

BAB V

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1 Batasan Implementasi

5.1.1 Batasan Implementasi Proses

Berikut ini adalah batasan implementasi Content Management System dalam menjalankan beberapa proses :

1. Proses rekrutmen karyawan *online* dengan menggunakan metode Fuzzy

Multi Criteria Decision making.

- a. Jumlah variabel yang menjadi kriteria pertimbangan ada 10 kriteria.
- b. Yakni Usia, pendidikan tertinggi, Indeks Prestasi, Tingkat pengalaman kerja, Kesesuaian jurusan dengan pekerjaan, Tingkat pengalaman lain, dan hasil test pengetahuan umum, bahasa, matematika, dan logika.
- c. Pengkategorian suatu nilai dari kriteria alternatif terhadap kategori rating tertentu bersifat dinamis dan dapat diubah sesuai kebutuhan.
- d. Jumlah bobot rating kriteria (tingkat kepentingan) yang dipergunakan ada 5, yakni; Sangat Rendah, Rendah, Cukup, Tinggi dan Sangat Tinggi.
- e. Jumlah batasan bobot rating alternatif (tingkat kesesuaian) terhadap kriteria yang dipergunakan ada 5, yakni ; Sangat Kurang, Kurang, Cukup, Baik dan Sangat Baik

- f. Biodata pelamar dibatasi berupa nama, email, alamat, no id, jurusan, spesifikasi, jurusan, pendidikan tertinggi, riwayat pendidikan, ip terakhir.
- g. Pada proses pengerjaan test untuk soal test pengetahuan umum, bahasa, dan logika , waktu normal pengerjaan selama 20 menit 20 soal dengan orientasi 1 soal=1 menit. Batasan waktu berakhirnya masa pengerjaan soal selama 30 menit.
- h. Pada proses pengerjaan test untuk soal test matematika , waktu normal pengerjaan selama 100 menit 20 soal dengan orientasi 1 soal=5 menit. Batasan waktu berakhirnya masa pengerjaan soal selama 110 menit.
- i. Penggunaan nilai alfa dibatasi menjadi tiga angka indeks drajat keoptimisan. Yakni drajat keyakinan tidak optimis, optimis, dan sangat optimis.
- j. Soal test pelamar dalam bentuk file, dengan *format* tertentu. Soal kemudian diupload dan pemunculannya dimunculkan secara random.

2. **Proses Manajemen Isi Content Management System**

- a. Manajemen berita, sumber berita dikirim oleh pengguna dan narasumber, dan proses pengeditannya dibatasi oleh editor.
- b. Manajemen tip dan trik, sumber tip dan trik dikirim oleh pengguna dan narasumber, dan proses pengeditannya dibatasi oleh editor.
- c. Manajemen galeri, sumber gambar dikirim oleh pengguna dan narasumber, dan proses pengeditannya dibatasi oleh editor.
- d. Manajemen profil perusahaan, forum chatting, games, forum diskusi, kontak perusahaan, pengumuman hasil rekrutmen, manajemen lowongan kerja dan

informasi anggota sekolah maya. Dan proses manajemennya dibatasi dilakukan oleh *user* administrator.

- e. Menejemen Menu Sekolah maya, berupa manajemen materi, konsultasi dengan pengajar *online*, forum diskusi, perpustakaan maya (*link* menuju website terkait), pengumuman sekolah maya, proses pengerjaan soal (baik pra test, post test, maupun soal ujian), pembahasan jawaban soal, manajemen hasil nilai peserta, manajemen anggota, manajemen materi download, dan menejemen pengiriman pesan antar siswa sekolah, (disini proses pengiriman dibatasi dengan proses penyimpanannya menggunakan database server sendiri, bukan menggunakan webmail server lain). Dan proses manajemennya dibatasi dilakukan oleh *user* dosen.

3. Perangkat lunak pendukung implementasi content Management System

- a. Sistem Operasi Windows 98, Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP, Linux
- b. Web server Apache versi 1.3.23
- c. Server Side Scripting PHP 4
- d. Database MySQL versi 3.23.47

5.2 Implementasi *Content Management System*

5.2.1 Implementasi Kinerja Sistem rekrutmen

Implementasi proses Rekrutmen karyawan *online* dilakukan dengan memberi masukan terhadap sistem, sistem memproses masukan dan menghasilkan keluaran berupa data pelamar yang memiliki tingkat kesesuaian terbaik terhadap kriteria pengambil keputusan.

5.2.2 Proses Pemberian Masukan

1. Masukan terhadap fungsi keanggotaan dari rating kriteria.
2. Masukan terhadap nilai kategori penggolongan suatu kriteria pelamar. Untuk menentukan data pelamar tersebut termasuk pada variabel rating kriteria yang mana. (Penggolongan rating yang bersifat dinamis)
3. Masukan berupa soal, gambar soal, dan jawaban yang akan dipergunakan dalam permunculan soal ujian rekrutmen pelamar, yang proses pemilihan soalnya dilakukan secara random.

5.2.3 Pemrosesan Data Pelamar

Para pelamar memberikan masukan berupa data diri, nama, email, alamat, no id pengenal, jurusan, spesifikasi jurusan, pendidikan tertinggi, riwayat pendidikan, ip terakhir, dan memberikan input jawaban test pengetahuan umum, bahasa, matematika, dan logika.

5.2.4 Hasil Keluaran Sistem

Keluaran dari sistem rekrutmen karyawan ini berupa urutan pelamar berdasarkan tingkat kesesuaian terbaik dengan kriteria. Jenis keluaran sistem dijabarkan sebagai berikut

1. Hasil total integral pelamar berdasarkan indeks keyakinan tidak optimis

Perhitungan prioritas alternatif keputusan berdasarkan nilai agregasi antara bobot kepentingan kriteria dengan kriteria alternatif beserta nilai alfa (indeks keyakinan) tidak optimis.

2. Hasil total integral pelamar berdasarkan indeks keyakinan optimis

Perhitungan prioritas alternatif keputusan berdasarkan nilai agregasi antara bobot kepentingan kriteria dengan kriteria alternatif beserta nilai alfa (indeks keyakinan) optimis.

3. Hasil total integral pelamar berdasarkan indeks keyakinan sangat optimis

Perhitungan prioritas alternatif keputusan berdasarkan nilai agregasi antara bobot kepentingan kriteria dengan kriteria alternatif beserta nilai alfa (indeks keyakinan) sangat optimis.

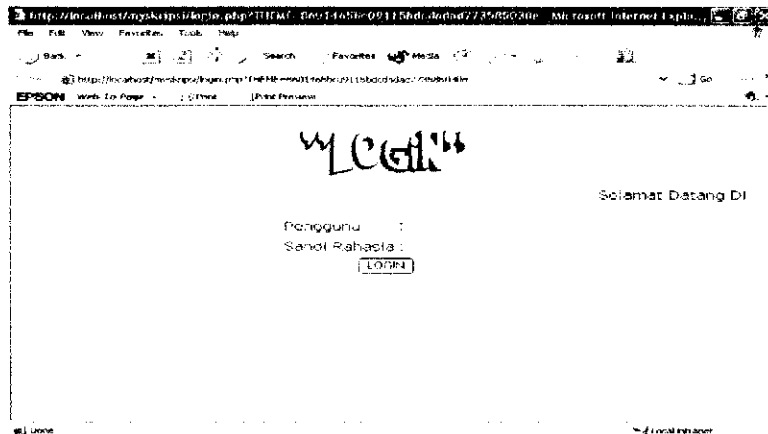
Data yang dihasilkan adalah data pelamar disusun secara terurut berdasarkan prioritas pertama (menggunakan nilai total integral menggunakan nilai alfa sangat optimis), prioritas kedua (nilai total integral menggunakan nilai alfa optimis), prioritas ketiga (nilai total integral dengan menggunakan nilai alfa tidak optimis) dan prioritas keempat, berdasarkan kesesuaian jurusan terhadap pekerjaan yang ditawarkan.

Setelah diperoleh data terurut para pelamar yang diterima dipilih oleh para pengambil keputusan sesuai banyaknya jumlah pelamar yang dibutuhkan.

5.2.5 Implementasi antarmuka

5.2.5.1 Antarmuka Proses Manajemen Rekrutmen Karyawan

Proses *login* dilakukan dengan memasuki kolom admin dan *login* sebagai administrator.



Gambar 5.1 Antarmuka Proses *Login* Manajemen Rekrutmen

Kemudian dilakukan pengecekan terhadap tabel *user*. Apabila *login* sebagai Pengguna admin akan memasuki *control panel* administrator. Pengguna editor akan memasuki *control panel* editor. Pengguna dosen akan memasuki *control panel* dosen. Dengan penggunaan prosedur:

```
include "koneksi.php";
$query="select * from user";
$hasil=mysql_query($query);

while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
    $USERNAME=$data["nama"];
    $PASSWORD=$data["password"];
    if (($username==$USERNAME) && ($password==$PASSWORD))
    {
        session_register("SES_USERNAME");
        session_register("SES_PASSWORD");
        $SES_USERNAME=$USERNAME;
        $SES_PASSWORD=$PASSWORD;
    }
}
if ($SES_USERNAME=="admin")
{
    header("location:menuadmin.php");
}
elseif ($SES_USERNAME=="editor")
{
    header("location:menueditor.php");
}
```

```

elseif ($SES_USERNAME=="dosen")
{
header("location:menudosen.php");
}

```

Kemudian untuk menangani keamanan dari sistem dilengkapi juga dengan penanganan terhadap *SQL Injection* dengan menghilangkan kemungkinan masukan yang tidak benar terhadap kolom *login*.

Dengan prosedur :

```

if (ereg("'", $username))
{
$username = str_replace("'", "", $username);
}
if (ereg("'", $password)) {
$password = str_replace("'", "", $$password);
}

```

Memasukan variabel bobot tingkat kepentingan tiap kriteria dengan memilih pada *radio button* rating kriteria yang diinginkan.

The screenshot shows a web browser window titled "MENU ADMINISTRATOR" with the address "http://localhost/myskripsi/menudadmin.php". The main content area is titled "Administrator" and contains the following text:

Masukkan Bobot Untuk Setiap Kriteria
Kriteria yang menjadi penilaian proses rekrutman ada 10

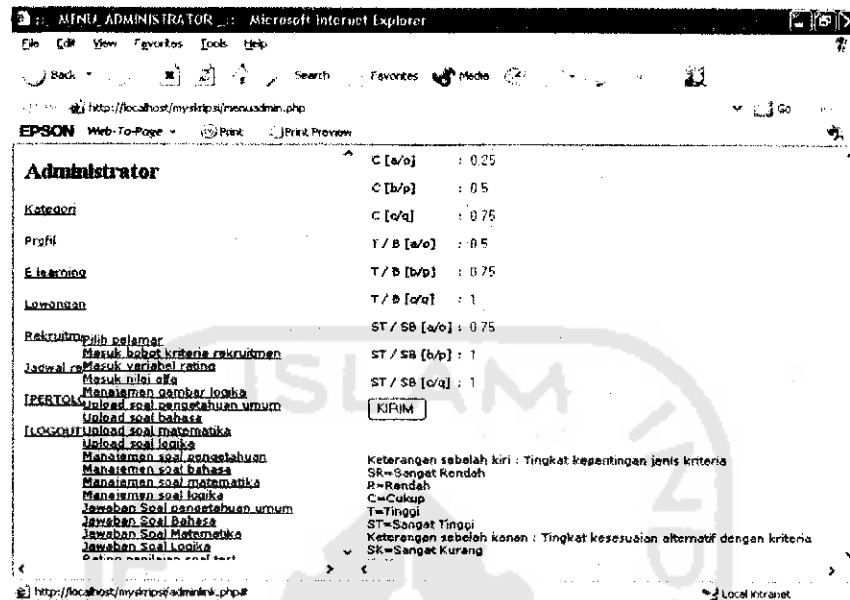
Usia	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
IP	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Pendidikan	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Jurusan	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Pengalaman Kerja	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Pengalaman lain	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
T P U	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Test Bahasa	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Test Matematika	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR
Test Logika	<input type="radio"/> ST <input type="radio"/> T <input type="radio"/> C <input type="radio"/> R <input type="radio"/> SR

Keterangan kriteria : SR= Sangat Rendah
R= Rendah
C= Cukup
T= Tinggi
ST= Sangat Tinggi

A "KIRIM" button is located below the criteria list.

Gambar 5.2 Antarmuka proses memasukan variabel rating kriteria keputusan

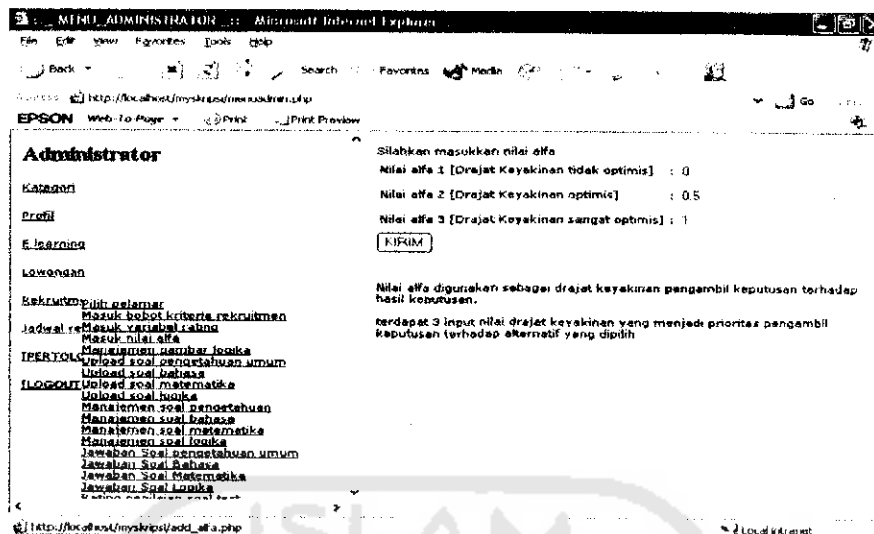
Memasukan fungsi keanggotaan pada setiap kolom, untuk setiap elemen kriteria, dan dipresentasikan dengan menggunakan bilangan fuzzy segitiga.



Gambar 5.3 Antarmuka proses memasukan fungsi keanggotaan

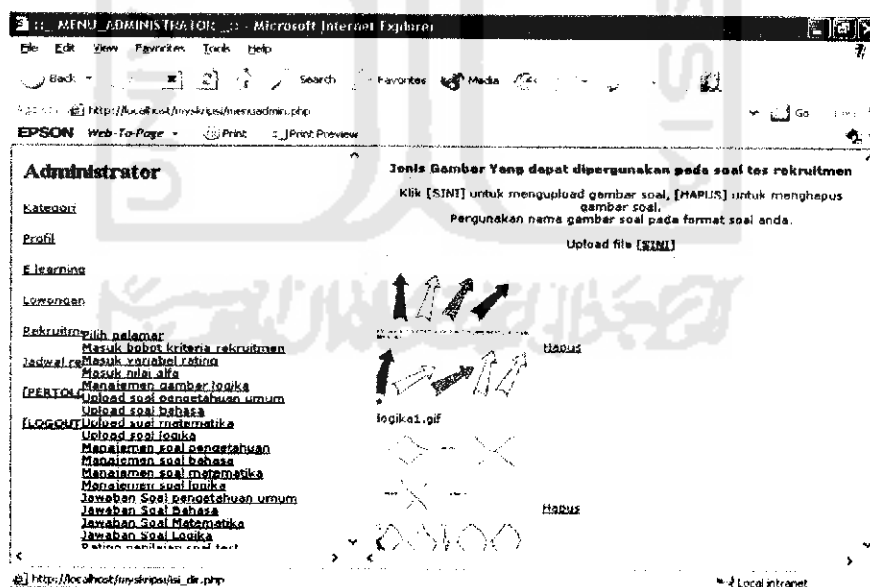
Memasukan nilai alfa (drajat keoptimisan) pengambil keputusan terhadap hasil keputusan. Pada program ini menyediakan tiga kolom derajat keoptimisan yang wajib diisi oleh pengambil keputusan.

