admin dapat mengelola data <i>Student</i> dan <i>Mentor</i>
F07	<i>Student</i> dapat mengupload <i>Project</i>
F08	<i>Student</i> dapat memperbaiki <i>Project</i>
F09	Admin dan <i>Mentor</i> dapat Menghapus seluruh <i>Project</i>
F10	Admin, <i>Student</i> dan <i>Mentor</i> dapat melihat <i>Profile</i>
F11	Admin, <i>Student</i> dan <i>Mentor</i> dapat Memperbarui <i>Profile</i> .

#### 3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

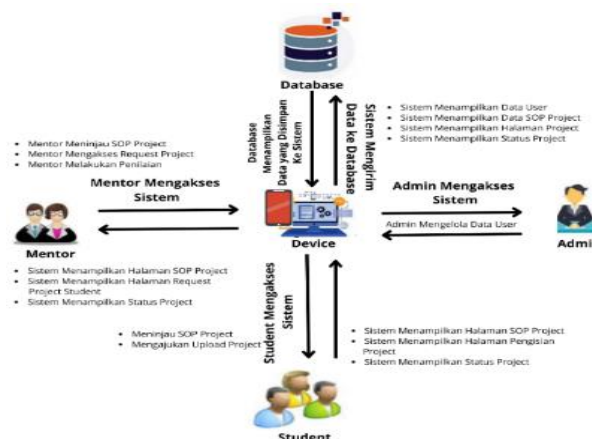
Kebutuhan non fungsional dari sistem ini dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Kebutuhan Non Fungsional
NF01	Aplikasi Website ShowSpot dapat diakses apabila terhubung ke jaringan internet
NF02	Sistem dibuat agar dapat mempermudah kegiatan mengumpulkan <i>Project</i> dan Penilaian <i>Project</i> .

### 3.2 Desain Sistem (*Desain System*)

Setelah menganalisa kebutuhan sistem selanjutnya penulis melalui merancang sistem dan menjelaskan abstraksi dasar dari sistem perangkat lunak yang dibuat Perancangan sistem [11]. Rancangan fungsionalitas nya dirancang pada ERD (*Entity Relationship Diagram*), *Activity Diagram* dan *Use Case Diagram*. Tahap desain sistem yaitu membuat model kerja aplikasi berdasarkan pengembangan, bahasa pemrograman, kerangka arsitektur, dan menentukan strategi pengujian yang akan digunakan. Penulis merancang aplikasi *Showcase Project* berbasis *web*.

