

MARKAS BESAR
KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA
DIVISI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

URAIAN SINGKAT PEKERJAAN

PEMBANGUNAN SISTEM *E-LEARNING* DAN TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY*

1. Pengadaan Laptop yang berfungsi sebagai perangkat keras yang digunakan peserta didik untuk mengakses sistem e-learning;
2. Pengadaan VR Headset yang berfungsi Sebagai perangkat keras yang digunakanpeserta didik untuk mengakses konten Virtual Reality;
3. Pengadaan Smart Desk Instruktur yang berfungsi Sebagai perangkat keras yang digunakanpengajar untuk mengendalikan perangkat yang adadi dalam ruang kelas;
4. Pengadaan Smart Desk Siswa yang berfungsi Sebagai perangkat keras yang digunakansiswa untuk mengikuti pembelajaran yang ada di dalam ruang kelas;
5. Pengadaan LCD Touch Screen yang berfungsi sebagai perangkat keras yang digunakanpengajar untuk menayangkan materi di dalam ruang kelas;
6. Pengadaan Confidence Monitor yang berfungsi sebagai perangkat keras yang digunakanpengajar untuk melihat materi pembelajaran saat didalam ruang kelas;
7. Pengadaan Auto Tracking Camera yang berfungsi sebagai perangkat keras yang digunakanuntuk merekam pembelajaran secara otomatis di dalam ruang kelas;
8. Pengadaan CCTV yang berfungsi sebagai perangkat keras yang digunakan untuk monitoring pembelajaran di dalam ruang kelas;
9. Pengadaan Audio Sistem yang berfungsi sebagai perangkat keras yang digunakanuntuk mendukung audio pembelajaran yang ada didalam ruang kelas;
10. Pengadaan Network Sistem yang berrfungsi sebagai perangkat keras yang digunakanuntuk menghubungkan semua perangkat yang adadi dalam ruang kelas dalam sebuah jaringan;
11. Pengadaan perangkat lunak Sistem informasi E-learning yang berfungsi untuk menyelenggarakan kegiatan E-learning secara mandiri maupun di dalam kelas;
12. Pengadaan perangkat lunak Sistem informasi ujian online yang berfungsi untuk menjalankan proses ujian secara online maupun di dalam kelas;

13. Pengadaan perangkat lunak Dashboard Kompetensi Personel TIK yang berfungsi untuk mengolah dan menampilkan data seputar diklat;
14. Pengadaan perangkat lunak sistem classroom management yang berfungsi untuk mengelola perangkat-perangkat siswa yang ada di dalam smart classroom;
15. Pengadaan perangkat lunak system notulensi kelas berbasis AI yang berfungsi untuk mengelola audio menjadi transkrip notulensi dengan menggunakan teknologi AI;
16. Pengadaan perangkat lunak Konten Learning Management System (LMS) yang berfungsi sebagai media pembelajaran di dalam media LMS.
17. Renovasi ruang kelas yang berfungsi untuk memenuhi fungsi smart labkom;
18. Pengadaan TSV Operasional sebagai penunjang kegiatan.