- Alfa 1 : Dalam keadaan tingkat drajat keyakinan tidak optimis.
- Alfa 2 : Dalam keadaan tingkat drajat keyakinan optimis.
- Alfa 3 : Dalam keadaan tingkat drajat keyakinan sangat optimis.



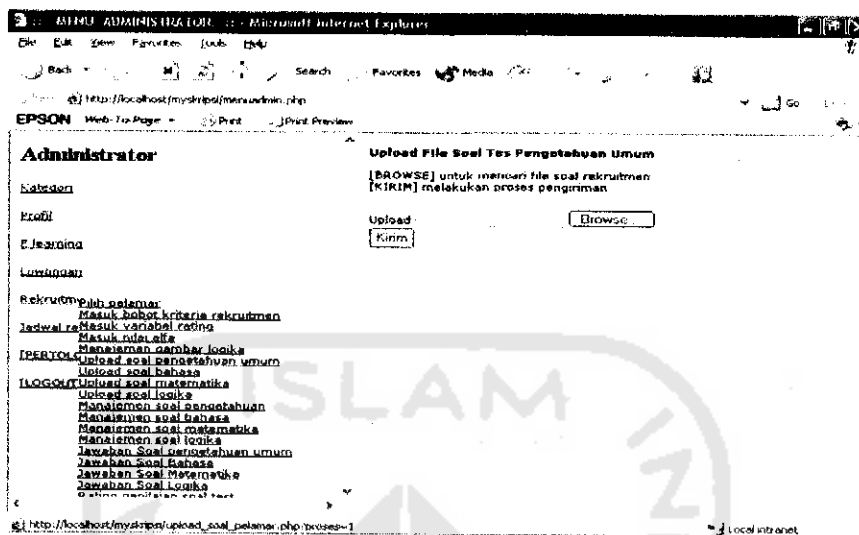
Gambar 5.4 Antarmuka proses memasukan nilai drajat keoptimisan

Ditampilkan gambar soal yang dapat dipergunakan dalam *format* soal tes. [Link \[HAPUS\]](#) untuk menghapus data gambar. [Link \[SINI\]](#) untuk mengirim data gambar soal yang baru. Test logika disini dipergunakan untuk menguji tingkat intelegensia pelamar dan soalnya berupa soal gambar.



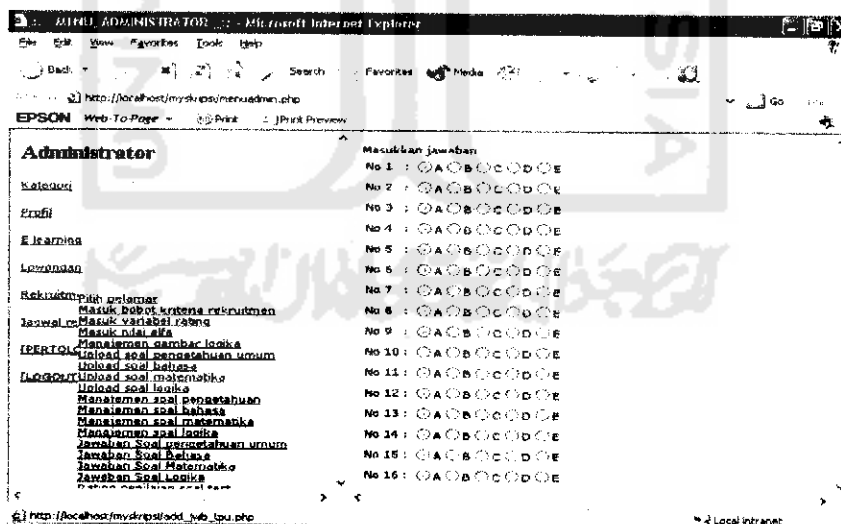
Gambar 5.5 Antarmuka proses manajemen data gambar soal tes logika

Pengiriman soal file dengan mengklik tombol [BROWSE] untuk mencari soal, dan tombol [UPLOAD] untuk mengirimkan soal.



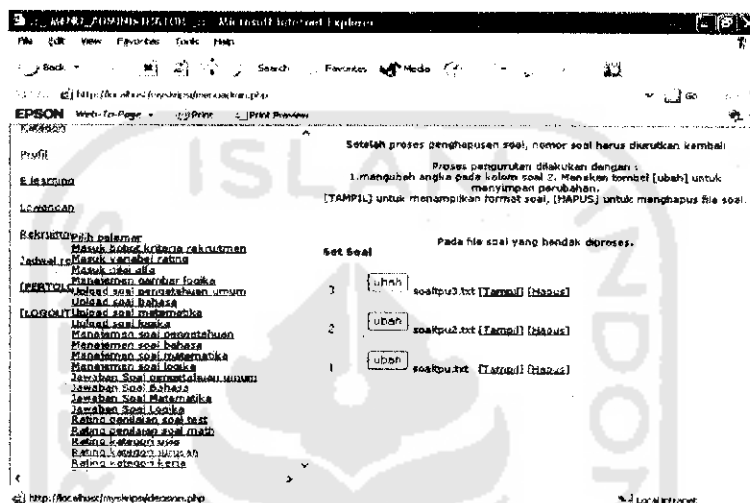
Gambar 5.6 Antarmuka proses pengiriman soal tes

Pemberian *input* jawaban soal tes rekrutmen untuk proses perhitungan nilai jawaban yang benar dari pelamar.



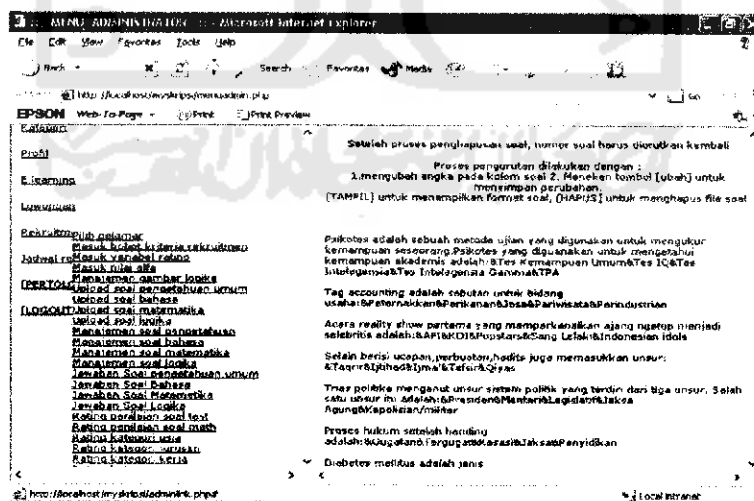
Gambar 5.7. Antarmuka proses pemberian masukan jawaban

Pemunculan soal pelamar ditampilkan secara random. Apabila ada soal hendak dihapus, maka nomor urut dari soal yang tersisa harus diurutkan kembali dari yang terkecil sampai yang terbesar. Setiap perubahan nomor urut dilakukan satu persatu dengan menekan tombol [UBAH] untuk menyimpan setiap perubahan. [Link \[Tampil\]](#) untuk menampilkan *format* asli soal. [Link \[Hapus\]](#) untuk menghapus soal.



Gambar 5.8 Antarmuka proses pengubahan nomor urut soal

Menampilkan *format* soal dengan mengklik [link \[Tampil\]](#).



Gambar 5.9 Antarmuka proses penampilan *format* soal

Proses ini digunakan untuk mengkategorikan suatu nilai test pelamar (dalam hal ini kategori soal test pengetahuan, bahasa dan logika). Kolom diisi batas atas kategori nilai tiap rating kriteria.

Perhitungan batas atas dari penggolongan kategori rating soal test tersebut menggunakan rumus distribusi frekuensi. Dengan rumus perhitungan nilai test adalah :

$$\text{Nilai} = ((\text{Jawaban yang benar}) \times 5) + ((20 - \text{waktu}) \times 2)$$

Diperlukan batas atas dan batas bawah dari nilai tes untuk mencari interval nilai antar batas nilai setiap kategori. Asumsi perhitungan nilai tes dengan waktu maksimal : Jumlah soal = 20, waktu maksimal tidak sampai 1 menit (0 menit), dengan asumsi seluruh jawaban benar (konsekuensi terbaik).

Kemudian diperoleh perhitungan nilai = $((20 \times 5) + ((20 - 0) \times 2) = 140$. Nilai tersebut sebagai batas atas maksimum range nilai.

Perhitungan batas bawah nilai dengan asumsi dengan waktu pengerjaan sesuai batas maksimal pengerjaan = 20 menit dan tidak memperoleh satupun jawaban yang benar (konsekuensi terburuk). Diperoleh perhitungan nilai = $((0 \times 5) + ((20 - 20) \times 2) = 0$.

Maka range (interval) dioperoleh dengan rumus :

$$\text{“Interval} = \text{jarak pengukuran}(R) / \text{jumlah interval.} \text{” [HAD01]}$$

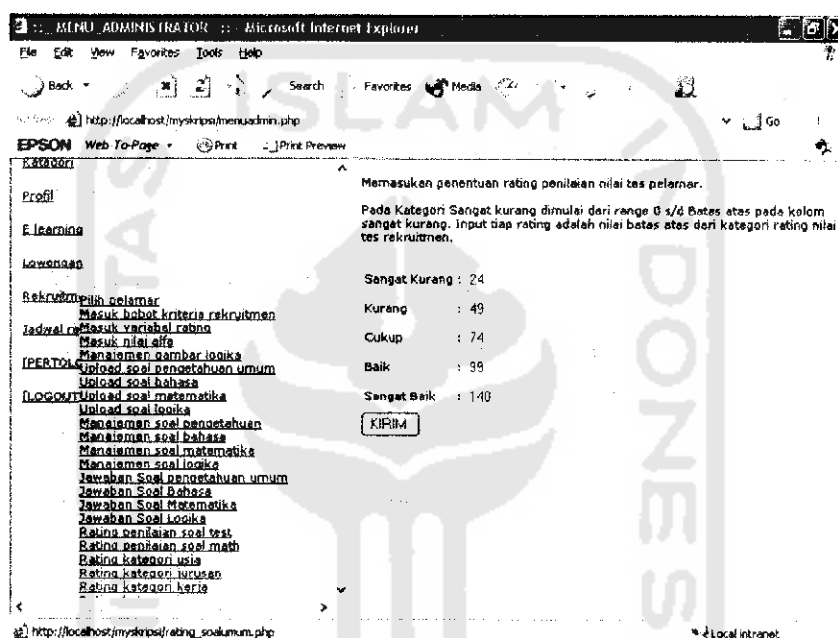
Asumsi jumlah interval = jumlah rating yang ditentukan ada 5, yakni; sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Dimasukan ke dalam rumus interval, $I = (\text{Batas atas} - \text{Batas bawah}) / \text{jumlah rating}$. Diperoleh, $I = 140 - 0 / 5 = 28$.

Kemudian diperoleh hasil range pengkategorian nilai dengan jarak interval 28, sebagai berikut:

- a. Sangat Baik = 112 s/d 140

- b. Baik = 84 s/d 111
- c. Cukup = 56 s/d 83
- d. Kurang = 28 s/d 55
- e. Sangat Kurang = 0 s/d 27.

Kemudian masukan batas atas kategori, kedalam kolom yang telah disediakan di dalam sistem.



Gambar 5.10 Antarmuka proses isi rating penilaian soal pengetahuan, bahasa, dan logika

Untuk mengkategorikan suatu nilai test matematika pelamar, terdapat sedikit perbedaan dalam penentuan batas waktu pengerjaan soal. Dengan asumsi dari tingkat kesulitan pengerjaan soal matematika yang lebih tinggi.

Diberikan asumsi pengerjaan 1 soal selama 5 menit. Kolom diisi batas atas kategori nilai tiap rating kriteria.

Diperlukan batas atas dan batas bawah dari nilai tes untuk mencari interval nilai antar batas nilai setiap kategori. Perhitungan penggolongan kategori rating soal matematika tersebut menggunakan distribusi frekuensi. Dengan rumus perhitungan perolehan nilai test adalah: $\text{Nilai} = ((\text{Jawaban yang benar}) \times 5) + ((100 - \text{waktu}) \times 2)$.

Dengan asumsi waktu pengerjaan soal maksimal = 100 menit (1 soal=5 menit). Dengan waktu pengerjaan maksimal kurang dari 1 menit (atau 0 menit), akan diperoleh perhitungan nilai $= ((20 \times 5) + ((100 - 100) \times 2)) = 300$ sebagai batas atas jarak pengukuran.

Batas bawah pelamar dicari dengan asumsi pengerjaan soal sesuai batas maksimal pengerjaan soal=100 menit dan tidak memperoleh satupun jawaban yang benar. Diperoleh perhitungan, $\text{Nilai} = ((0 \times 5) + ((100 - 100) \times 2)) = 0$.

Maka range (interval) dioperoleh dengan rumus:

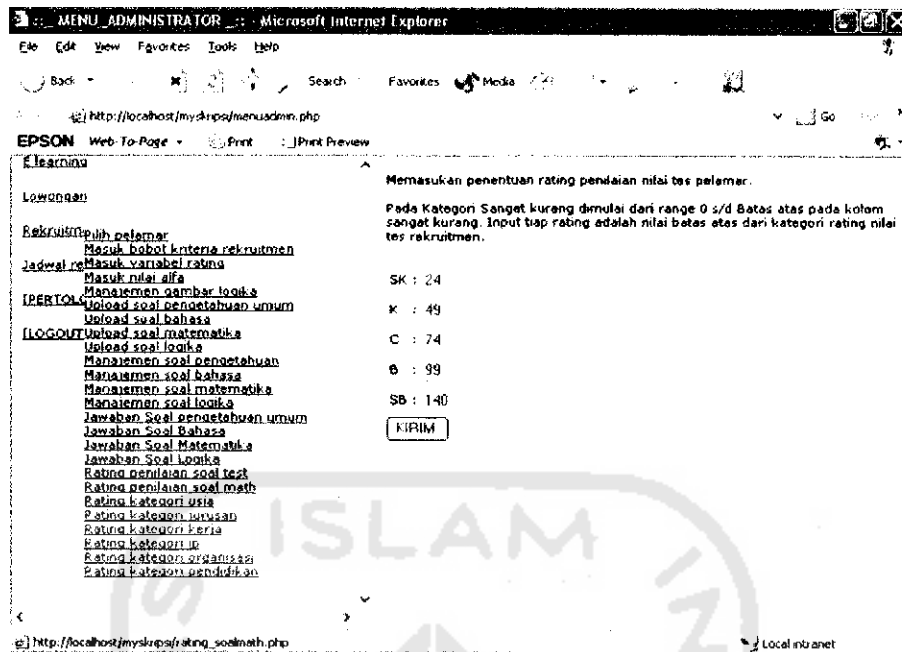
$$\text{Interval} = \text{jarak pengukuran}(R) / \text{jumlah interval.} \quad [\text{HAD01}]$$

Asumsi jumlah interval = jumlah rating yang ditentukan ada 5, yakni; sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Dengan memasukkan nilai ke rumus diperoleh nilai interval $= 300 - 0 / 5 = 60$.

Maka diperoleh pengkategorian nilai dengan jarak interval 60, sebagai berikut :

- a. Sangat Baik = 240 s/d 300
- b. Baik = 180 s/d 239
- c. Cukup = 120 s/d 179
- d. Kurang = 60 s/d 119
- e. Sangat Kurang = 0 s/d 59.

Kemudian masukan batas atasnya kedalam kolom yang telah disediakan oleh sistem.



