

Daftar Isi

.....	1 1
.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Hipotesis.....	3
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Tinjauan Umum.....	6
1.7.1 Sejarah Berdirinya Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.....	6
1.7.2 Struktur Organisasi.....	6
1.7.3 Pembagian Tugas Dan Fungsi.....	7
.....	2 2
.....	16
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	16
2.1.1 Pengertian Sistem.....	16
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	16
2.1.3 Klasifikasi Sistem.....	18
2.1.4 Daur Hidup Sistem.....	19
2.2 Konsep Informasi.....	21
2.2.1 Pengertian Data dan Informasi.....	21
2.2.2 Atribut Informasi.....	22
2.2.3 Siklus Data dan Informasi.....	23
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	25
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi.....	25
2.3.2 Komponen Sistem Informasi.....	26
2.3.3 Perencanaan Sistem Informasi.....	29
2.4 Computer Assisted Test (CAT).....	30
2.5 Konsep Basis Data.....	31
2.5.1 Sistem Basis Data.....	32
2.5.2 Hierarki Data.....	32
2.5.3 Tujuan Pengembangan Basis Data.....	33
2.5.4 Keuntungan Pengembangan Basis Data.....	34
2.5.5 PostgreSQL.....	35
2.6 Bahasa Pemrograman <i>Javascript</i>	36
2.6.1 NodeJS.....	36
2.7 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	36
2.7.1 Use Case Diagram.....	37
2.7.2 Activity Diagram.....	40
2.7.3 Sequence Diagram.....	41
2.7.4 Class Diagram.....	44
.....	3 3
.....	47
3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	47

3.1.1 Analisa <i>Input</i> , Proses dan <i>Output</i>	48
3.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan.....	50
3.1.3 Usulan Sistem Baru.....	51
3.2 Desain Sistem Baru.....	52
3.2.1 Desain Secara Global.....	52
3.2.1.1 Usecase Diagram.....	52
3.2.1.2 Skenario <i>Usecase</i>	55
3.2.1.2.1 Skenario <i>Usecase</i> Beranda.....	55
3.2.1.2.2 Skenario <i>Usecase</i> Kelola <i>User</i>	57
3.2.1.2.3 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Mahasiswa.....	58
3.2.1.2.4 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Dosen.....	60
3.2.1.2.5 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Matkul.....	61
3.2.1.2.6 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Jenis Soal.....	63
3.2.1.2.7 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Jenis Ujian.....	64
3.2.1.2.8 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Kelas.....	66
3.2.1.2.9 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Ujian.....	68
3.2.1.2.10 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Soal Ujian.....	69
3.2.1.2.11 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Peserta Kuliah.....	71
3.2.1.2.12 Skenario <i>Usecase</i> Hasil Ujian.....	72
3.2.1.2.13 Skenario <i>Usecase</i> Periksa Jawaban Peserta.....	74
3.2.1.2.14 Skenario <i>Usecase</i> <i>Login</i>	76
3.2.1.2.15 Skenario <i>Usecase</i> Petunjuk Ujian.....	78
3.2.1.2.16 Skenario <i>Usecase</i> Halaman Ujian.....	80
3.2.1.2.17 Skenario <i>Usecase</i> Kumpulkan Ujian.....	82
3.2.1.2.18 Skenario <i>Usecase</i> Pilih Ujian.....	83
3.2.1.2.19 Skenario <i>Usecase</i> Logout.....	85
3.2.1.2.20 Skenario <i>Usecase</i> Kelola Kuliah.....	87
3.2.1.2.21 Skenario <i>Usecase</i> Cetak Nilai.....	88
3.2.1.3 Class Diagram.....	90
3.2.1.4 Activity Diagram.....	91
3.2.1.4.1 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	92
3.2.1.4.2 <i>Activity Diagram</i> Dosen.....	92
3.2.1.4.3 <i>Activity Diagram</i> Mahasiswa.....	93
3.2.1.5 Sequence Diagram.....	94
3.2.1.5.1 <i>Sequence Diagram</i> Beranda.....	94
3.2.1.5.2 Sequence Diagram Kelola <i>User</i>	94
3.2.1.5.3 Sequence Diagram Kelola Mahasiswa.....	95
3.2.1.5.4 Sequence Diagram Kelola Dosen.....	96
3.2.1.5.5 Sequence Diagram Kelola Mata Kuliah.....	97
3.2.1.5.6 Sequence Diagram Kelola Jenis Ujian.....	98
3.2.1.5.7 Sequence Diagram Kelola Tipe Soal.....	99
3.2.1.5.8 Sequence Diagram Kelola Kelas.....	100
3.2.1.5.9 Sequence Diagram Kelola Kuliah.....	101
3.2.1.5.10 Sequence Diagram Kelola Peserta Kuliah.....	102
3.2.1.5.11 Sequence Diagram Kelola Ujian.....	103
3.2.1.5.12 Sequence Diagram Kelola Soal Ujian.....	104

3.2.1.5.13 Sequence Diagram Hasil Ujian.....	105
3.2.1.5.14 Sequence Diagram Login.....	106
3.2.1.5.15 Sequence Diagram Pilih Ujian.....	106
3.2.1.5.16 Sequence Diagram Petunjuk Ujian.....	107
3.2.1.5.17 Sequence Diagram Halaman Ujian.....	107
3.2.1.5.18 Sequence Diagram Kumpulkan Ujian.....	108
3.2.1.5.19 Sequence Diagram Logout.....	108
3.2.1.5.20 Sequence Diagram Cetak Nilai.....	109
3.2.1.5.21 Sequence Diagram Periksa Jawaban.....	109
3.2.2 Desain Terinci.....	110
3.2.2.1 Desain Output.....	110
3.2.2.2 Desain <i>Input</i>	117
3.2.2.3 Desain <i>File</i>	126
.....	4 4
.....	138
4.1 Implementasi Sistem.....	138
4.1.1 Kebutuhan dan Instalasi Sistem.....	138
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	138
4.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	139
4.1.4 Instalasi Program.....	139
4.1.4.1 Instalasi <i>Postgresql</i>	139
4.1.4.2 Impor <i>Database</i> ke <i>Postgresql</i>	140
4.1.4.3 Instalasi <i>NodeJS</i>	147
4.1.4.4 Menjalankan <i>NodeJS</i>	147
4.2 Pengujian Sistem.....	148
4.2.1 Halaman <i>Login</i>	148
4.2.2 Halaman Beranda.....	148
4.2.3 Halaman Kelola <i>User</i>	149
4.2.4 Halaman Kelola Tipe Soal.....	150
4.2.5 Halaman Kelola Jenis Ujian.....	151
4.2.6 Halaman Kelola Mahasiswa.....	152
4.2.7 Halaman Kelola Dosen.....	153
4.2.8 Halaman Kelola Matkul.....	154
4.2.9 Halaman Kelola Kelas.....	155
4.2.10 Halaman Kelola Kuliah.....	156
4.2.11 Halaman Kelola Peserta Kuliah.....	157
4.2.12 Halaman Kelola Ujian.....	158
4.2.13 Halaman Kelola Soal Ujian.....	159
4.2.14 Halaman Pilih Ujian.....	161
4.2.15 Halaman Petunjuk Ujian.....	162
4.2.16 Halaman Ujian.....	162
4.2.17 Halaman Periksa Jawaban.....	164
4.2.18 Halaman Hasil Ujian.....	164
.....	5 5
.....	167
5.1 Kesimpulan.....	167