#### 3.2.1 Gambaran Umum Sistem



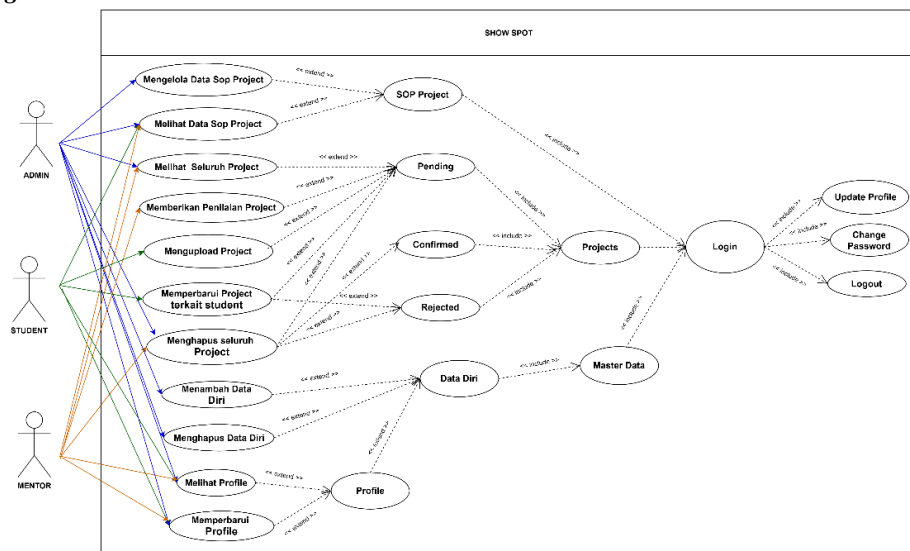
Gambar 2. Diagram Arsitektur

Aplikasi *Showcase Project* berbasis web di Infinite Learning adalah platform online yang inovatif, dirancang untuk memudahkan seluruh pengelolaan *Project* yang dilakukan oleh *Student* dan *Mentor*. Berikut deskripsi umum sistem secara sederhana dapat dilihat pada gambar diatas. Dalam aplikasi yang diusulkan, terdapat tiga jenis pengguna yaitu *Student*, *Mentor*, dan Admin. *Student* akan *login* menggunakan username dan password yang telah didaftarkan oleh admin. Setelah itu, mahasiswa dapat melihat identitas mereka yang terdaftar di sistem dan mengakses *Standar Operasional Prosedur (SOP) Project*.

Setelah memahami *SOP Project*, mahasiswa dapat mengajukan *Request Approval Project* kepada *Mentor*. *Mentor* akan meninjau permintaan tersebut dan memberikan aksi *Approve* atau *Reject* berdasarkan kualitas dan kelayakan *project* dengan memberi penilaian. Jika *project* disetujui, *project* tersebut akan masuk ke dalam *dashboard Showcase Project*, di mana *project-project* mahasiswa akan ditampilkan dan diatur berdasarkan nilai terbaik. Jika *Project* tersebut di *Reject*, maka akan masuk ke *dashboard* mahasiswa tersebut dihalaman *Request Project* dengan status *Rejected*, dan *student* akan melihat catatan yang diberikan oleh *mentor* serta melakukan pengeditan yang akan dikirimkan kembali dengan status *Pending*.

Aplikasi ini memungkinkan *project-project* mahasiswa yang bisa dipamerkan, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memotivasi peningkatan kualitas *project*. Selain itu, fitur-fitur yang akan membantu pengguna untuk menemukan *project-project* terbaik dengan mudah, berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

**3.2.2 Use Case Diagram**



Gambar 3. Use Case Diagram

Pada *Use Case* diatas memiliki 3 aktor yang terlibat dalam sistem, yaitu :

**Tabel 4. Definisi Use Case Diagram**

Aktor	Keterangan
Admin	Mengelola Data SOP <i>Project</i> , Melihat Data SOP, Melihat Seluruh <i>Project</i> , Memberikan Penilaian <i>Project</i> , Menghapus Seluruh <i>Project</i> , Menambah Data <i>Student</i> , Menghapus Data <i>Student</i> , Melihat Profile, Memperbarui Profile, Menambah Data <i>Mentor</i> , Menghapus Data <i>Mentor</i> , Melihat Profile, dan Memperbarui Profile.
<i>Student</i>	Melihat Data SOP <i>Project</i> , Mengupload <i>Project</i> , Memperbarui <i>Project</i> terkait <i>student</i> , Melihat Profile, dan Memperbarui Profile.
<i>Mentor</i>	Melihat Data SOP <i>Project</i> , Melihat seluruh <i>Project</i> , Memberikan Penilaian <i>Project</i> Menghapus Seluruh <i>Project</i> , Melihat Profile, dan Memperbarui Profile.

**3.2.3 Entity Relation Diagram (ERD)**

*Entity Relation Diagram (ERD)* merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara obyek data yang disimpan dalam suatu sistem[12]. Berikut adalah tabel ERD yang digunakan pada penelitian ini :





mendesain antarmuka pengguna web, digunakan Tailwind CSS. Tailwind CSS adalah framework berbasis *utility* yang hanya terdiri dari *utility class* tanpa komponen lain, memungkinkan kustomisasi desain yang fleksibel dan efisien. Alur Teknologi Aplikasi Berbasis Website dengan Teknologi MERN (MySQL, Express, React Js, Node Js) Aplikasi berbasis website MERN (MySQL, Express, React Js, Node Js) terdiri dari dua bagian utama, yaitu **front-end** dan **back-end**.*expand\_more* Berikut alur teknologinya:

#### Front End

1. Pengguna berinteraksi dengan komponen React Js yang ditampilkan di browser.
2. Komponen Reactjs ini kemudian mengambil data dari API yang disediakan oleh back-end melalui permintaan HTTP.
3. Data yang diterima dari API kemudian diproses dan ditampilkan kepada pengguna dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami.