Gambar 5.11 Antarmuka proses pengisian rating penilaian soal tes matematika

Untuk mengkategorikan usia pelamar dicari dengan menggunakan batas maksimum usia pelamar yang berada pada posisi terbaik, yang menjadi titik balik kategori usia. Sehingga usia diatas batas maksimum tersebut mengalami penurunan rating.

Dengan asumsi umur 30 tahun adalah umur maksimal untuk menunjukkan kualitas puncak dalam tingkat produktifitas kerja, sehingga nilai tersebut menjadi batas atas dalam kategori Sangat Baik.

Dan asumsi batas bawah = 13 tahun, usia paling tidak produktif yang diizinkan untuk mengikuti test rekrutmen.

Dengan inisialisasi variabel perhitungan :

- a. Batas atas = 30 tahun.
- b. Jumlah interval = jumlah rating kriteria (5)

Jarak interval usia antar kategori dihitung dengan rumus :

” interval = jarak pengukuran (R) / jumlah interval ” [HAD01]

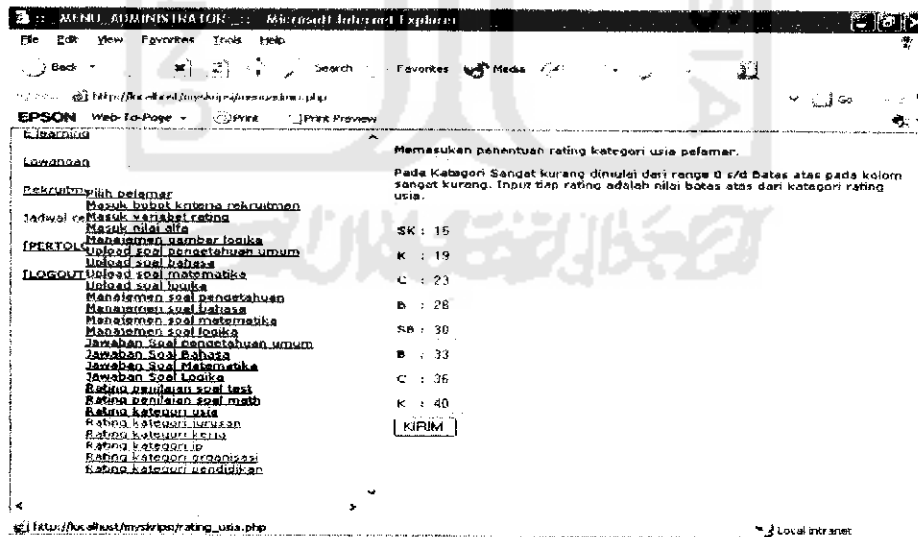
Nilai dari variabel di atas dimasukkan dalam rumus $\text{Interval} = (30 - 13) / 5 = 3.4$

(dibulatkan ke bawah = 3). Diperoleh interval sebanyak 3 tahun untuk tiap kategori usia.

- Sangat Kurang = 13 s/d 15
- Kurang = 16 s/d 19
- Cukup = 20 s/d 23
- Tinggi = 24 s/d 26
- Sangat Tinggi = 27 s/d 30 (Titik balik).
- Tinggi = 31 s/d 33
- Cukup = 34 s/d 36
- Kurang = 37 s/d 40

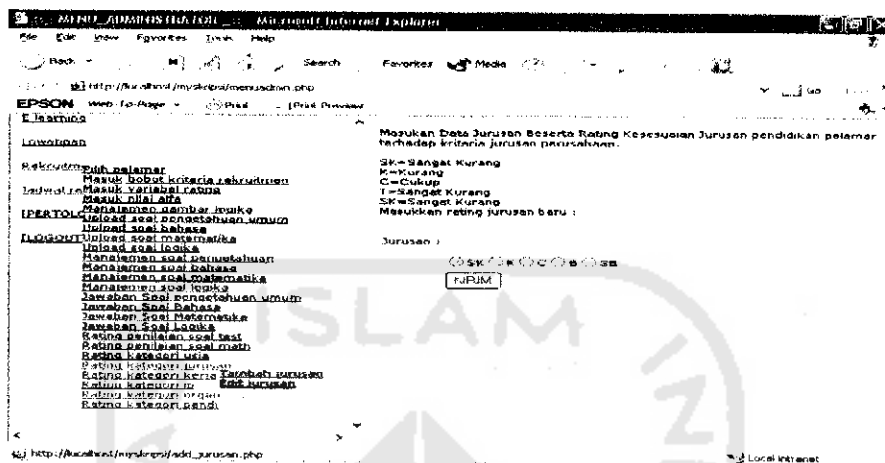
Dengan asumsi nilai selain yang di atas adalah Sangat Kurang.

Kemudian masukkan batas atasnya ke dalam kolom yang telah disediakan di program.



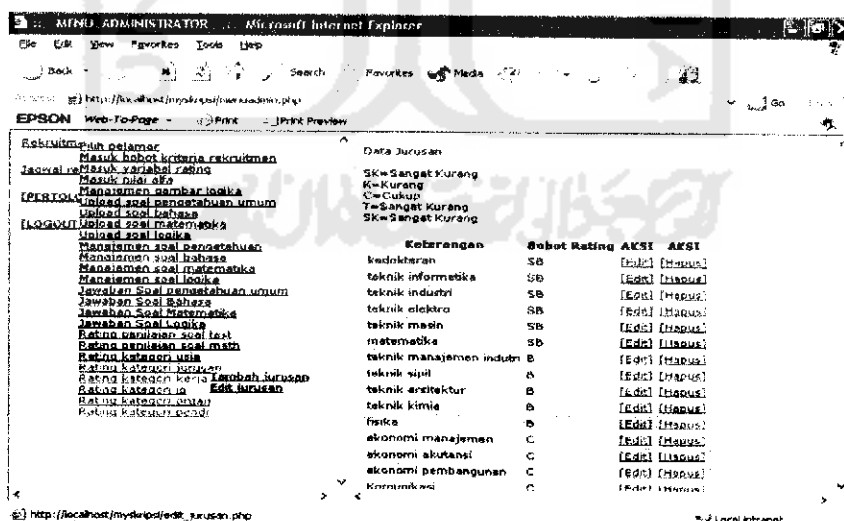
Gambar 5.12 Antarmuka proses pengisian rating kategori usia

Administrator memasukkan jurusan pelamar beserta rating bobot kepentingannya. Rating jurusan yang dimasukan tergantung dengan tingkat kebutuhan kriteria terhadap keputusan.



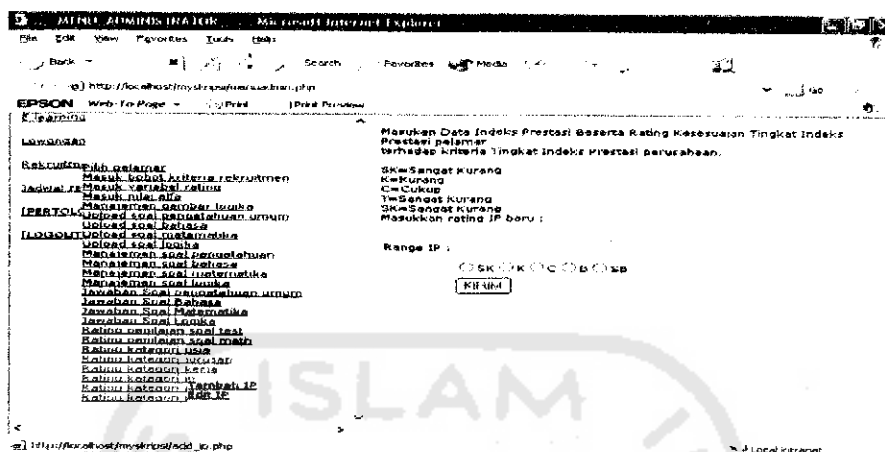
Gambar 5.13 Antarmuka proses pengisian rating kategori Jurusan

Proses pengubahan jurusan dan bobot ratingnya dilakukan dengan memilih *link* [EDIT] jurusan yang diinginkan. *Link* [HAPUS] untuk menghapus jurusan yang ingin dihapus.



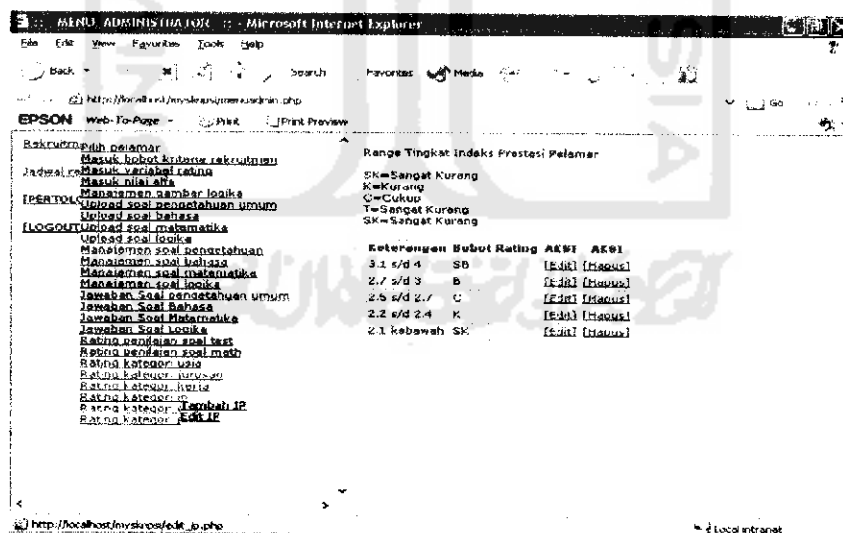
Gambar 5.14 Antarmuka proses pengubahan rating kategori Jurusan

Proses mengkategorikan indeks prestasi pelamar dengan cara menambahkan *range* indeks prestasi baru, beserta bobot rating kriterianya.



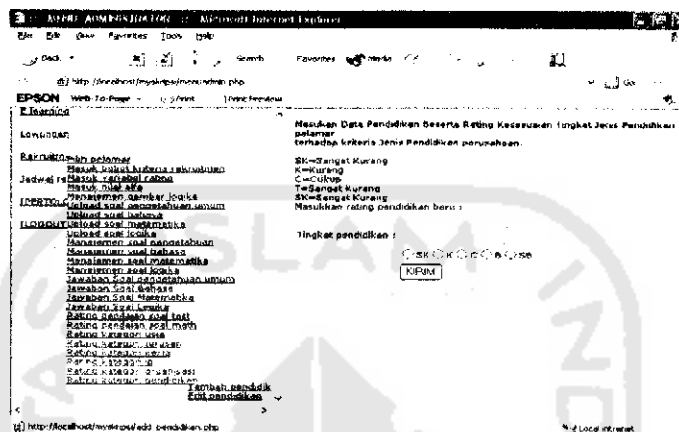
Gambar 5.15 Antarmuka proses pengubahan rating kategori Jurusan

Proses pengubahan range indeks prestasi dilakukan dengan memilih *link* [EDIT] range indeks prestasi yang ingin diubah. Dan *link* [HAPUS] indeks prestasi yang ingin dihapus.



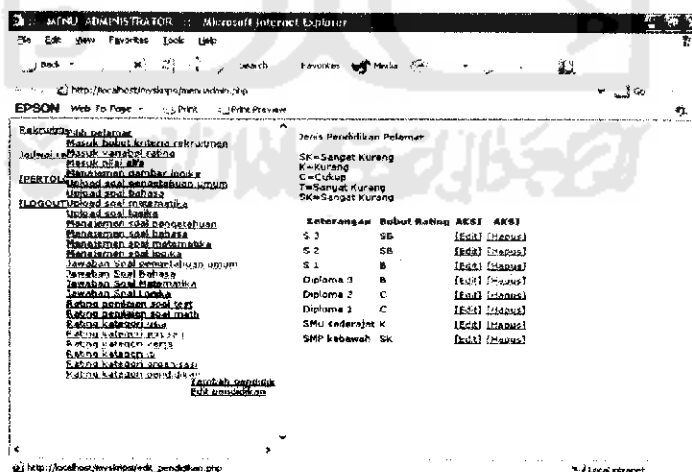
Gambar 5.16 Antarmuka proses pengubahan rating kategori indeks prestasi pelamar

Proses pengisian kategori pendidikan tertinggi pelamar yang baru, dilakukan dengan menambahkan tingkat pendidikan dan bobot ratingnya, sesuai dengan tingkat kebutuhan pengambil keputusan.



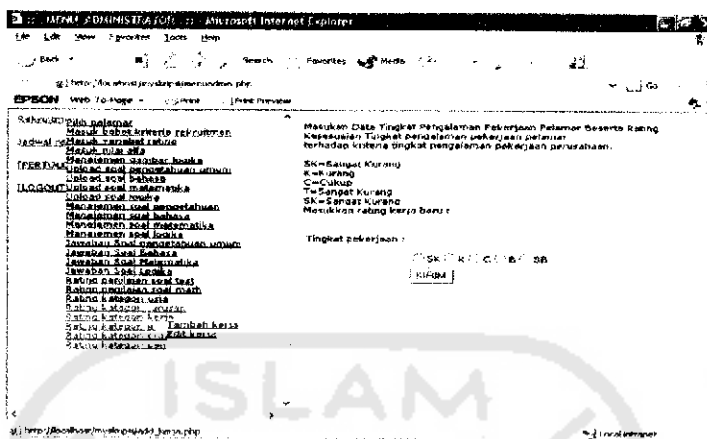
Gambar 5.17 Antarmuka proses pengisian rating kategori pendidikan tertinggi

Proses perubahan rating pendidikan tertinggi atau bobot ratingnya dilakukan dengan memilih *link* [Edit]. Dan *link* [HAPUS] dipilih untuk proses penghapusan range pendidikan tertinggi.



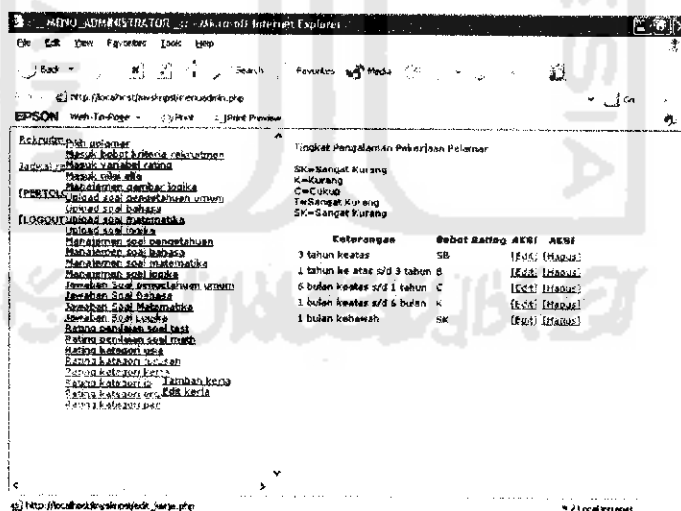
Gambar 5.18 Antarmuka proses perubahan rating kategori pendidikan tertinggi

Untuk mengkategorikan pekerjaan pelamar dilakukan dengan menambahkan tingkat pengalaman pekerjaan dan bobot rating yang baru ke dalam sistem.



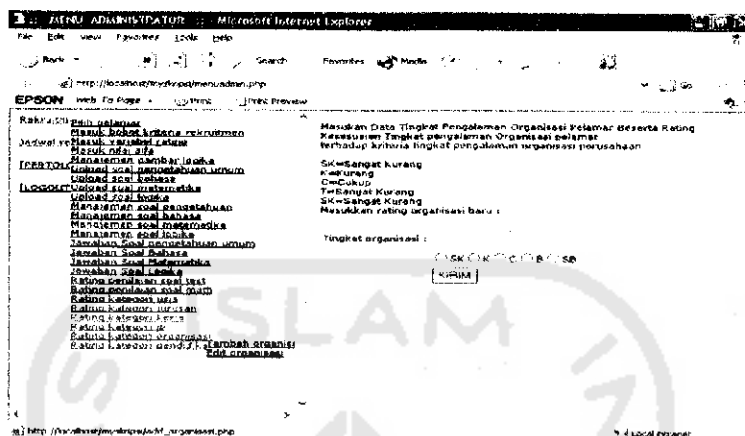
Gambar 5.19 Antarmuka proses pengisian rating kategori pengalaman kerja

Proses pengubahan range tingkat pengalaman kerja dan bobot ratingnya dilakukan dengan memilih *link* [EDIT]. Dan *link* [HAPUS] dipilih untuk menghapus tingkat pengalaman kerja yang diinginkan.