5.2 Saran-Saran.....	167
----------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan sistem komputerisasi didalam kehidupan sehari-hari di saat sekarang sangat banyak sekali. Dimulai dari pengolahan data dan informasi, penjualan berbasis internet dll.

Selain itu dalam bidang pendidikan juga terdapat penerapan dari sistem komputerisasi seperti perpustakaan digital dan pembelajaran digital di mana komputer atau perangkat smartphone digunakan sebagai media pengakses informasi pembelajaran.

Tak hanya itu saja, sekarang sudah berkembang aplikasi komputer yang bernama “*Computer Assisted Test*” di mana kegiatan tes atau ujian atau semacamnya dilakukan berbasis komputer. Hal tersebut memungkinkan peserta melakukan pengisian jawaban dan pembacaan soal serta penggerjaannya dilakukan pada komputer.

Setiap tahun ajaran baru, terdapat ribuan calon mahasiswa yang mendaftar untuk menjadi mahasiswa Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Namun sebelum menjadi mahasiswa, calon mahasiswa terlebih dahulu harus mengikuti semacam tes dengan mata pelajaran seperti pada ujian UN. Jika aplikasi *Computer Assisted Test* diterapkan pada tes penerimaan mahasiswa baru atau diterapkan pada ujian lain seperti ujian mid semester dan akhir semester, maka pihak kampus bisa menghemat banyak biaya karena penggunaan kertas yang

berkurang serta ketepatan komputer dalam mengolah data menjadikan informasi seperti hasil ujian dari peserta dapat dilihat langsung setelah ujian berakhir. Dengan demikian hal tersebut akan menghemat waktu dosen dalam memeriksa ujian mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menerapkan aplikasi *Computer Assisted Test* dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN COMPUTER ASSISTED TEST (CAT) MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN NODE.JS BERBASIS WEB/MOBILE PADA UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi *computer assisted test* yang dapat memudahkan mahasiswa serta pihak kampus dalam melangsungkan ujian?
2. Bagaimana aplikasi *computer assisted test* dapat memudahkan dosen dalam melakukan pemeriksaan serta mengelola hasil ujian mahasiswa?
3. Bagaimana aplikasi *computer assisted test* dapat meningkatkan efisiensi pelaksanaan ujian?

1.3 Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh suatu hipotesis yaitu :

1. Dengan diterapkannya *Computer Assisted Test* dalam pelaksanaan ujian, maka kesalahan mahasiswa dalam melaksanakan ujian atau kesalahan teknis lainnya bisa diminimalkan.
2. Dengan adanya *Computer Assisted Test*, diharapkan hasil ujian mahasiswa dapat dihasilkan lebih mudah.
3. Dengan menggunakan kemampuan bahasa pemrograman *javascript* dan dengan bantuan *NodeJS* yaitu *non blocking*, diharapkan lebih handal dalam menangani *computer assisted test* ketimbang bahasa pemrograman *server side* lainnya. Dan didukung dengan database *postgresql* yang terbilang lebih stabil ketimbang *mysql*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan lebih terarah serta sesuai harapan, maka sebagai ruang lingkup dibuat pembatasan masalah yang meliputi :

1. Penelitian terhadap proses pelaksanaan ujian baik ujian tengah semester maupun ujian akhir semester
2. Menggunakan *NodeJS* dan basis data *Postgresql*
3. Penelitian hanya dilakukan pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan aplikasi *Computer Assisted Test* yang dapat mempermudah mahasiswa serta dosen dalam pelaksanaan ujian.
2. Menciptakan aplikasi *Computer Assisted Test* yang dapat diterapkan pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
3. Menciptakan aplikasi *Computer Assisted Test* yang dapat mempermudah dosen dalam pemeriksaan hasil ujian mahasiswa.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, diharapkan memperoleh suatu manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi pihak Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, pihak Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dapat dengan lebih mudah dalam melangsungkan sebuah tes atau ujian dan juga lebih hemat waktu dan biaya.
2. Bagi pengembangan Ilmu pengetahuan
Dapat memberikan sumbangan yang besar terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu teknologi dan informasi serta sebagai perbandingan penelitian yang satu dengan yang lainnya sehingga dapat memilih mana yang seharusnya diterapkan.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, Penulis berusaha mencari data-data yang sesuai dengan topik permasalahan. Untuk itu dilakukan beberapa metode antara lain :

1. Penelitian Lapangan

Untuk mengetahui kekurangan yang ada pada pelaksanaan ujian pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dengan cara pengamatan langsung dan wawancara terhadap pelaksana serta peserta ujian.

2. Penelitian Perpustakaan

Disain penelitian akan memakai disain analisis yaitu dengan mengumpulkan data dan teori yang mendukung penelitian dengan mempelajari literatur-literatur yang akan digunakan sebagai masukan sekaligus sebagai pemecahan masalah yang ada.