#### Back-end

1. Pengguna mengirimkan permintaan HTTP ke server Node.js.
2. Server Node.js kemudian mengolah permintaan tersebut dan berkomunikasi dengan database MySQL untuk mengambil atau menyimpan data.
3. Setelah data diolah, server Node.js kemudian mengirimkan respons HTTP kepada pengguna dalam bentuk format JSON.*expand\_more*
4. Respons JSON ini kemudian diterima oleh komponen React Js dan digunakan untuk memperbarui tampilan aplikasi.

### 3.4 Integrasi dan Pengujian (*Testing*)

Sebelum implementasi, perangkat lunak diuji secara menyeluruh untuk memastikan bahwa semua terpenuhi dan tidak ada *bug* atau masalah yang *signifikan*. Ini melibatkan pengujian *unit*, *integrasasi*. Pengujian sistem menggunakan *Blackbox* merupakan jenis pengujian perangkat lunak dimana penguji tidak mementingkan pengetahuan internal atau detail implementasi perangkat lunak, melainkan berfokus pada input dan output perangkat lunak [12].

Tabel 5.  
Hasil Pengujian Sistem dengan *Black Box*

No	Indikator	Status
1	Berhasil masuk ke dalam <i>dashboard</i> sesuai role terdaftar	Sukses
2	Admin dapat Mengeditrole <i>user</i> dan Menghapus user	Sukses
3	Admin dapat Menambah, Mengedit dan Menghapus Data SOP <i>Project</i>	Sukses
4	<i>Student</i> dapat Mengupload <i>Project</i> dan Mengisi data <i>Project</i>	Sukses
5	Admin dan <i>Mentor</i> dapat Melihat seluruh <i>Request Approval Project</i> yang telah dikirim oleh <i>Student</i>	Sukses
6	Admin dan <i>Mentor</i> dapat melakukan <i>Approval Project</i> dan mengeluarkan Output " <i>confirmed</i> "	Sukses
7	Admin dan <i>Mentor</i> dapat melakukan <i>Approval Project</i> dan mengeluarkan Output " <i>rejected</i> "	Sukses
8	<i>Mentor</i> dapat melakukan penilaian <i>Project</i>	Sukses
9	Admin dan <i>Mentor</i> dapat menghapus seluruh <i>Project</i> terkait <i>Student</i>	Sukses
10	<i>Student</i> dapat memperbarui atau <i>edit request project</i> jika <i>mentor</i> melakukan " <i>rejected</i> "	Sukses

### 3.5 Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pada tahap akhir dari metode Waterfall, media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan selesai dan siap untuk digunakan. Proses pemeliharaan dilakukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki *bug* atau kesalahan yang mungkin masih ada, agar tidak mengganggu kinerja perangkat lunak. Pemeliharaan ini dilakukan secara berkala, dan sering kali juga melibatkan pembaruan atau update pada perangkat lunak tersebut.

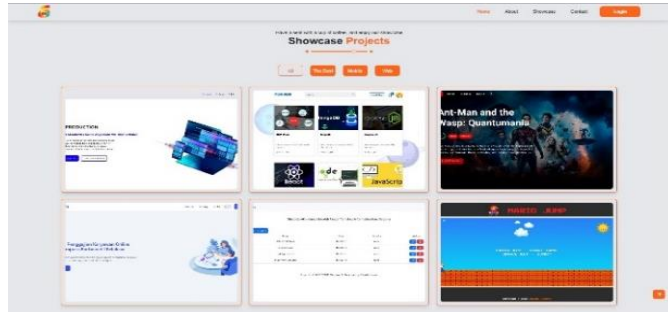
Dalam tahap terakhir, aplikasi yang telah dibuat dioperasikan oleh pengguna akhir, yang dalam kasus ini adalah admin dan user dari Infinite Learning. Peneliti juga melakukan pemeliharaan berkala untuk menjaga sistem agar tetap berfungsi optimal dan mengatasi masalah yang muncul selama penggunaan dan melakukan *backup* database setiap bulannya.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