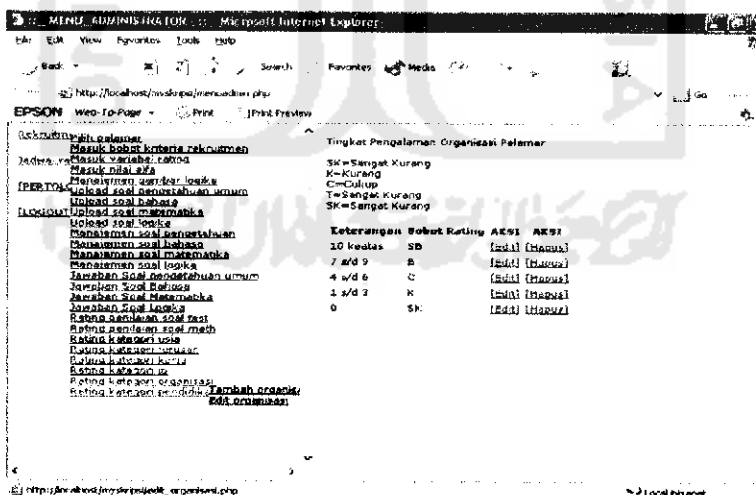
Gambar 5.20 Antarmuka proses pengubahan rating kategori pengalaman kerja

Proses pengisian rating kategori organisasi yang baru dilakukan dengan menambahkan tingkat pengalaman organisasi yang baru beserta rating bobot kepentingannya ke dalam sistem.



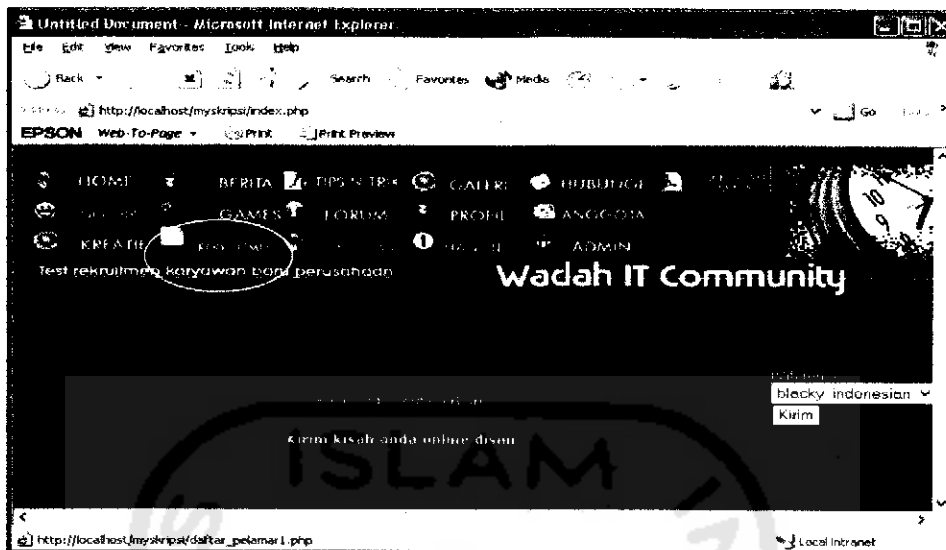
Gambar 5.21 Antarmuka proses pengisian rating kategori organisasi

Proses pengubahan range tingkat pengalaman organisasi dan bobot ratingnya dilakukan dengan memilih link [EDIT]. Link [HAPUS] dilakukan untuk menghapus tingkat organisasi yang diinginkan.



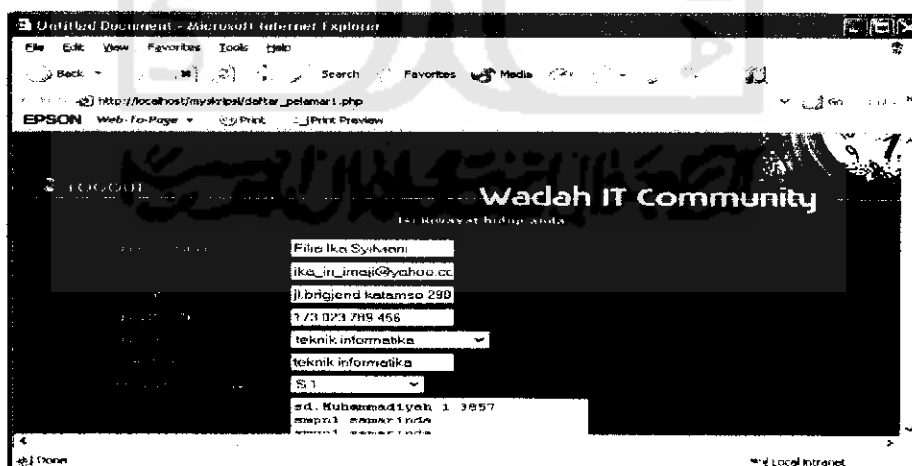
Gambar 5.22 Antarmuka proses pengubahan rating pengalaman organisasi

Pelamar memilih menu rekrutmen dari Content Management System.



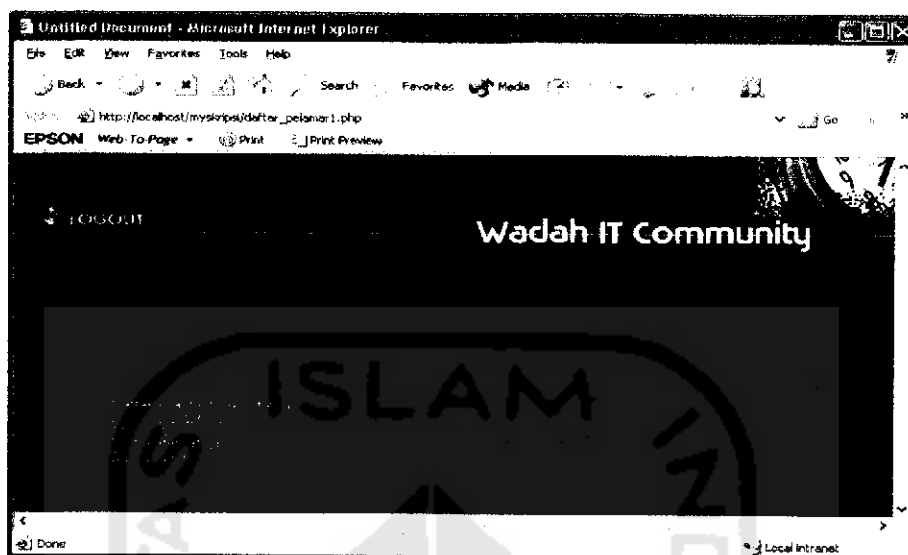
Gambar 5.23 Antarmuka proses awal rekrutmen karyawan

Kemudian pelamar mendaftarkan diri dengan mengisi daftar riwayat hidup. Data yang dimasukkan pelamar berupa nama, email, alamat, no id pengenal, jurusan, spesifikasi jurusan, pendidikan tertinggi, riwayat pendidikan, indeks prestasi terakhir, pengalaman pekerjaan, riwayat pekerjaan, pengalaman organisasi, dan riwayat organisasi.



Gambar 5.24 Antarmuka proses pendaftaran rekrutmen

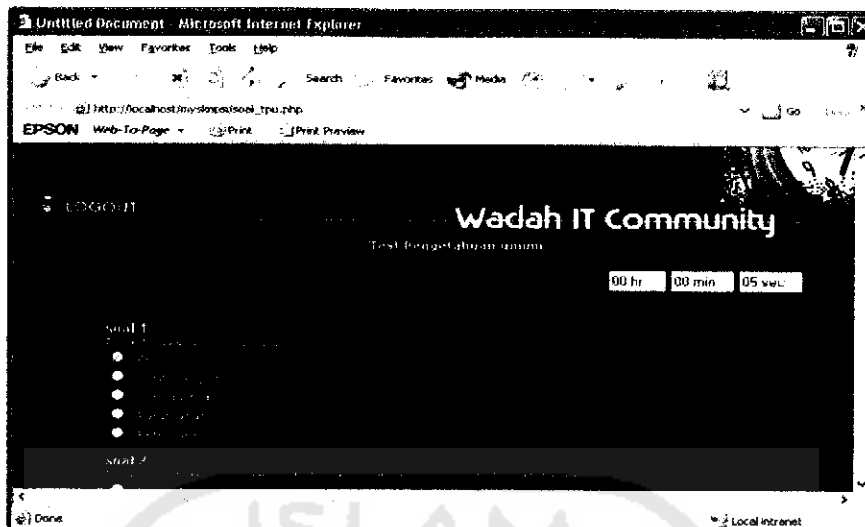
Setelah mendaftarkan diri pelamar dapat mengikuti test rekrutmen yang terdiri dari test pengetahuan umum, tes bahasa, matematika dan logika.



Gambar 5.25 Antarmuka proses pilih soal rekrutmen

Mengejakan soal pengetahuan umum dengan memilih *link* [Test Pengetahuan Umum]. Permunculan soal tes dilakukan secara acak. Cara pengerjaannya dengan memilih *radio button* jawaban dari soal tersebut. Waktu pelaksanaan tes dibatasi secara maksimal 20 menit dengan asumsi waktu pengerjaan 1 soal=1 menit . Apabila proses pengerjaan test lebih dari itu akan dilakukan pengurangan nilai. Dan batas waktu pelaksanaan tes selama 30 menit dengan otomatis keluar dari soal setelah batas waktu habis. Para pelamar bisa melihat acuan waktu untuk megakumulasikan pengerjaan soal dengan baik. Dengan perhitungan nilai test, Nilai = ((Jawaban yang benar)x5)+((20-waktu)x2).

Apabila total waktu pengerjaan soal > 20 menit maka akan menghasilkan bilangan negatif dikalikan 2 untuk mengurangi hasil penilaian jawaban yang benar.



Gambar 5.26 Antarmuka proses tes pengetahuan umum

Pemunculan soal tes dilakukan secara random . Waktu pelaksanaan tes dibatasi secara maksimal 20 menit dengan asumsi pengerjaan soal 1 soal=1 menit . Apabila proses pengerjaan test lebih dari itu akan dilakukan pengurangan nilai. Dengan perhitungan nilai test, Nilai = ((Jawaban yang benar)x5)+((100-waktu)x2).

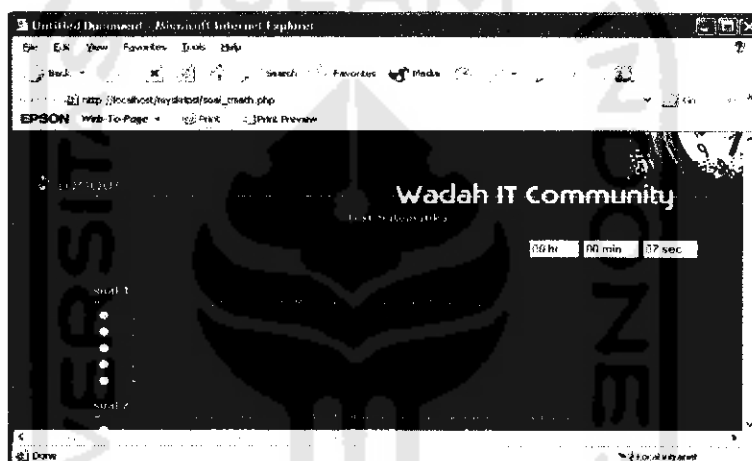
Apabila total waktu pengerjaan soal > 20 maka akan menghasilkan bilangan negative dikalikan 2 untuk mengurangi penilaian atas jawaban yang benar.



Gambar 5.27 Antarmuka proses tes kemampuan bahasa

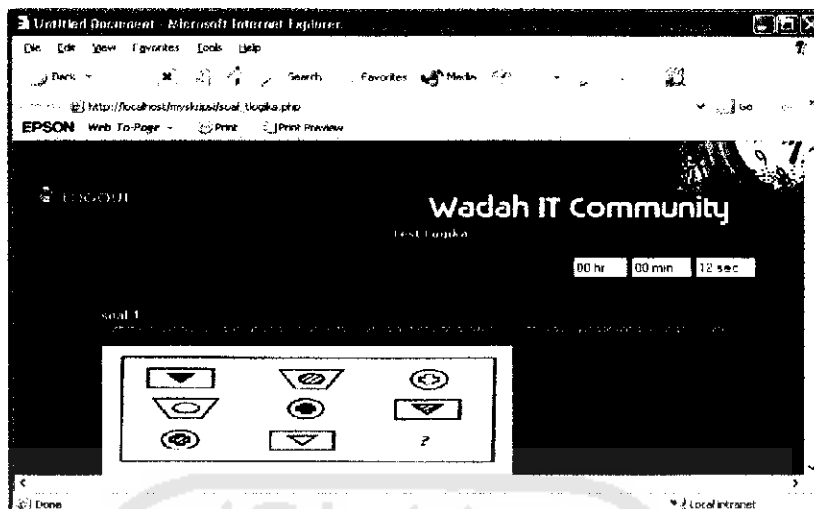
Pada proses pengerjaan test matematika, permunculan soalnya dilakukan secara random . Waktu pelaksanaan tes dibatasi selama 100 menit dengan akumulasi waktu pengerjaan 1 soal=5 menit . Apabila proses pengerjaan test lebih dari itu akan dilakukan pengurangan nilai. Dengan perhitungan nilai test, nilai = ((Jawaban yang benar)x5) + (100-waktu) x2)).

Apabila total waktu pengerjaan soal > 100 menit, maka akan menghasilkan bilangan negatif yang dikalikan 2 untuk mengurangi penilaian jawaban yang benar.



Gambar 5.28 Antarmuka proses tes kemampuan berhitung

Pada proses pengerjaan test logika permunculan soalnya dilakukan secara acak . Waktu pelaksanaan tes dibatasi selama 20 menit dengan akumulasi waktu pengerjaan 1 soal=5 menit . Apabila waktu pengerjaan tes lebih dari itu akan dilakukan pengurangan nilai.



Gambar 5.29 Antarmuka proses tes kemampuan logika

Apabila pelamar sudah mengerjakan keseluruhan proses tes rekrutmen, maka menu soal akan menghilang dan akan ditampilkan menu proses untuk memproses hasil nilai tes pelamar, yang kemudian dicari bobot rating hasil nilai tes tersebut berdasarkan fungsi prosedur dibawah ini :

Fungsi penentuan bobot rating tes soal pengetahuan umum, tes bahasa dan tes logika. Isi variabel \$data tersebut bersifat dinamis dari masukan administrator.

```
function rating_soal($nilai)
{
include "koneksi.php";
$query="select * from rating_soalumum";
$hasil=mysql_query($query);
$data=mysql_fetch_array($hasil);
switch ($nilai) {
case $nilai<=$data["sk"] : $rating="SK";
return $rating;
break;
case $nilai<=$data["k"] : $rating="K";
return $rating;
break;
case $nilai<=$data["c"] : $rating="C";
return $rating;
break;
case $nilai<=$data["b"] : $rating="B";
return $rating;
break;
case $nilai<=$data["sb"] : $rating="SB";
```

```

        return $rating;
        break;

    default : $rating="SK";
            return $rating;
            break;
    }
}

```

Fungsi penentuan bobot rating tes soal matematika. Isi variabel \$data tersebut bersifat dinamis dari masukan administrator.