3. Penelitian Laboratorium

Pada penelitian ini digunakan sebuah laptop yang mana *hardware* dan *software* yang terpasang pada laptop tersebut adalah dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. Hardware

- 1) Prosessor AMD A8-7410
- 2) Memori RAM 4 Gb
- 3) Media penyimpanan hardisk 1 Tb
- 4) Printer canon MP287

b. Software

- 1) Sistem Operasi Ubuntu 16.04 32bit

- 2) NodeJS versi 8.9.1
- 3) Node Package Manager (NPM) versi 5.4.2
- 4) Text editor Geany versi 1.29
- 5) Postgresql versi 9.5
- 6) Software pendukung lainnya

1.7 Tinjauan Umum

1.7.1 Sejarah Berdirinya Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang didirikan oleh H. Herman Nawas beserta istrinya Dr. Hj. Zerni Melmusni, M.M, Ak. Melalui yayasananya yaitu Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang pada tahun 1985. Pada awal berdirinya, universitas ini masih berbentuk sekolah tinggi yang terdiri dari STMIK, AMIK, STIE dan AAMPK.

1.7.2 Struktur Organisasi

Merupakan suatu cara bagi organisasi untuk mencapai tujuan dengan tenaga kerja orang lain. Struktur organisasi menggambarkan kekuasaan dan tanggung jawab yang digambarkan dengan garis vertikal dan horizontal. Garis vertikal menggambarkan hubungan antara atasan dan bawahan serta garis horizontal menggambarkan hubungan antar bagian.

Struktur organisasi dari Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dapat dilihat pada Gambar 1.1 :



Sumber : (Website Resmi Universitas UPI YPTK)

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

1.7.3 Pembagian Tugas Dan Fungsi

Berdasarkan Gambar 1.1 di atas, berikut adalah penjelasan dari pembagian tugas dan fungsi pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang :

1. Rektor
 - a. Memimpin Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan membina civitas akademika agar berdaya guna dan berhasil guna.
 - b. Menentukan kebijaksanaan pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat di lingkungan Universitas Putra Indonesia “YPTK” yang secara

fungsional menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan kebijaksanaan umum pemerintahan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta kebijaksanaan teknis Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi dan Yayasan Universitas Putra Indonesia “YPTK”.

- c. Membina dan melaksanakan kerjasama dengan instansi, badan swasta dan masyarakat untuk memecahkan persoalan yang timbul terutama yang menyangkut tanggung jawabnya.

2. Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Kerjasama)

Bertugas membantu rektor dalam memimpin pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, penelitian, pengabdian kepada masyarakat serta program kerjasama dengan instansi pemerintah, swasta, dan masyarakat yang meliputi perencanaan pelaksanaan dan pengembangan pendidikan dan pengajaran, pembinaan tenaga pengajar dan tenaga peneliti, persiapan program pendidikan baru pada berbagai tingkat maupun bidang, penyusunan program bagi usaha pengembangan daya penalaran mahasiswa, perencanaan dan pelaksanaan kerjasama pendidikan dan pengajaran, serta penelitian dengan lembaga di dalam maupun di luar negeri, pengolahan data yang menyangkut pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat serta pelaksanaan kegiatan di bidang pengabdian pada masyarakat dalam rangka turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh masyarakat dalam pembangunan.

3. Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum)

Bertugas membantu rektor dalam memimpin pelaksanaan kegiatan bidang keuangan, administrasi umum dan manajemen sumber daya yang meliputi perencanaan dan pengelolaan anggaran, pembinaan kepegawaian dan kesejahteraan, pengelolaan perlengkapan, pengurusan kerumahtanggaan dan pemeliharaan ketertiban, pengurusan ketatausahaan, penyelenggaraan hubungan masyarakat serta pengolahan data yang menyangkut bidang administrasi umum.

4. Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan)

Bertugas membantu rektor dalam memimpin pelaksanaan kegiatan bidang pembinaan, pengembangan, dan pelayanan mahasiswa yang meliputi pelaksanaan pembinaan mahasiswa oleh staf pengajar dalam pengembangan sikap dan orientasi serta kegiatan mahasiswa antara lain dalam seni budaya dan olah raga sebagai bagian dari pembinaan civitas akademika yang merupakan tugas pendidikan tinggi pada umumnya, pelaksanaan usaha kesejahteraan serta usaha bimbingan dan penyuluhan bagi mahasiswa, pelaksanaan usaha pengembangan daya penalaran mahasiswa yang diprogram oleh Wakil Rektor I, bekerjasama dengan pihak lain dalam setiap usaha kemahasiswaan, pengabdian pada masyarakat dan usaha penunjangnya, menciptakan iklim pendidikan yang baik dalam kampus dan membantu pelaksanaan pemeliharaan kesatuan bangsa berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan dalam rangka usaha

pembangunan yang tetap dilandasi dan nilai-nilai dan tanggung jawab yang bersifat akademik.

5. Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan

Biro Administrasi Akademik dan kemahasiswaan adalah unsur Wakil pimpinan di bidang administrasi akademik dan kemahasiswaan yang berada dan bertanggung jawab langsung kepada rektor. Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan bertugas memberikan pelayanan teknis dan administrasi di bidang akademik dan kemahasiswaan di lingkungan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang meliputi :

- a. Menyusun rencana dan program kerja biro sebagai pedoman pelaksanaan tugas
- b. Menelaah peraturan perundang-undangan di bidang akademik, kemahasiswaan, perencanaan dan sistem informasi
- c. Merumuskan saran alternatif di bidang administrasi akademik, kemahasiswaan, perencanaan, dan sistem informasi sebagai bahan penyusunan kebijakan
- d. Menyusun kalender akademik sebagai pedoman kegiatan akademik
- e. Menyusun naskah kerjasama dengan instansi pemerintah dan swasta sebagai bahan pengembangan Tri Dharma Perguruan Tinggi
- f. Melaksanakan penawaran dan seleksi calon penerima beasiswa berdasarkan ketentuan yang berlaku