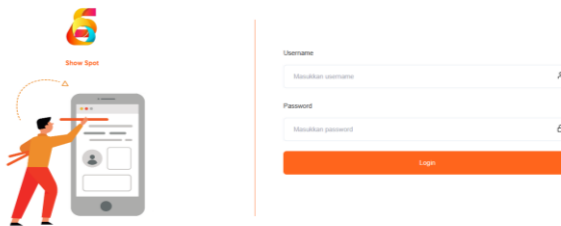
Dengan telah dirancang dan dibangunnya aplikasi Aplikasi *Showcase Project* berbasis web di Infinite Learning Batam harapannya dapat memudahkan *Student* dan *Mentor* dalam pengelolaan *Project* yang telah dibuat dimulai dari pengisian/penguploadan *project* hingga penilaian *project*. Semua fungsionalitas sistem *Showcase Project* berbasis web sudah diuji dan berjalan dengan baik dengan menggunakan *BlackBox Testing*.

a. *Homepage*

Pada halaman ini berisikan informasi seputar *Showcase Project* dan *View project* yang telah diupload oleh *student* dan *Confirmed* oleh *mentor*. Halaman *Homepage* bisa dilihat pada Gambar 8 *Homepage*.

Gambar 8. *Homepage*b. *Halaman Login*

Pada Halaman *login* berfungsi sebagai lapisan keamanan bagi para pengguna sistem. Sebelum mengakses sistem, pengguna diwajibkan untuk memasukkan *username* dan *password* yang *valid*. Setelah proses *login* berhasil, pengguna akan diarahkan ke tampilan menu dashboard. Halaman *login* ini dapat diakses oleh semua aktor yang terlibat dan tampilannya dapat dilihat pada Gambar 9. Halaman *Login*.

Gambar 9. *Halaman Login*c. *Dashboard Admin*

Pada Halaman menu *Dashboard Admin* adalah tampilan antarmuka yang muncul setelah admin berhasil *login* dengan memasukkan *username* dan *password*. Di dalam *dashboard* ini, admin dapat mengakses beberapa menu penting, seperti pengelolaan user, manajemen data SOP proyek, serta pengelolaan proyek. Tampilan dari *Dashboard Admin* dapat dilihat pada Gambar 10. *Dashboard Admin*.

Gambar 10. *Dashboard Admin*

d. *Add Mentor dan Student*

Pada halaman ini admin dapat mengelola data *mentor* dan *student*. Halaman *Add Mentor* bisa dilihat pada Gambar 11. *Mentor Add Data*.

Gambar 11. *Mentor Add Data*

e. *Standard Operating Procedure (SOP) Project*

Pada halaman ini admin dapat mengelola *Standard Operating Procedure (SOP) Project* yang akan diakses oleh *mentor* dan *student* dapat dilihat pada, Gambar 12 *SOP Project (After Add data)*.

Gambar 12. *Sop Project (After Add data)*

f. *Dashboard Showcase Project Pending Mentor*

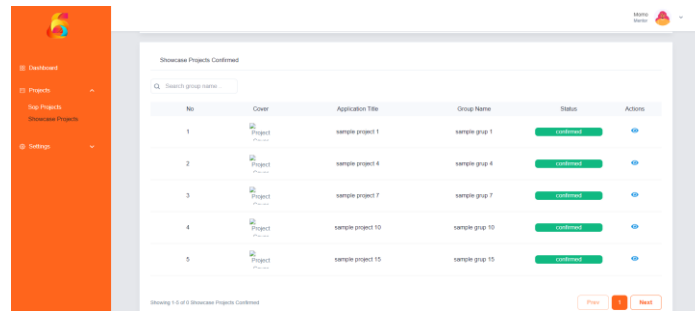
Pada halaman ini merupakan status *pending* yang diajukan atau dikirim oleh *student* yang belum di cek oleh *mentor* status *pending* dapat dilihat di Gambar 13. *Dashboard Showcase Project Pending Mentor*.