Dengan fungsi :

```

function rating_soalmath($nilai)
{
include "koneksi.php";
$query1="select * from rating_soalmath";
$hasil1=mysql_query($query1);
$datal=mysql_fetch_array($hasil1);

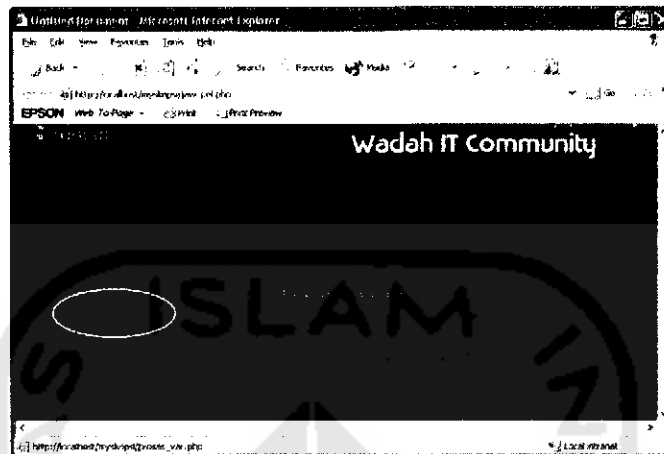
switch ($nilai) {
case $nilai<=$datal["sk"] : $rating="SK";
        return $rating;
        break;
case $nilai<=$datal["k"] : $rating="K";
        return $rating;
        break;
case $nilai<=$datal["c"] : $rating="C";
        return $rating;
        break;
case $nilai<=$datal["b"] : $rating="B";
        return $rating;
        break;
case $nilai<=$datal["sb"] : $rating="SB";
        return $rating;
        break;

        default : $rating="SK";
                return $rating;
                break;
    }
}

```

Setelah diperoleh rating dari masing masing kriteria alternatif maka data rating tes pelamar tersebut dimasukan ke dalam database tabel var_alternatif yang menyimpan

data rating dari pelamar, dan tabel *curi_vitae* yang akan menyimpan data detail dari pelamar (*curriculum vitae* pelamar). Pada sistem, memilih *link* [PROSES] untuk memproses nilai tes pelamar dan menentukan bobot rating dan nilai total integralnya.



Gambar 5.30 Antarmuka proses perhitungan nilai total integral

Kemudian setelah proses pemasukan rating kriteria pelamar, dilakukan proses penghitungan nilai total integral untuk memprioritaskan beberapa alternatif pelamar yang sesuai dengan kriteria perusahaan, dengan menggunakan metode perangkingan untuk bilangan fuzzy segitiga (Chen, 1985, Kim dan Park, 1990, Liou dan Wang, 1992) [KUS04].

Setelah tiap alternatif memiliki himpunan rating, maka akan ditentukan fungsi keanggotaan untuk setiap rating kriteria tersebut dengan menggunakan metode fungsi segitiga yang berasal dari masukan administrator. Dengan prosedur sebagai berikut :

```
function segitiga_alternatif($var)
{
include "koneksi.php";
$query="select * from fgsi_segitiga";
$hasil=mysql_query($query,$conn) or die("Query salah
select 2");
$row=mysql_fetch_array($hasil);

switch ($var) {
```

```

case "SK" : $$s_o=$row["sro"];
            $$s_p=$row["srp"];
            $$s_q=$row["srq"];
            $$s=$s_o."/".$s_p."/".$s_q;
            return $$s;
            break;
case "K" :  $$s_o=$row["ro"];
            $$s_p=$row["rp"];
            $$s_q=$row["rq"];
            $$s=$s_o."/".$s_p."/".$s_q;
            return $$s;
            break;
case "C" :  $$s_o=$row["co"];
            $$s_p=$row["cp"];
            $$s_q=$row["cq"];
            $$s=$s_o."/".$s_p."/".$s_q;
            return $$s;
            break;
case "B" :  $$s_o=$row["too"];
            $$s_p=$row["tp"];
            $$s_q=$row["tq"];
            $$s=$s_o."/".$s_p."/".$s_q;
            return $$s;
            break;
case "SB" : $$s_o=$row["sto"];
            $$s_p=$row["stp"];
            $$s_q=$row["stq"];
            $$s=$s_o."/".$s_p."/".$s_q;
            return $$s;
            break;
            }
}

```

Kemudian menentukan fungsi keanggotaan dari masing-masing rating variabel yang dimiliki oleh setiap alternatif.

```

function segitiga_kriteria($var)
{
include "koneksi.php";
    $query="select * from fgisi_segitiga";
    $hasil=mysql_query($query,$conn) or die("Query salah
select");
    $row=mysql_fetch_array($hasil);
switch ($var) {
    case "SR" : $w_o=$row["sro"];
                $w_p=$row["srp"];
                $w_q=$row["srq"];
                $w=$w_o."/".$w_p."/".$w_q;
                return $w;
                break;

```

```

case "R" : $w_o=$row["ro"];
           $w_p=$row["rp"];
           $w_q=$row["rq"];
           $w=$w_o."/".$w_p."/".$w_q;
           return $w;
           break;
case "C" : $w_o=$row["co"];
           $w_p=$row["cp"];
           $w_q=$row["cq"];
           $w=$w_o."/".$w_p."/".$w_q;
           return $w;
           break;
case "T" : $w_o=$row["too"];
           $w_p=$row["tp"];
           $w_q=$row["tq"];
           $w=$w_o."/".$w_p."/".$w_q;
           return $w;
           break;
case "ST" : $w_o=$row["sto"];
            $w_p=$row["stp"];
            $w_q=$row["stq"];
            $w=$w_o."/".$w_p."/".$w_q;
            return $w;
            break;
}
}

```

Setelah menentukan fungsi keanggotaan dari rating variabel kriteria, kemudian diagregasikan dengan dengan fungsi keanggotaan dari bobot kepentingan rating kriteria.

Prosedur agregasi fungsi keanggotaan dengan bilangan fuzzy segitiga sebagai berikut :

```

$y=(( $w_usia_a*$s_usia_o)+($w_ip_a*$s_ip_o)+($w_pendidikan_a*$s_pendidikan_o)+($w_jurusan_a*$s_jurusan_o)+($w_peng_kerja_a*$s_peng_kerja_o)+($w_peng_lain_a*$s_peng_lain_o)+($w_tpu_a*$s_tpu_o)+($w_tbhs_a*$s_tbhs_o)+($w_tmath_a*$s_tmath_o)+($w_tlogika_a*$s_tlogika_o))/10;

```

```

$q=(( $w_usia_b*$s_usia_p)+($w_ip_b*$s_ip_p)+($w_pendidikan_b*$s_pendidikan_p)+($w_jurusan_b*$s_jurusan_p)+($w_peng_kerja_b*$s_peng_kerja_p)+($w_peng_lain_b*$s_peng_lain_p)+($w_tpu_b*$s_tpu_p)+($w_tbhs_b*$s_tbhs_p)+($w_tmath_b*$s_tmath_p)+($w_tlogika_a_b*$s_tlogika_p))/10;

```

```

$z=(( $w_usia_c*$s_usia_q)+($w_ip_c*$s_ip_q)+($w_pendidikan_c*$s_pendidikan_q)+($w_jurusan_c*$s_jurusan_q)+($w_peng_kerja_c*$s_peng_kerja_q)+($w_peng_lain_c*$s_peng_lain_q)+($w_tpu_c*$s_tpu_q)+($w_tbhs_c*$s_tbhs_q)+($w_tmath_c*$s_tmath_q)+($w_tlogika_a_c*$s_tlogika_q))/10;

```

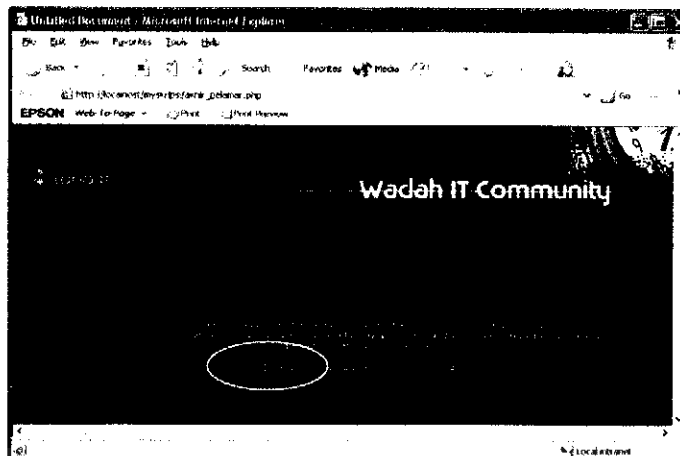
Prosedur proses perhitungan nilai total integral untuk memprioritaskan tiap alternatif :

```
include "koneksi.php";
$query="select * from alfa";
$hasil=mysql_query($query,$conn) or die("Query salah
select alfa");
$row=mysql_fetch_array($hasil);
$alfa1=$row["a1"];
$alfa2=$row["a2"];
$alfa3=$row["a3"];

$f1=(0.5*(($alfa1*$z)+$q+((1-$alfa1)*$y)));
$f2=(0.5*(($alfa2*$z)+$q+((1-$alfa2)*$y)));
$f3=(0.5*(($alfa3*$z)+$q+((1-$alfa3)*$y)));
```

Memasukan data total integral ke dalam database untuk pemilihan pelamar yang dinyatakan lulus yang dilakukan oleh pengambil keputusan. Dalam hal ini adalah administrator.

```
include "koneksi.php";
$query="select (nourut) from curi_vitae where
nama='$ses_nama'";
$hasil=mysql_query($query,$conn) or die("Query salah
masukin 1");
$row=mysql_fetch_array($hasil);
$id=$row["nourut"];
include "koneksi.php";
$query="update var_alternatif set
totintegrall='$f1',totintegral2='$f2',totintegral3='$f3' where
nourut='$id'";
$hasil=mysql_query($query,$conn) or die("Query salah
masukin 2");
if ($hasil)
{
    $isi.= "<center>PROSES SELESAI, Klik di <a
href=\"akhir_pelamar.php\">[SINI]</a>Proses
Selesai</center><br>";
}
else
{
    $isi.= "<center>PROSES GAGAL, Ulangi pendaftaran di <a
href=\"daftar_pelamar1.php\">[SINI]</a></center><br>";
}
```



Gambar 5.31 Antarmuka proses akhir pelamar.

Kemudian akhir dari proses rekrutmen dilakukan proses penghapusan session pelamar sehingga data-data pelamar yang sudah selesai melakukan proses rekrutmen tidak membebani kinerja server. Dengan prosedur sebagai berikut :

```

session_unregister("ses_nama");
session_unregister("ses_email");
session_unregister("ses_no_id");
session_unregister("ses_tetala");
session_unregister("ses_usia");
session_unregister("ses_var_usia");
session_unregister("ses_alamat");
session_unregister("ses_ip");
session_unregister("ses_var_ip");
session_unregister("ses_pendidikan");
session_unregister("ses_var_pendidikan");
session_unregister("ses_jurusan");
session_unregister("ses_var_jurusan");
session_unregister("ses_peng_kerja");
session_unregister("ses_var_peng_kerja");
session_unregister("ses_peng_lain");
session_unregister("ses_var_peng_lain");
session_unregister("ses_tpu");
session_unregister("ses_tbhs");
session_unregister("ses_tmath");
session_unregister("ses_tlogika");
$isi="<center>"._thanks_pelamar_1_."<br>"._thanks_pelamar_2_."
</center><br>";
$isi.= "<center>[<a href=\"index.php\">"._klik_."</a>]
"._kembali_indeks_."</center><br>";

```


Proses selanjutnya yakni proses pemilihan pelamar yang memiliki bobot kesesuaian tertinggi dengan kriteria yang dimiliki perusahaan. Proses pemilihan pelamar dilakukan dengan masuk ke dalam *control panel* dan *login* sebagai administrator. Kemudian memilih menu pilih pelamar untuk melihat data pelamar. *Link* [LIHAT-DETAIL] untuk opsi pilihan melihat data riwayat hidup pelamar dan detail nilai tes mereka. Data ditampilkan terurut dari yang terbaik dengan indeks pengurutan prioritas pertama hasil nilai total integral dengan drajat keoptimisan sangat optimis. Prioritas kedua, hasil nilai total integral dengan drajat keoptimisan optimis. Prioritas ketiga, hasil nilai total integral dengan drajat keoptimisan tidak optimis. Prioritas terakhir adalah bobot kesesuaian jurusan terhadap pekerjaan yang ditawarkan.

Administrator Keterangan : 1=lulus 0=belum lulus

Kategori	No Id	Nama	Email	Ta/ta/ta	No Id	Ala
Profil	1	cinta	cinta@yahoo.com	yogyakarta/1/1/1976	178.593.578.576	ji.g
Pendaftaran	3	TEKHA ika_in_maji@yahoo.com	samarinda/1/1/1979		123	ji.br

[Rekrutmen](#)
[Jadwal rekrutmen](#)
[\[PERTOLONGAN\]](#)
[\[LOGOUT\]](#)

Local intranet

Gambar 5.32 Antarmuka proses seleksi pelamar

Kategori	TPU	TBS	TMATH	TLOGIKA	Total Integral 1	Total Integral 2	Total Integral 3	Lulus	PAIH
Profil	40	40	200	40	0.340625	0.4390625	0.4390625	0	[Edit]
E-learning	70	60	223	40	0.271875	0.3546875	0.3546875	0	[Edit]

Gambar 5.33 Antarmuka proses detail seleksi pelamar

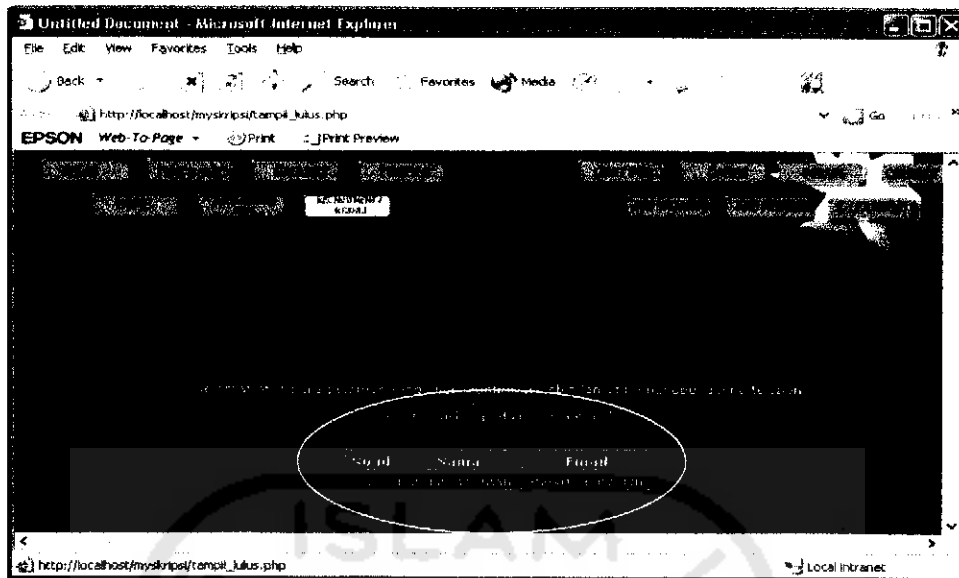
Disediakan pula halaman pertolongan dengan menekan *link* [PERTOLONGAN]

untuk membantu mengetahui sistem kerja dari *control panel* bagian administrator.

Gambar 5.34 Antarmuka menu pertolongan control panel administrator

Hasil daftar pelamar yang diterima ditampilkan di dalam *content management*

system.