- g. Melaksanakan pembinaan dan pengembangan administrasi akademik, perencanaan dan sistem informasi
 - h. Memantau dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan administrasi akademik, kemahasiswaan, perencanaan, dan sistem informasi untuk mengetahui perkembangannya dan sebagai bahan untuk penyusunan kebijakan.
 - i. Melaksanakan kegiatan administrasi penerimaan mahasiswa baru
 - j. Melakukan koordinasi, validasi, penggabungan dan pelaporan Evaluasi Program Studi Berdasarkan Evaluasi Diri (EPSBED)
 - k. Menyusun laporan biro sesuai dengan hasil yang dicapai sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan tugas
 - l. Melaksanakan tugas lain yang diberikan atasan
6. Biro Administrasi Umum dan Keuangan (BAUK)
- Biro Administrasi Umum dan Keuangan adalah unsur Wakil pimpinan di bidang administrasi umum, keuangan, dan sumberdaya yang berada di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada rektor. Biro Administrasi Umum dan Keuangan mempunyai tugas melaksanakan penyusunan rencana dan program manajemen kepegawaian, manajemen keuangan dan manajemen sumberdaya fisik dan perlengkapan, kerumahtanggaan, dan ketatausahaan di lingkungan Universitas UPI “YPTK” Padang. Dalam melaksanakan tugas tersebut Biro Administrasi Umum dan Keuangan menyelenggarakan fungsi :
- a. Penyusunan rencana dan fungsi organisasi

- b. Pelaksanaan administrasi dan manajemen pegawai dan dosen
 - c. Pelaksanaan manajemen keuangan dan akuntansi
 - d. Perlaksanaan administrasi dan sumberdaya fisik
 - e. Pelaksanaan kerumahtanggaan
 - f. Pelaksanaan administrasi ketatausahaan
7. Biro Administrasi Umum dan Keuangan dipimpin oleh seorang kepala yang sekaligus bertugas sebagai pejabat penanggung jawab keuangan universitas sebagaimana tertera dalam fungsi BAUK dan sesuai dengan PP nomor 23 Tahun 2005.

8. Fakultas

Fakultas terdiri dari unsur-unsur seperti yang diatur pada Peraturan Pemerintah No.60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi sebagai berikut

a. Dekan

Dekan adalah pimpinan fakultas yang bertugas memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat, membina tenaga kependidikan, mahasiswa, tenaga administrasi dan administrasi fakultas. Dekan bertanggung jawab kepada rektor.

b. Wakil Dekan

Wakil dekan bertugas membantu pelaksanaan tugas sehari-hari dekan. Wakil dekan terdiri atas Wakil Dekan Bidang Akademik, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan. Wakil Dekan bertanggung jawab kepada Dekan.

c. Senat Fakultas

Senat Fakultas merupakan badan normatif dan perwakilan tertinggi di lingkungan fakultas yang memiliki wewenang untuk menjabarkan kebijakan dan peraturan universitas untuk fakultas yang bersangkutan.

d. Jurusan

Jurusan merupakan unit pelaksana akademik yang melaksanakan pendidikan akademik. Jurusan terdiri dari unsur pimpinan (Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan), unsur pelaksana akademik (para dosen), serta laboratorium/studio. Ketua Jurusan bertanggung jawab kepada dekan fakultas yang membawahinya.

e. Kelompok Dosen

Kelompok dosen adalah tenaga pengajar di lingkungan fakultas yang berada di bawah dan bertanggung jawab pada atasan masing-masing di lingkungan fakultas yang bersangkutan. Kelompok pengajar terdiri dari tenaga pengajar tetap dan tenaga pengajar luar biasa, serta dosen PNS yang diperbantukan.

f. Bagian Tata Usaha Fakultas

Bagian tata usaha fakultas adalah unit pelaksana teknis dan administratif di lingkungan fakultas yang berada di bawah dekan. Bagian tata usaha fakultas dipimpin oleh seorang kepala bagian yang bertanggung jawab langsung pada dekan.

9. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) adalah pelaksana pembinaan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta pengabdian pada masyarakat dengan berpedoman pada ketentuan yang ditetapkan oleh pimpinan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Dalam melaksanakan tugas tersebut Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat menyelenggarakan fungsi

- a. Perumusan kebijakan di bidang penelitian dan pengabdian masyarakat
- b. Pelaksanaan penelitian lingkup ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni yang dimaksudkan untuk menunjang pengembangan konsepsi pembangunan nasional, wilayah, dan/atau daerah
- c. Pelaksanaan penelitian untuk pengembangan sistem pendidikan dan institusi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
- d. Pelaksanaan tugas administrasi lembaga penelitian
- e. Pelaksanaan pengembangan pola dan konsepsi pembangunan nasional, wilayah dan/atau daerah berdasar nilai-nilai lokal, ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni
- f. Pengamalan hasil-hasil penelitian lingkup ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau seni
- g. Peningkatan relevansi program pengabdian sesuai kebutuhan masyarakat

- h. Pelaksanaan pemberian bantuan keahlian kepada masyarakat dalam melaksanakan pembangunan

10. Perpustakaan

Perpustakaan adalah unit pelaksana teknis di bidang perpustakaan di lingkungan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang yang berada di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada rektor dan pembinaannya dilakukan oleh Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama. Perpustakaan dipimpin oleh kepala yang ditunjuk di antara pustakawan atau dosen. Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan pelayanan perpustakaan untuk keperluan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dalam melaksanakan tugasnya, Perpustakaan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang melaksanakan fungsi :

- a. Penyusunan dan perumusan konsep kebijakan dan perencanaan program perpustakaan
- b. Pengembangan kepustakaan dan pustakawan
- c. Pengadaan, pelayanan, dan pemeliharaan bahan pustaka; dan
- d. Pelaksanaan kerjasama antar perpustakaan perguruan tinggi dan/atau badan lain di dalam/luar negeri

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Istilah “sistem” masih populer. Terminologi ini digunakan untuk mendeskripsikan banyak hal. Usaha yang dilakukan pada masa lampau dalam pemrosesan data terfokus pada pengembangan mesin yang menjalankan operasi secara efisien. Kemudian, penemuan *punched cord* menegaskan bahwa pengkonversian data menjadi informasi adalah suatu proses. Selain itu, pengembangan komputer digital berikut teknologi yang menyertainya juga meningkatkan kepopuleran penggunaan terminologi “sistem” (Tata Sutabri, 2016)

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Eddy Prahasta (2014) Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Konsep sebuah sistem yang sangat sederhana terdiri atas *input*, proses, dan *output*, sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran (Tata Sutabri, 2016)

Selain itu, sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik sistem dapat dijelaskan sebagai berikut (Tata Sutabri, 2016) :

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batasan Sistem

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem

Bentuk apa pun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem.

4. Penghubung Sistem

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (maintenance *input*) dan sinyal (signal *input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain.

7. Pengolah Sistem (Proses)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, di antaranya (Tata Sutabri, 2016)

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, seperti sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin, yang disebut *human machine system*.

3. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sedangkan sistem yang bersifat

probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

4. Sistem Terbuka dan Tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak berpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

2.1.4 Daur Hidup Sistem

Siklus hidup sistem (*system life cycle*) adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. Siklus hidup sistem terdiri dari serangkaian tugas yang erat mengikuti langkah-langkah pendekatan sistem karena tugas-tugas tersebut mengikuti pola yang teratur dan dilakukan secara *top down*. Siklus hidup sistem sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*waterfall approach*) bagi pembangunan dan pengembangan sistem. Daur hidup sistem dapat dijelaskan sebagai berikut (Tata Sutabri, 2016) :

1. Mengenali Adanya Kebutuhan

Sebelum segala sesuatunya terjadi, timbul suatu kebutuhan atau problema yang harus dapat dikenali sebagaimana adanya. Kebutuhan dapat terjadi sebagai hasil perkembangan dari organisasi dan volume yang meningkat melebihi kapasitas dari sistem yang ada. Semua kebutuhan ini harus dapat didefinisikan dengan jelas. Tanpa adanya

kejelasan dari kebutuhan yang ada, pembangunan sistem akan kehilangan arah dan efektivitasnya.

2. Pembangunan Sistem

Suatu proses atau seperangkat prosedur yang harus diikuti untuk menganalisis kebutuhan yang timbul dan membangun suatu sistem untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

3. Instalasi Sistem

Setelah tahap pembangunan sistem selesai. Sistem kemudian akan dioperasikan. Instalasi sistem merupakan tahap yang penting pula dalam daur hidup sistem. Peralihan dari tahap pembangunan menuju tahap operasional terjadi instalasi sistem yang sebenarnya, yang merupakan langkah akhir dari suatu pembangunan sistem.

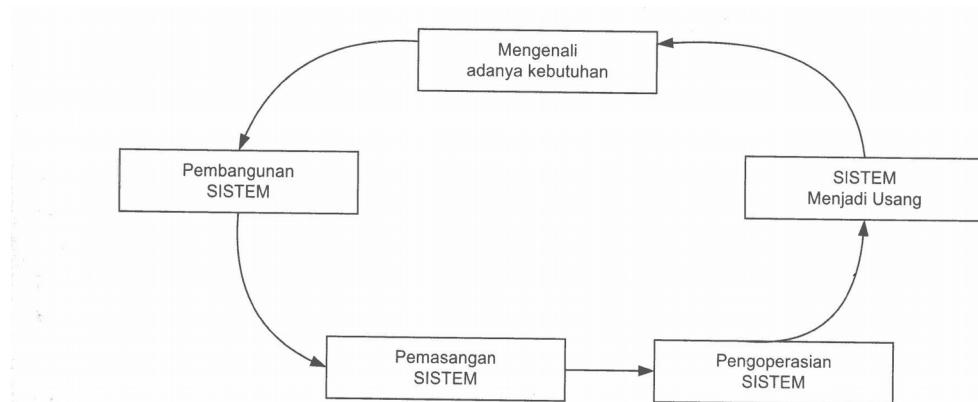
4. Pengoperasian Sistem

Program-program komputer dan prosedur-prosedur pengoperasian yang membentuk suatu sistem informasi semuanya bersifat statis, sedangkan organisasi ditunjang oleh sistem informasi tadi. Ia selalu mengalami perubahan-perubahan itu karena pertumbuhan kegiatan bisnis, perubahan peraturan, dan kebijaksanaan ataupun kemajuan teknologi. Untuk mengatasi perubahan-perubahan tersebut, sistem harus diperbaiki atau diperbarui.

5. Sistem Menjadi Usang

Kadang perubahan yang terjadi begitu drastis sehingga tidak dapat diatasi hanya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada sistem yang

berjalan. Tiba-tiba saatnya secara ekonomis dan teknis sistem yang ada sudah tidak layak lagi untuk dioperasikan dan sistem yang baru perlu dibangun untuk menggantikannya. Untuk lebih jelasnya mengenai daur hidup sistem dapat dilihat pada Gambar 2.1 :



Sumber : (Tata Sutabri, 2016)

Gambar 2.1 Daur Hidup Sistem

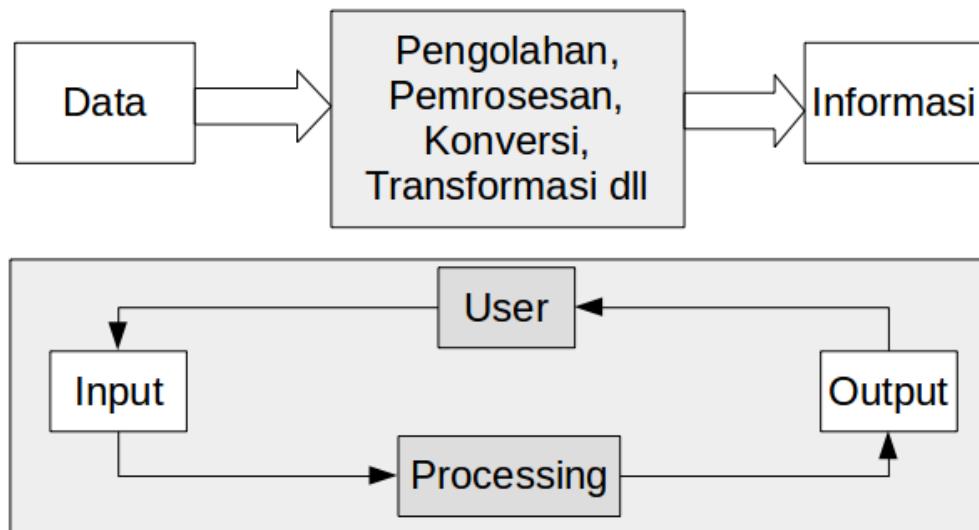
2.2 Konsep Informasi

Analisis mengenai sistem informasi pada umumnya dimulai dengan deskripsi mengenai “data” dan “informasi. Informasi berasal dari data maka dari itu keduanya tidak dapat dipisahkan (Eddy Prahasta, 2014)