No	Cover	Application Title	Group Name	Status	Actions
1		sample project 11	sample grup 11	pending	
2		sample project 12	sample grup 12	pending	
3		sample project 14	sample grup 14	pending	
4		sample project 17	sample grup 14	pending	
5		Aplikasi Cetak	aloklogitops	pending	

Gambar 13. *Dashboard Showcase Project Pending Mentor*

g. *Dashboard Showcase Project Confirmed Mentor*

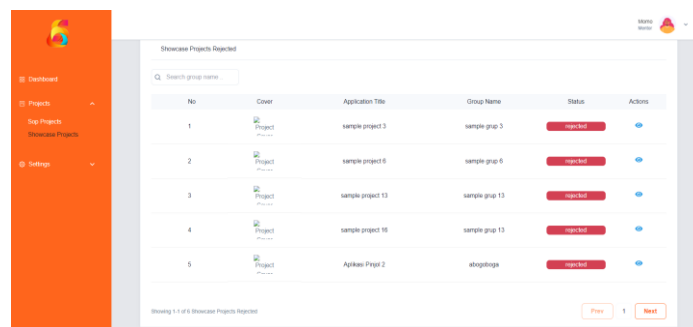
Pada halaman ini merupakan status *pending* yang diajukan atau dikirim oleh *student* yang sudah di cek oleh *mentor* status *confirmed* dapat dilihat di Gambar 14. *Dashboard Showcase Project Confirmed Mentor*.



Gambar 14. *Dashboard Showcase Project Confirmed Mentor*

h. *Dashboard Showcase Project Rejected Mentor*

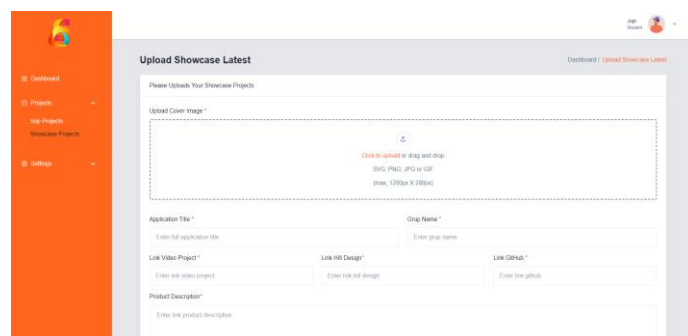
Pada halaman ini merupakan status *rejected* yang diajukan atau dikirim oleh *student* yang sudah di cek oleh *mentor* namun perlu perbaikan dengan status *rejected* dapat dilihat di Gambar 15. *Dashboard Showcase Project Rejected Mentor*.



Gambar 15. *Dashboard Showcase Project Rejected Mentor*

i. *Dashboard Upload Project Student*

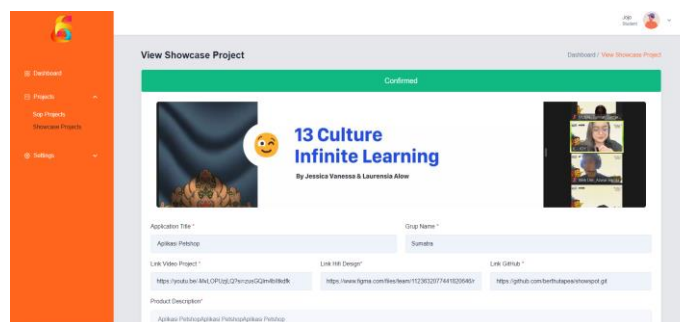
Pada halaman ini merupakan halaman *dashboard* saat *student* melakukan pengiriman *project* dan pengisian data dapat dilihat di Gambar 16. *Dashboard Upload Project Student*.