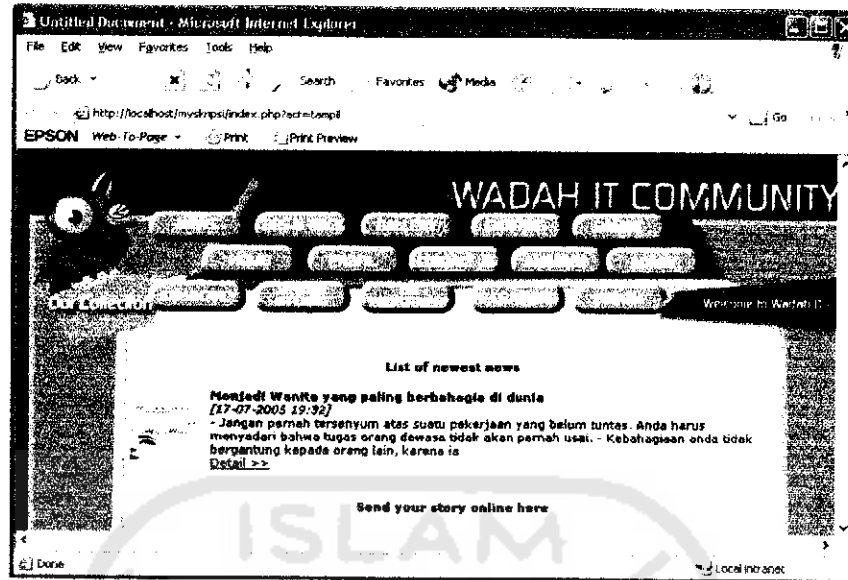
Gambar 5.35 Antarmuka tampil hasil pelamar

5.2.5.2 Antarmuka halaman indeks *content management system*

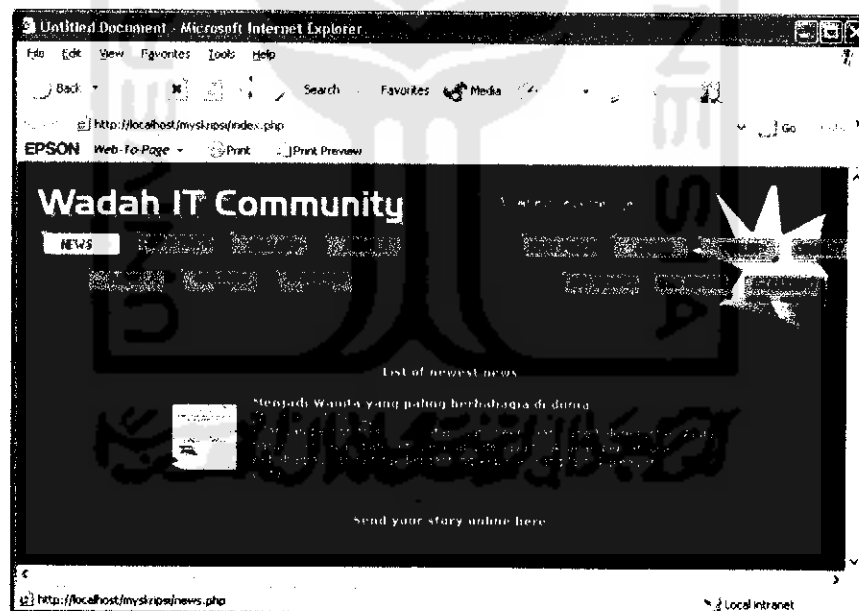
Halaman utama *Content Management System* terdiri dari beberapa pilihan *template* disertai dengan pilihan penggunaan bahasa. Untuk sementara *template* yang tersedia konfigurasi bahasanya terbatas *bilingual* (dua bahasa).



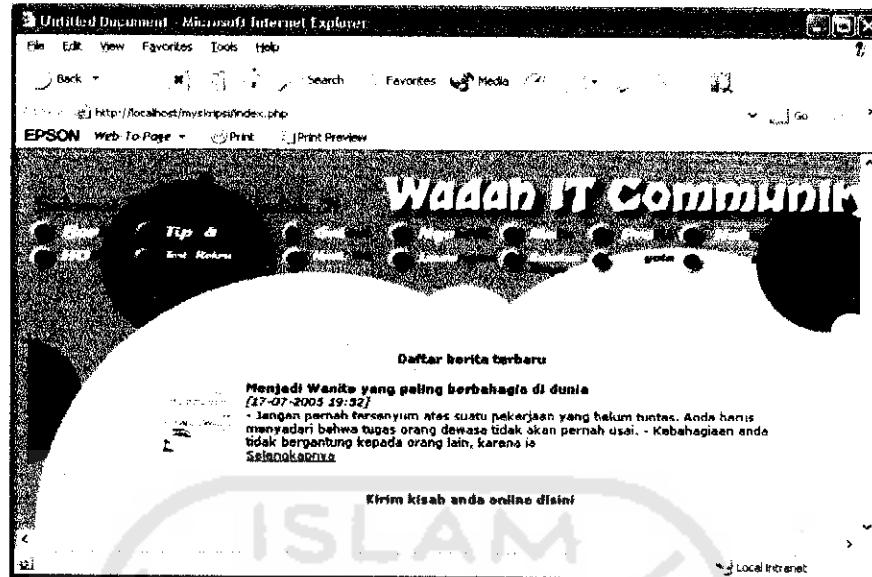
Gambar 5.36 Antarmuka sistem dengan tema *Blacky* berbahasa inggris



Gambar 5.37 Antarmuka sistem dengan tema *Kuning* berbahasa Inggris



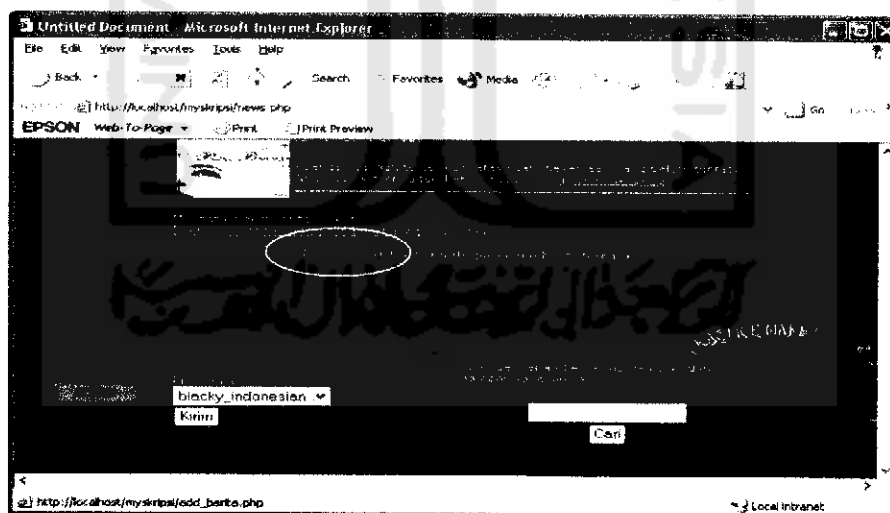
Gambar 5.38 Antarmuka sistem dengan tema *Merah* berbahasa Inggris



Gambar 5.39 Antarmuka sistem dengan tema *Pinky* berbahasa Indonesia

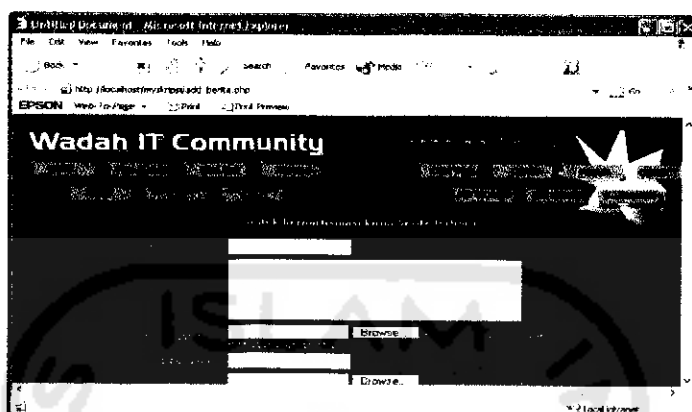
5.2.5.3 Antarmuka Proses Berita

Proses pengiriman berita ke dalam sistem dilakukan dari sisi pengguna. Proses pengiriman berita dilakukan dengan memilih *link* [KLIK DISINI].



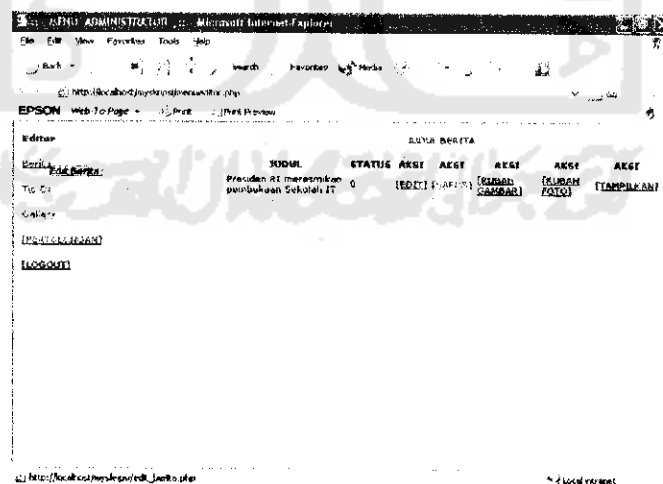
Gambar 5.40 Antarmuka Proses Awal Kirim Berita

Pengguna kemudian masuk ke halaman pengiriman berita. Data yang dikirimkan berupa judul berita, isi, gambar berita (apabila dikosongkan gambar yang ditampilkan berasal dari sistem), nama pengirim dan foto pengirim.



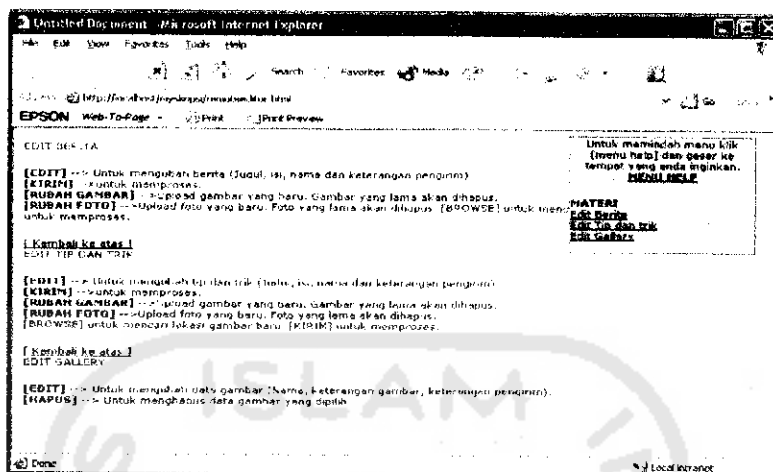
Gambar 5.41 Antarmuka *form* kirim berita

Berita yang telah dikirimkan oleh pengguna dapat diubah oleh sistem atas *user* editor Pilih [EDIT] untuk mengubah isi soal. [HAPUS] untuk menghapus data berita. [RUBAH GAMBAR] untuk mengirim gambar berita yang baru. [RUBAH FOTO] untuk mengubah foto pengirim.



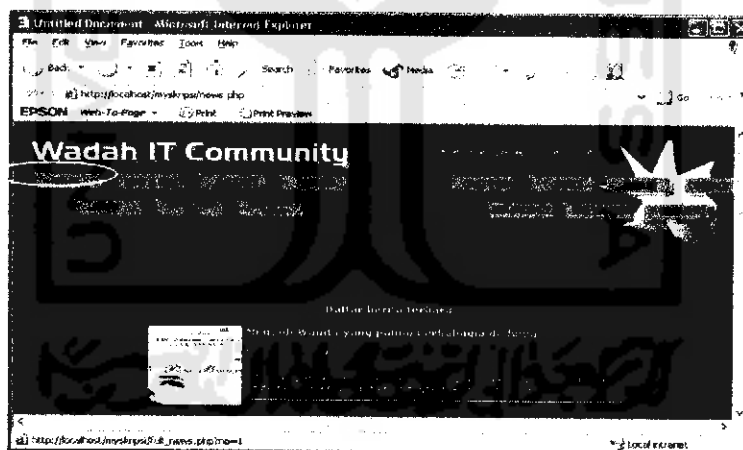
Gambar 5.42 Antarmuka proses manajemen berita

Antar muka menu pertolongan pada *control panel* editor untuk mengetahui cara kerja sistem.



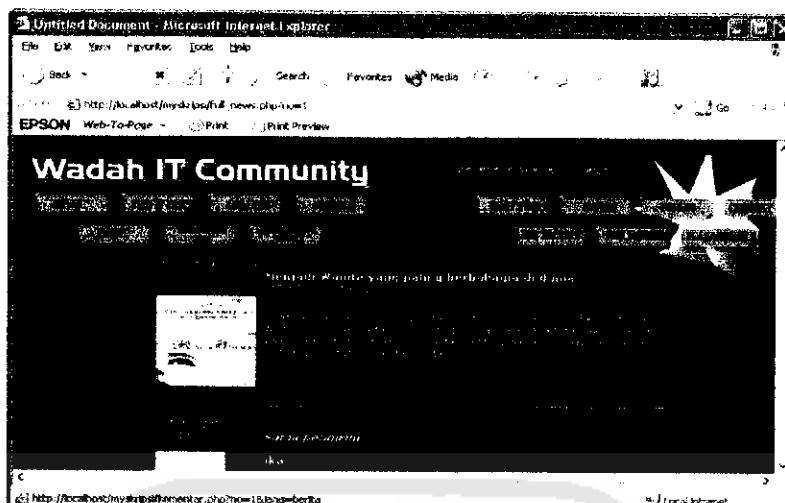
Gambar 5.43 Antarmuka menu pertolongan control panel editor

Data berita kemudian ditampilkan oleh sistem kepada pengguna dengan memilih menu [BERITA] atau [NEWS].



Gambar 5.44 Antarmuka halaman berita

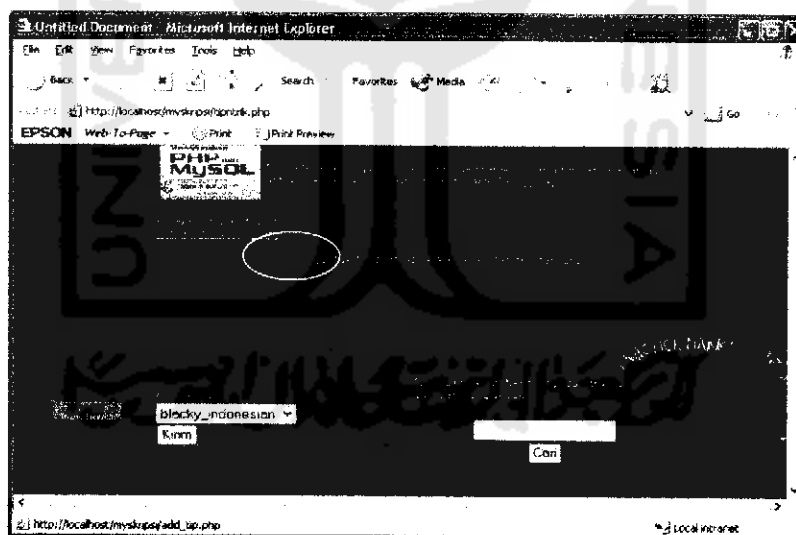
Untuk menampilkan data berita keseluruhan, pengirim berita dan memberikan komentar terhadap berita dilakukan dengan mengklik *link* [selengkapnya]. Tampilan berita keseluruhan ditampilkan pada gambar dibawah ini



Gambar 5.45 Antarmuka halaman berita lengkap

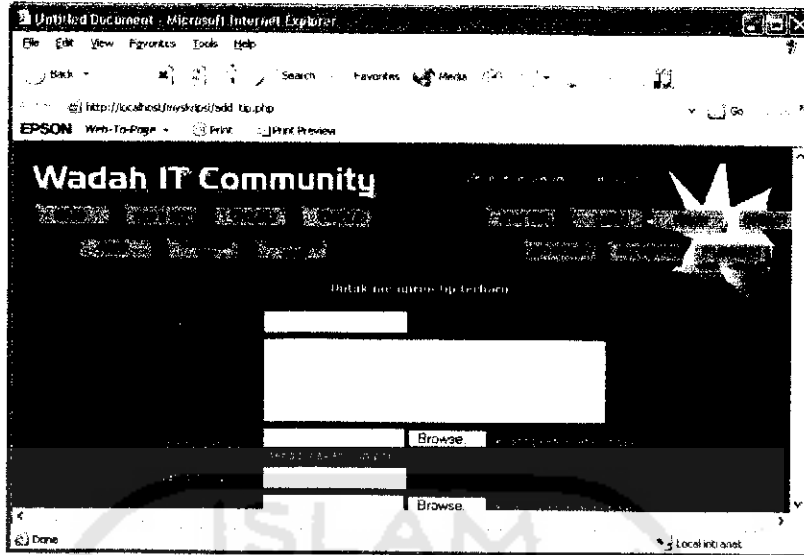
5.2.5.4 Antarmuka Proses Tip dan trik

Proses pengiriman tip dan trik dilakukan dengan memilih menu [klik disini] untuk mengirim berita baru.