2.2.1 Pengertian Data dan Informasi

Menurut Eddy Prahasta (2014) Data merupakan bahasa, *mathematical*, dan atau simbol pengganti lain yang disepakati secara umum dalam menggambarkan suatu objek, manusia, peristiwa, aktivitas, konsep, atau objek penting lainnya. Singkatnya, data merupakan suatu kenyataan apa adanya. Sedangkan informasi adalah data yang telah ditempatkan pada konteks yang penuh arti oleh

penerimanya. Untuk lebih jelasnya mengenai hubungan antara data dan informasi dapat dilihat pada Gambar 2.2 :

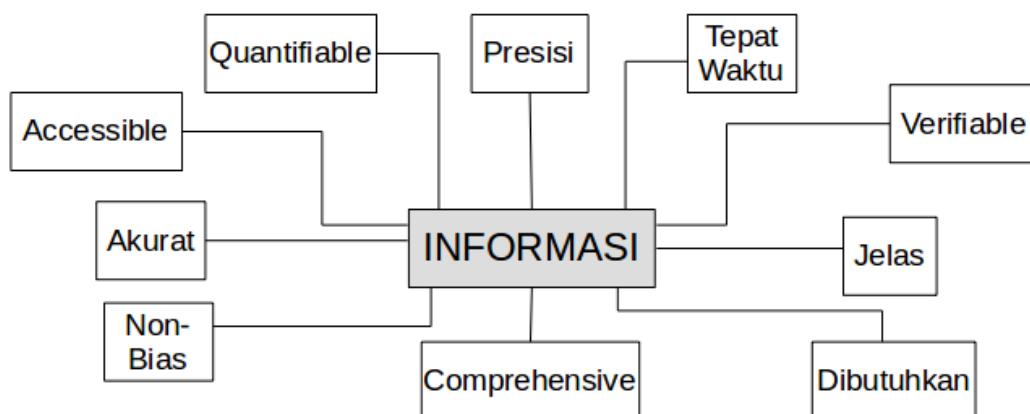


Sumber : (Eddy Prahasta, 2014)

Gambar 2.2 Hubungan Antara Data dan Informasi

2.2.2 Atribut Informasi

Banyak atribut atau kualitas yang berkaitan dengan konsep informasi dapat membantu perancang dalam mengidentifikasi kebutuhan informasi. Untuk lebih jelasnya mengenai atribut-atribut informasi dapat dilihat pada Gambar 2.3 :



Gambar 2.3 Atribut-atribut Informasi

Dari Gambar 2.3 dapat dijelaskan sebagai berikut :

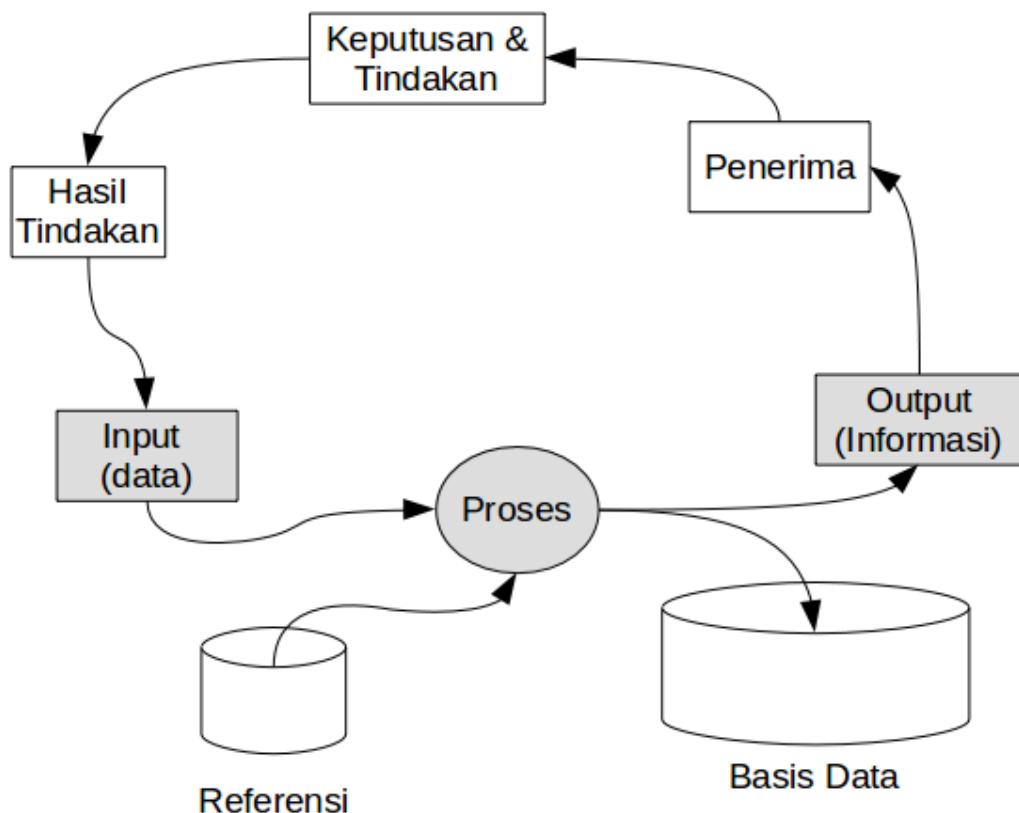
1. *Akurat*: tingkat kebebasan informasi dari kesalahan.
2. *Quantifiable*: tingkat kemampuan menyatakan informasi dalam bentuk numerik.
3. *Presisi*: ukuran detil untuk menyediakan infomasi.
4. *Tepat waktu*: penerimaan informasi masih dalam toleransi waktu yang dibutuhkan oleh penerima; tidak kadaluarsa.
5. *Jelas*: tingkat kebebasan informasi dari keraguan.
6. *Dibutuhkan*: tingkat relevansi informasi dengan kebutuhan pengguna.
7. *Verifiable*: tingkat kesamaan nilai sebagai hasil pengujian informasi yang sama oleh berbagai pengguna.
8. *Accessible*: tingkat kemudahan dan kecepatan memperoleh informasi.
9. *Non-bias*: tingkat perubahan untuk memodifikasi informasi dengan tujuan mempengaruhi para penerimanya.
10. *Comprehensive*: tingkat kelengkapan informasi.