Gambar 16. *Dashboard Upload Project Student*

j. *Dashboard After Confirmed Project Student*

Pada halaman ini merupakan halaman *dashboard* saat *student* setelah melakukan pengiriman *project* dan pengisian data yang status nya telah *confirmed* oleh *mentor* dapat dilihat di Gambar 17. *Dashboard After Confirmed Project Student*.



Gambar 17. Dashboard After Confirmed Project Student

## 5. KESIMPULAN

Dari keseluruhan permasalahan yang dihadapi oleh Infinite Learning Batam mulai dari tahapan Desain, Implementasi dan Pengujian, maka perancangan aplikasi *showcase project* berbasis web ini berhasil memfasilitasi *mentor* maupun *mahasiswa* Studi Independen yang ada di Infinite Learning Batam. Rancang Bangun Aplikasi *Showcase Project* Berbasis Web ini merupakan Aplikasi yang dapat melakukan penguploadan *project*, pemberian nilai pada *project*, serta menampilkan hasil *project* yang telah di *approve* oleh *mentor* dalam satu wadah yaitu Aplikasi Showspot.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada Politeknik Negeri Batam dan Infinite Learning Batam yang terlibat dalam mendukung proses ini. Tanpa kontribusi dan kerjasama yang telah diberikan, pencapaian ini tentu tidak akan terwujud. Saya sangat menghargai setiap bentuk bantuan yang telah diberikan, baik itu dalam bentuk waktu, pemikiran, maupun sumber daya lainnya yang sangat berharga.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Humas Ditjen Dikti Kementerian Pendidikan. (2021). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*. Diakses pada 19 Desember 2022, dari <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/news/13/program-magang-dan-studi-independen-bersertifikat-msib-kampus-merdeka-beri-pengalaman-di-dunia-profesi>
- [2] Lita, A., dan Putra, S. D. (2022). Rancang bangun website project management untuk project specific repository checklist PT Anabatic Digital Raya menggunakan metode RAD (Rapid Application Development). DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i3.869>
- [3] Istiawan, N., dan Nuralia. (2021). Perancangan sistem informasi manajemen koleksi museum berbasis web. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), Maret 2021, hal. xx-xx.
- [4] Mutezar, A. A., dan Salamah, U. (2019). Pengembangan sistem manajemen event pameran karya mahasiswa menggunakan metode extreme programming. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 5(4), 809-819. DOI: <https://doi.org/10.29207/resti.v5i4.3249>
- [5] Persiani, N., Giusti, M., dan Vannini, I. E. (2020). The website for a hospital museum: The Santa Maria Nuova case study. *International Journal of Digital Culture and Electronic Tourism*, 3(1), 2020.
- [6] Khairunnisa, I., Hasna, A. D., Kharoline, H. B., dan Noor, A. A. (2021). Inovasi virtual exhibition masa depan. *Jurnal ALTASIA*, 3(1).
- [7] Subramanian, V. (2019). *Pro MERN Stack: Full Stack Web App Development with Mongo, Express, React, and Node*.
- [8] Adhikari, A. (2016). *Full Stack JavaScript: Web Application Development With MEAN*. Bachelor's degree, Helsinki Metropolia, University of Applied Sciences.
- [9] Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- [10] Agustini, F. (2017). Sistem informasi penyewaan kamar menggunakan metode waterfall dengan konsep pemrograman berbasis objek (Studi Kasus: Hotel Bonita Cisarua Bogor). *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(1), 114-123.
- [11] Haverbeke, M. (2018). *Eloquent JavaScript* (3rd ed., Vol. 3). No Starch Press. DOI: <https://doi.org/10.1190/1.9781560801597.index>
- [12] Lardinois, F. (2015). Microsoft launches Visual Studio Code, a free cross-platform code editor for OS X, Linux, and Windows. *TechCrunch*.