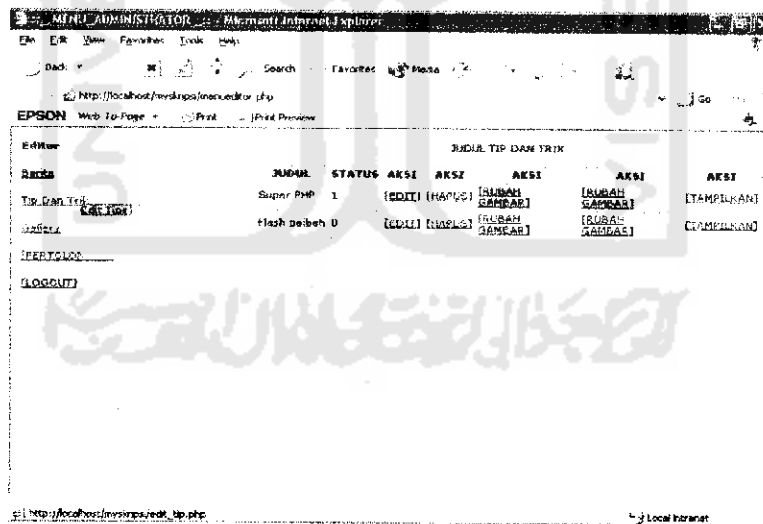
Gambar 5.46 Antarmuka Proses Awal Kirim Tip

Kemudian sistem menampilkan halaman pengisian tip untuk mengirimkan data tip dan trik.



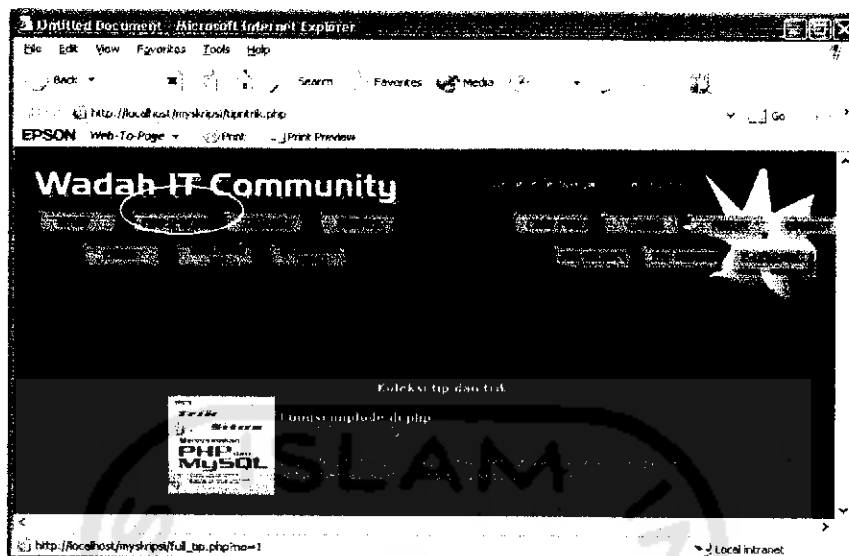
Gambar 5.47 Antarmuka form kirim tip

Proses manajemen tip dan trik dilakukan oleh editor dengan memilih *link* [EDIT] untuk mengubah isi tip, *link* [HAPUS] untuk menghapus data tip, [RUBAH-GAMBAR] untuk mengubah gambar tip, dan [RUBAH FOTO] untuk mengubah foto pengirim.



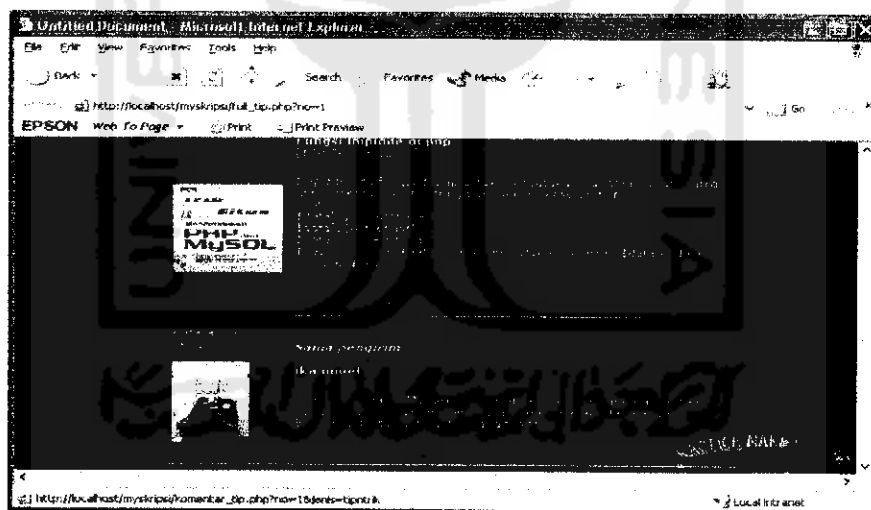
Gambar 5.48 Antarmuka proses manajemen kirim tip

Data tip dan trik ditampilkan dengan memilih menu [TIPS N TRICK].



Gambar 5.49 Antarmuka halaman tip dan trik

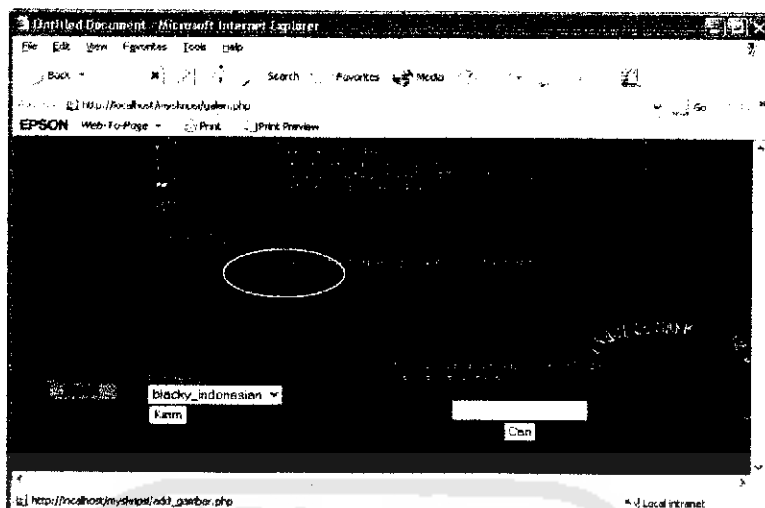
Untuk melihat data tip lebih detail, melihat pengirim tip dan memberikan komentar, dilakukan dengan mengklik [selengkapnya].



Gambar 5.50 Antarmuka halaman tip dan trik lengkap

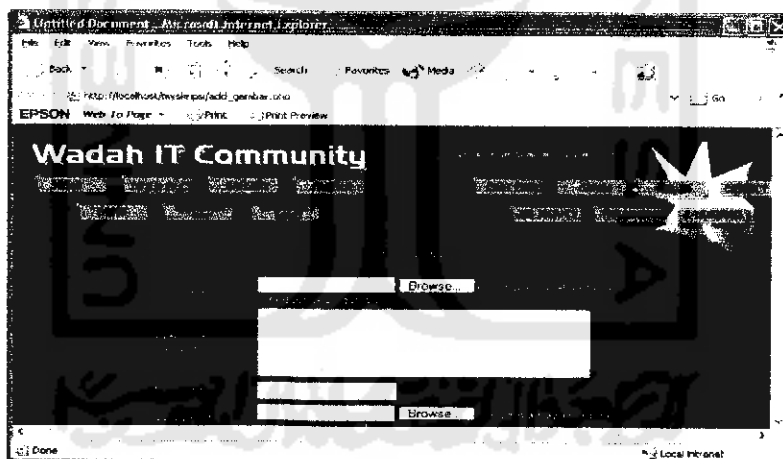
5.2.5.5 Antarmuka Proses Galeri Gambar

Untuk mengirim data gambar untuk galeri, dengan memilih menu [klik disini].



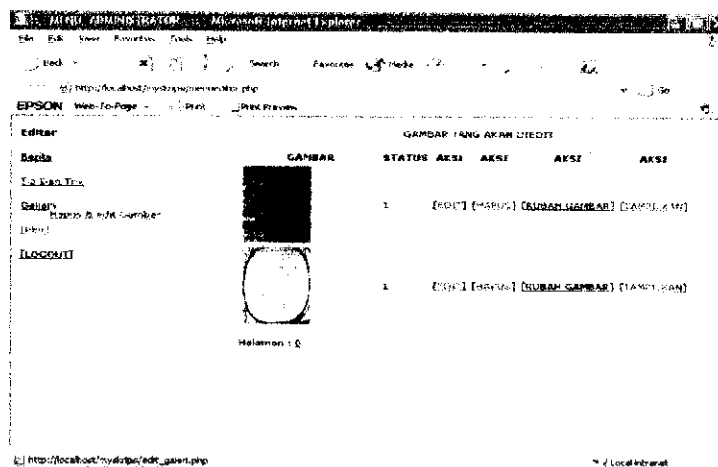
Gambar 5.51 Antarmuka proses awal kirim gambar galeri

Kemudian ditampilkan menu pengiriman galeri. Data yang harus diisi yakni nama gambar, keterangan gambar, gambar dan foto pengirim (apabila dikosongkan akan menggunakan gambar dari sistem), nama pengirim dan keterangan pengirim.



Gambar 5.52 Antarmuka form kirim gambar galeri

Data gambar yang telah dikirim ke dalam sistem dapat dilakukan manajemen pengubahan dan penghapusannya pada menu *control panel* editor.[EDIT] untuk mengubah keterangan gambar, [HAPUS] untuk menghapus gambar, [RUBAH GAMBAR] untuk mengganti gambar.



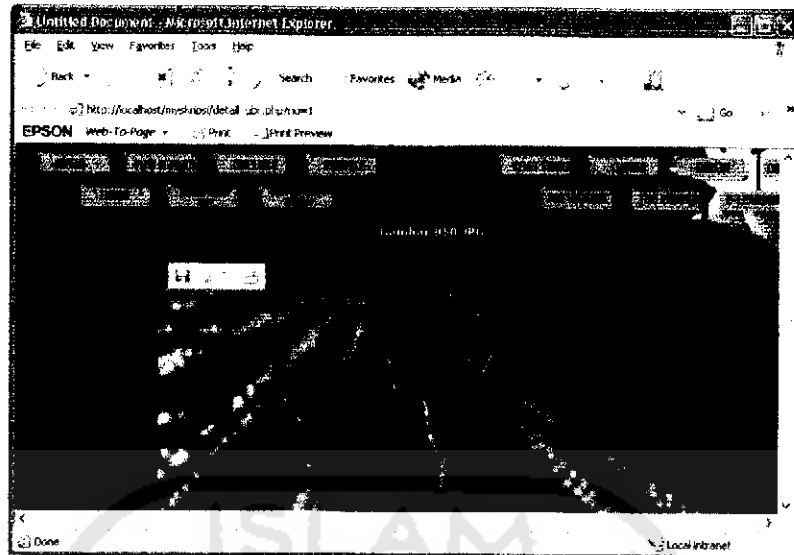
Gambar 5.53 Antarmuka proses manajemen gambar galeri

Kemudian koleksi gambar galeri ditampilkan kepada pengguna. Dan menekan *thumbnail* gambar tersebut untuk melihat gambar dengan ukuran sebenarnya.



Gambar 5.54 Antarmuka halaman galeri

Antarmuka halaman tampil gambar dengan ukuran sebenarnya.

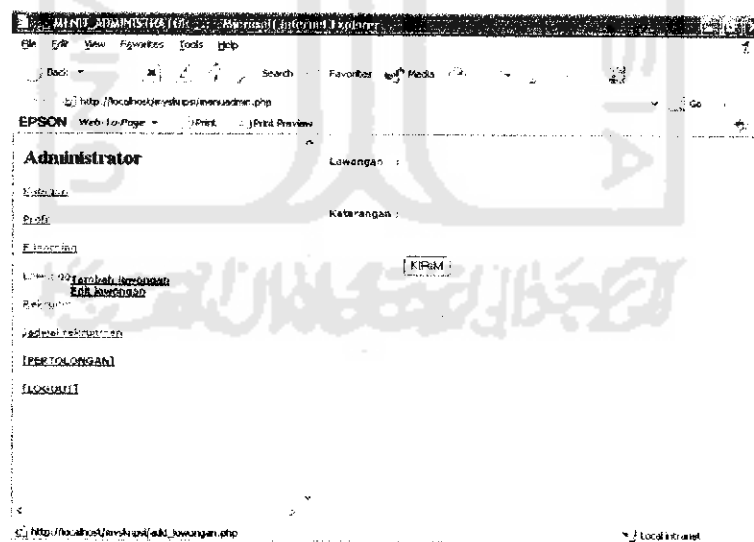


Gambar 5.55 Antarmuka halaman galeri dengan detail gambar

5.2.5.6 Antarmuka Proses Manajemen Lowongan Pekerjaan

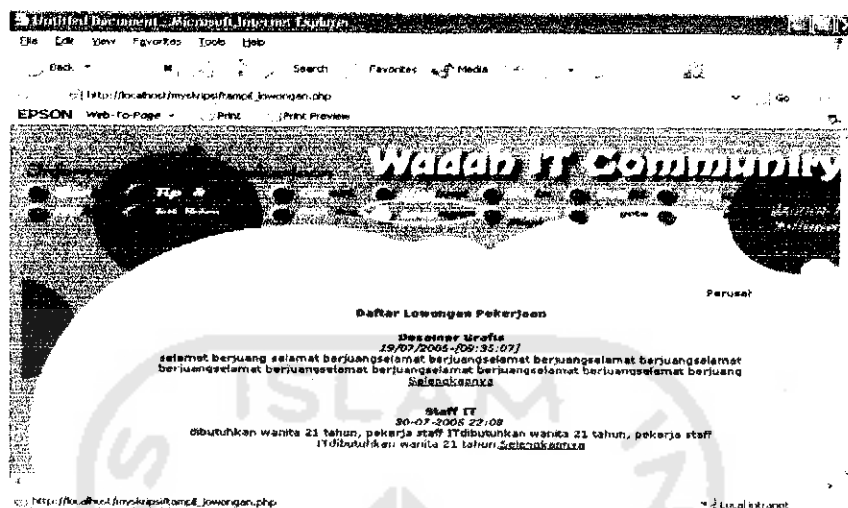
Daftar lowongan pekerjaan dimasukkan ke dalam sistem oleh *user* administrator.