Pada saat mengidentifikasi kebutuhan informasi, sedapat mungkin kebutuhan tersebut dideskripsikan dalam terminologi atribut informasi. Analisis yang benar akan menunjukkan keterkaitan erat antara kebutuhan informasi beserta attributnya pada perancangan sistem informasi. Jadi, yang diperlukan adalah penyediaan informasi yang benar pada waktu yang tepat (Eddy Prahasta, 2014)

2.2.3 Siklus Data dan Informasi

Menurut Eddy Prahasta (2014) Aliran fakta simbol, string alfabetis/kumpulan angka rekaman kejadian disebut sebagai “data”. Pada diagram,

aliran ini masuk ke proses. Oleh karena itu, data disebut masukan/ *input*. Setelah aliran ini diproses (hingga menghasilkan keluaran dalam bentuk yang dimengerti), bentuk ini disebut “informasi”. Oleh karena itu, dipandang dari sisi pemroses data dikenal sebagai *input*, sementara informasi disebut sebagai *output*. Untuk lebih jelasnya mengenai siklus data dan informasi dapat dilihat pada Gambar 2.4 :



Sumber : (Eddy Prahasta, 2014)

Gambar 2.4 Siklus Data dan Informasi

Di sisi pemrosesan, fenomena *input-proses-output* bersifat relatif. Suatu proses bisa menerima *input* hasil olahan (*output*) proses lainnya. Hal ini nampak pada sekelompok manusia dengan perannya sebagai pemroses. Pihak mana yang melakukan proses pertama, dan pihak lain mana) melakukan proses berikutnya. Tidak jarang, sekelompok pemroses tidak hanya berkemampuan melakukan

pemrosesan yang sekarang menjadi tugasnya, mereka juga mampu melakukan pemrosesan yang sebenarnya menjadi tugas kelompok lain pada saat ini. Selain itu, seiring dengan perubahan waktu & proses belajar, suatu kelompok juga bisa melakukan proses lainnya. Oleh karena itu, kemampuan ganda & daya-adaptasi manusia bisa “mengaburkan” pengertian data & informasi (Eddy Prahasta, 2014)

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Didalam sebuah perusahaan biasanya terdapat seorang manajer. Seorang manajer yang dulunya mengambil kuliah sistem informasi manajemen sudah pasti bisa menjadi seorang manajer praktisi. Jika seandainya manajer tersebut tidak mengambil kuliah sistem informasi manajemen dan tidak mampu menggunakan komputer untuk kebutuhan perusahaannya, maka manajer tersebut menjadi tidak berguna dan tak bermanfaat lagi sebagai pengambil keputusan (Tata Sutabri, 2016)

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Tata Sutabri, 2016)

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan yang saling bekerjasama. Adapun komponen sistem informasi, (Tata Sutabri, 2016) yaitu :

1. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan.

2. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

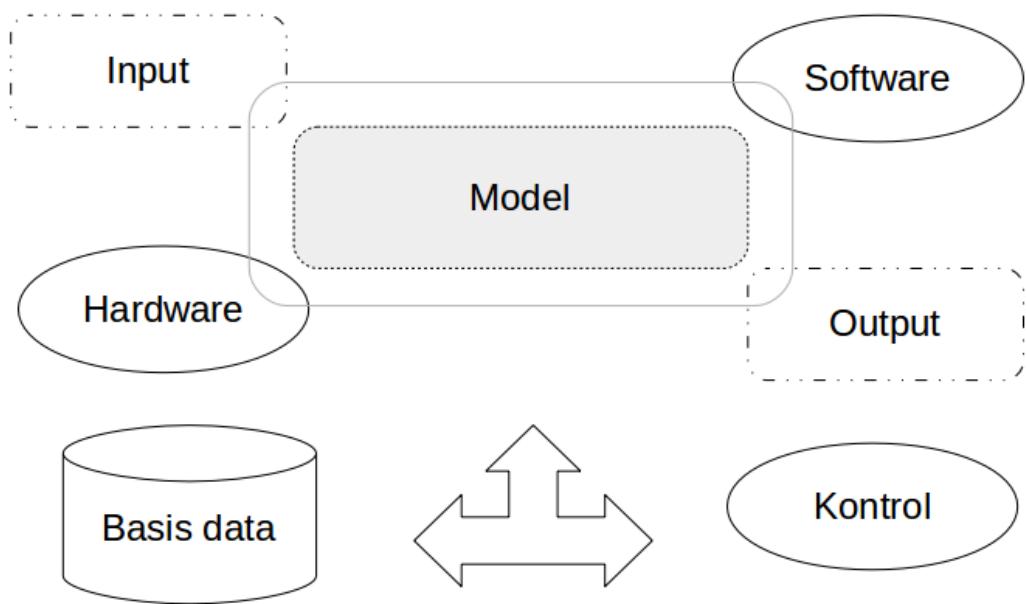
Teknologi merupakan *toolbox* dalam sistem informasi. Teknologi didunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian yaitu teknisi, perangkat lunak dan perangkat keras.

5. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS (*database management system*)

6. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidakefisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat di atasi. Untuk lebih jelas mengenai hubungan blok-blok pada sistem informasi dapat dilihat pada Gambar 2.5 :



Sumber : (Tata Sutabri, 2016)

Gambar 2.5 Komponen Sistem Informasi

Berdasarkan komponen fisik penyusunnya, komponen sistem informasi terdiri atas (Tata Sutabri, 2016) :

1. Perangkat Keras

Meliputi perangkat-perangkat yang digunakan oleh sistem komputer untuk masukan dan keluaran, *memory*, *modem*, pengolah dan periferal lainnya.

2. Perangkat Lunak

Berupa program-program komputer yang meliputi sistem operasi dan program-program aplikasi.

3. Berkas Basis Data

Merupakan sekumpulan data dalam basis data yang disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga dapat digunakan kembali dengan mudah dan cepat.

4. Prosedur

Meliputi prosedur pengoperasian untuk sistem informasi, manual dan dokumen-dokumen yang memuat aturan-aturan yang berhubungan dengan sistem informasi dan lainnya.

5. Manusia

Manusia yang terlibat dalam suatu sistem informasi meliputi operator, *programmer*, *system analyst*, manajer sistem informasi, manajer pada tingkat operasional, manajer pada tingkat manajerial, manajer pada tingkat strategis, teknisi, administrator basis data serta individu lain yang terlibat didalamnya .