Dengan mengisi kolom lowongan dan keterangan lowongan.



Gambar 5.56 Antarmuka Proses Manajemen Lowongan Pekerjaan

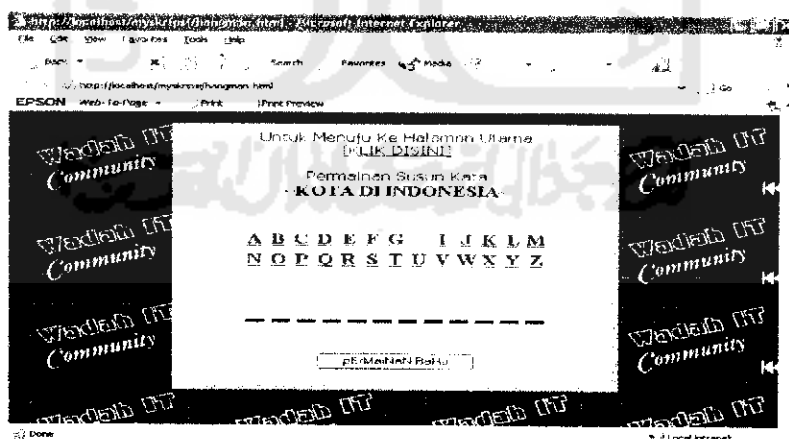
Antarmuka daftar lowongan yang dapat diakses pengguna dengan memilih menu [LOWONGAN] atau [JOB VACANCY].



Gambar 5.57 Antarmuka Halaman Lowongan Pekerjaan

5.2.5.7 Antarmuka Proses Games

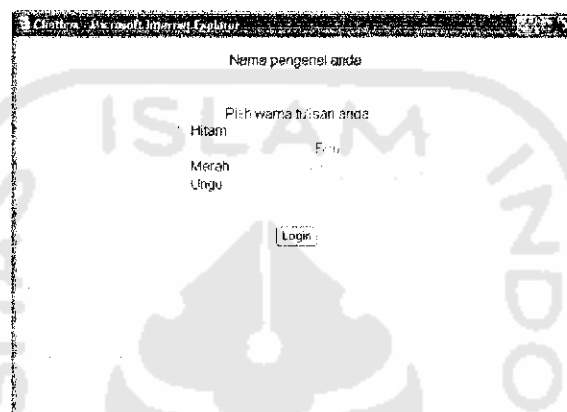
Permainan susun kata sederhana untuk mengasah otak para pengguna. Dipilih dengan memilih menu [GAMES] atau [PERMAINAN] pada halaman web. Pada halaman permainan *Link* [INDEX] untuk kembali ke menu utama.



Gambar 5.58 Antarmuka Proses Games

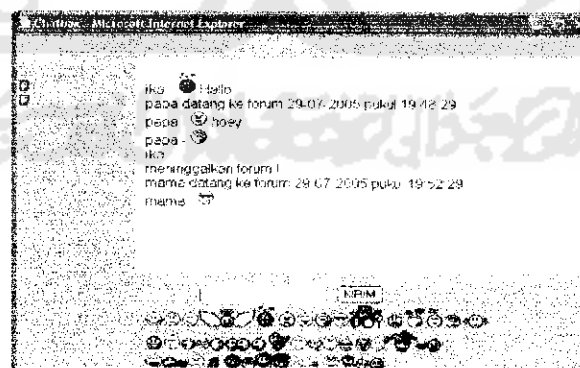
5.2.5.8 Antarmuka Proses *Chatting*

Proses *chatting* dilakukan oleh *multi user* bukan ruangan chat pribadi. Dengan menu obrolan dibahas bersama. Masuk ke ruangan *chatting* dengan memilih menu [CHATTING] atau [NGOBROL] pada halaman web. Dan akan keluar menu *login chatting* sebagai berikut.



Gambar 5.59 Antarmuka Proses Daftar *Chatting*

Setelah *login* masuk ke menu *chatting* dan mengirimkan pesan di kolom pesan dan menekan tombol [KIRIM] untuk mengirimkan.



Gambar 5.60 Antarmuka Proses *Chatting*

5.2.5.9 Antarmuka Proses Kontak Kami

Proses kontak kami dilakukan pengguna untuk menghubungi admin perusahaan via email. Pesan dikirimkan dengan mengisi nama, alamat email, subjek, dan isi pesan.



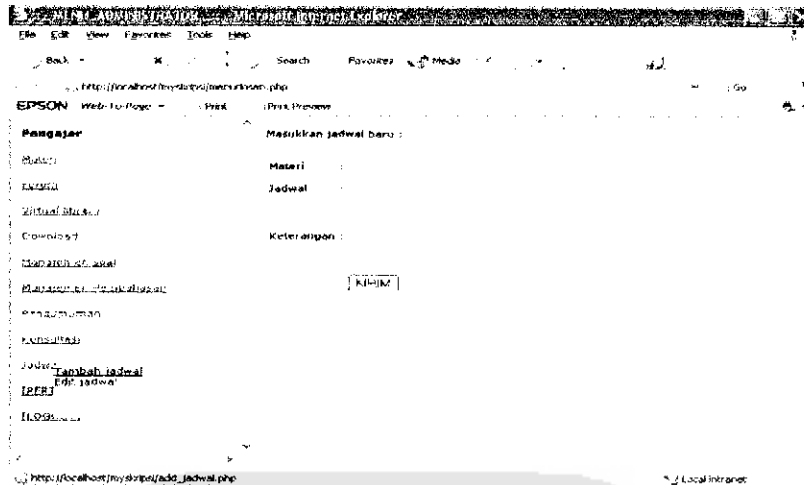
Gambar 5.61 Antarmuka Proses Kontak Kami

5.2.5.10 Antarmuka Proses Sekolah Maya

5.2.5.10.1 Antarmuka Proses Pendaftaran Sekolah Maya

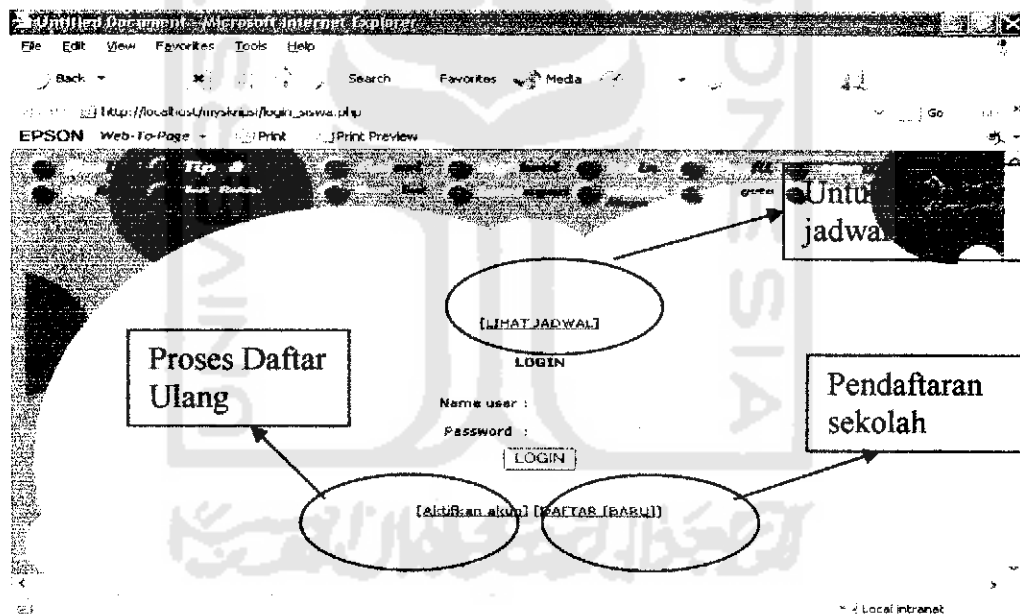
Para calon siswa yang ingin mengikuti proses belajar mengajar di sekolah maya, terlebih dahulu harus melihat jadwal materi sekolah yang ingin diikutinya. Apabila saat ini merupakan jadwal pelaksanaan sekolah maya maka calon siswa tersebut dapat mengikuti proses pendataran.

Jadwal sekolah maya dimasukan oleh *user* dosen, dengan mengisi materi, jadwal materi, dan keterangan materi ke dalam kolom. Menu [EDIT JADWAL] untuk mengubah menu jadwal yang ada. Proses tersebut digambarkan sebagai berikut.



Gambar 5.62 Antarmuka Proses Pendaftaran Sekolah Maya

Data jadwal tersebut ditampilkan dengan memilih menu [LIHAT JADWAL].



Gambar 5.63 Antarmuka proses awal seklah maya

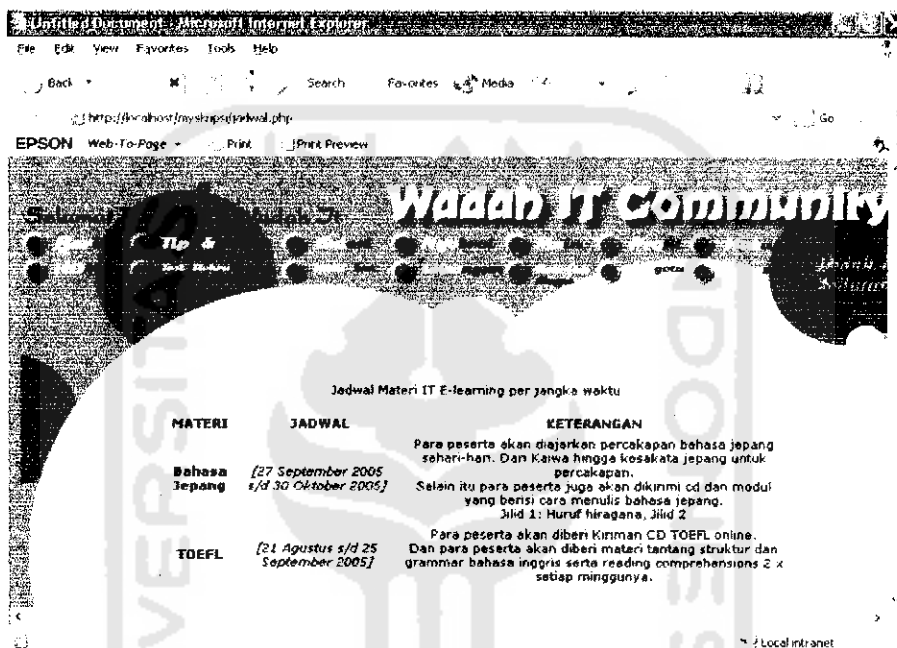
Kemudian untuk menangani keamanan dari sistem dilengkapi juga dengan penanganan terhadap *SQL Injection* dengan menghilangkan kemungkinan masukan yang tidak benar terhadap kolom *login*.

Dengan prosedur :

```

if (ereg("'", $usersiswa))
{
    $usersiswa = str_replace("'", "", $usersiswa);
}
if (ereg("'", $paswrdsiswa)) {
    $paswrdsiswa = str_replace("'", "", $paswrdsiswa);
}

```



Gambar 5.64 Antarmuka menu tampil jadwal sekolah maya

Untuk melakukan pendaftaran sekolah maya siswa memilih menu [DAFTAR BARU] yang akan menampilkan halaman *form* pendaftaran, dengan mengisi data diri berupa nama pengenal (akun siswa), nama lengkap, email, alamat rumah, kota, tempat dan tanggal lahir. Disediakan juga *radio button* untuk opsi tampilan data, apakah akan ditampilkan atau tidak kepada para pengguna. Kemudian akan dikirimkan konfirmasi pendaftaran via email.

Wadah IT Community

Berzabung dengan Sekolah Maya Wadah IT

Nama pengusul :

Nama lengkap :

Email :

Alamat :

Domisili kota :

Tempat lahir :

Tempat/Bulan/Tahun Kelahiran :

Kasih Password :

TAMBAH

Gambar 5.65 Antarmuka *form* pendaftaran sekolah maya

Setelah melakukan proses pendaftaran status siswa tersebut=0 (belum aktif). Untuk mengaktifkannya diperlukan proses pembayaran ke Bank yang telah ditentukan. Kemudian melakukan daftar ulang, dengan mengisi data siswa via konfirmasi email dan nomor rekening dan transaksi.

Wadah IT Community

Ulangi Daftar Ulang

Nama pengusul :

Email :

Password :

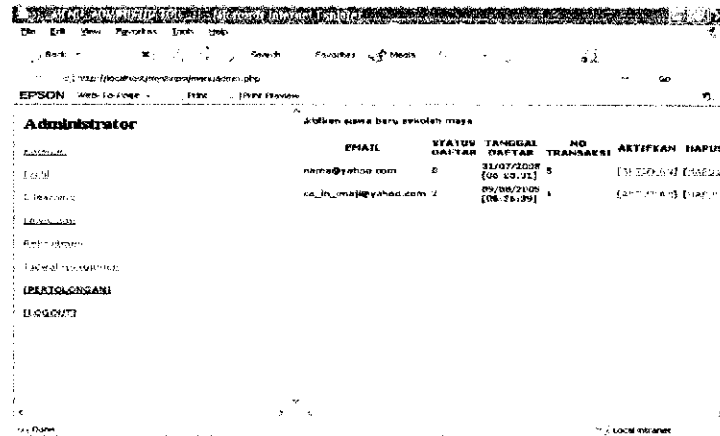
No. transaksi :

No. rek. :

[KIRIM]

Gambar 5.66 Antarmuka proses daftar ulang siswa

Setelah melakukan daftar ulang, status siswa menjadi 1 (sudah melakukan daftar ulang). Administrator kemudian melakukan pengecekan secara berkala akun siswa yang sudah melakukan daftar ulang dan mengecek validitas nomor transaksi dan rekening ke Bank. Apabila data tersebut valid maka administrator melakukan perubahan status siswa menjadi 2 (siswa aktif), dengan menekan *link* [AKTIFKAN].

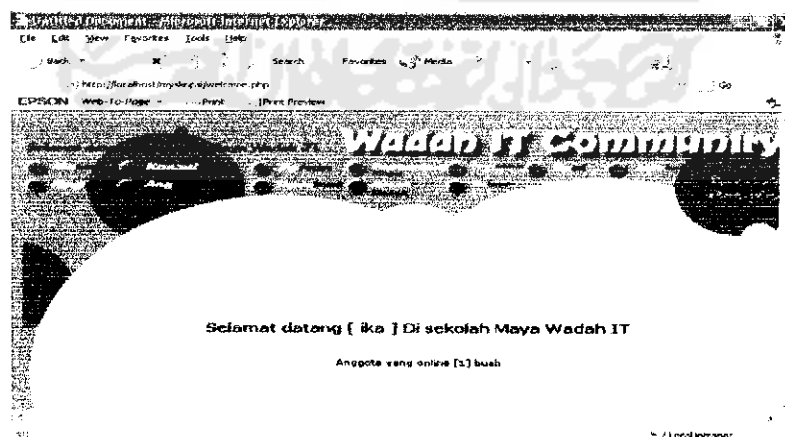


Gambar 5.67 Antarmuka proses pengaktifan siswa

Setelah akun diaktifkan oleh administrator, siswa tersebut dapat menggunakan akun yang telah aktif tersebut untuk mengakses menu di sekolah maya. dengan melakukan proses [LOGIN].

5.2.5.10.2 Antarmuka Menu Sekolah Maya

Menu dalam sekolah maya terdiri dari menampilkan materi, konsultasi, forum, perpustakaan maya, pengumuman, soal tes siswa jawaban, laporan hasil belajar, download, kotak surat, dan logout siswa.



Gambar 5.68 Antarmuka Menu Sekolah Maya