2.3.3 Perencanaan Sistem Informasi

Pada umumnya, setiap terjadi perencanaan atau perubahan pada sistem, baik besar maupun kecil, selalu akan melalui tingkatan-tingkatan sebagai berikut (Tata Sutabri, 2016) :

1. Tingkat I : Ide, mengetahui perlu adanya perubahan.
2. Tingkat II : Desain, merancang cara pemecahannya.
3. Tingkat III : Pelaksanaan, menerapkan desain kedalam sistem.
4. Tingkat IV : Kontrol, memeriksa tingkat pelaksanaan dijalankan sesuai dengan desain.

5. Tingkat V : Evaluasi, memeriksa apakah perubahan yang terjadi sesuai dengan tujuan semula.
6. Tingkat VI : Tindak lanjut, melaksanakan perubahan sesuai dengan hasil evaluasi yang ada.

2.4 Computer Assisted Test (CAT)

Computer Assisted Test didefinisikan sebagai suatu metode ujian dengan menggunakan alat bantu komputer yang digunakan untuk mendapatkan standar minimal kompetensi dasar maupun standar kompetensi kepegawaian (BKN, 2014). Adapun tahapan proses dalam perancangan sistem CAT diawali dengan penelitian dan pengumpulan data, kemudian perencanaan, pembuatan prototipe, pelaksanaan uji coba, dan diikuti perbaikan dan pengembangan (I Ketut Buana dan Made Gede Wirakusuma, 2015)

Menurut Khusnul Khotimah (2016), tujuan dari penggunaan Computer Assisted Test adalah sebagai berikut :

1. Mempercepat proses pemeriksaan dan laporan hasil ujian
2. Menciptakan standarisasi hasil ujian secara nasional
3. Menetapkan standar nilai.

Menurut BKN dalam jurnal I Ketut Buana dan Made Gede Wirakusuma (2015) CAT memiliki prinsip sebagai berikut :

1. Sistem CAT dirancang semudah mungkin agar pengguna dapat dengan mudah memahaminya.
2. Pengoperasian yang sangat mudah. Yaitu dengan menggerakkan *mouse* untuk memilih, menampilkan dan menjawab soal.

3. Soal ditampilkan secara acak pada setiap peserta.
4. Pemeriksaan hasil tes langsung dilakukan oleh aplikasi CAT secara otomatis.

2.5 Konsep Basis Data

Menurut Eddy Sutanta (2011), istilah basis data dapat dipahami sebagai suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (Kalaupun ada maka kerangkapan data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol), data disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga mudah digunakan; data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal; data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya; data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

Sedangkan menurut Sri Rahmawati (2014) Basis data atau *database* adalah sebuah tempat untuk menyimpan data-data penting dan disamping itu data-data yang ada didalam database dapat dipanggil kembali kapan saja saat kita membutuhkannya. Dalam kehidupan sehari hari basis data ini dapat dicontohkan seperti lemari penyimpanan arsip-arsip penting yang telah diberi tanda atau kode tertentu agar saat dilakukan pencarian menjadi lebih mudah dan cepat.

2.5.1 Sistem Basis Data

Menurut Eddy Sutanta (2011) sistem basis data dapat diartikan sebagai sekumpulan basis data dalam suatu sistem yang mungkin tidak ada hubungan satu sama lain, tetapi secara keseluruhan mempunyai hubungan sebagai sebuah sistem dengan didukung oleh komponen lainnya.

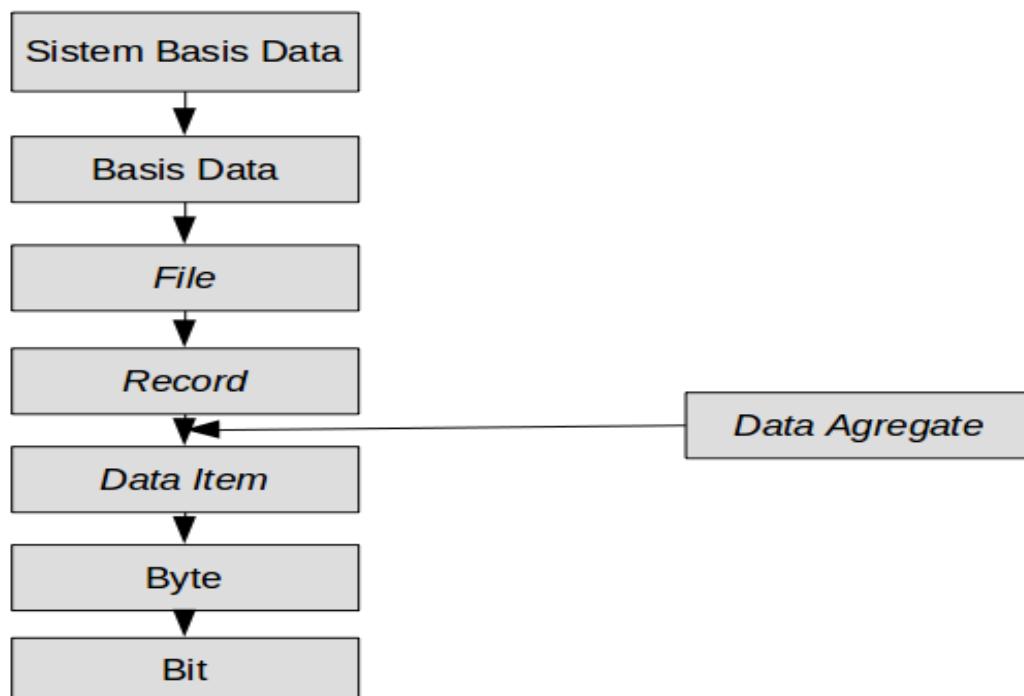
2.5.2 Hierarki Data

Hierarki data yang dimulai dari paling kompleks hingga yang paling sederhana dapat dijelaskan sebagai berikut (Eddy Sutanto, 2011) :

1. Sistem Basis Data, merupakan sekumpulan basis data dengan para pemakai yang menggunakan basis data tersebut secara bersama-sama.
2. Basis Data, merupakan sekumpulan dari bermacam-macam tipe *record* yang memiliki hubungan antar-*record* dan rincian data terhadap obyek tertentu.
3. *File*, merupakan sekumpulan *record* sejenis secara relasi yang tersimpan dalam media penyimpanan sekunder.
4. *Record*, merupakan sekumpulan *field/attribut/data item* yang saling berhubungan terhadap obyek tertentu.
5. *Field*, merupakan unit terkecil yang disebut data, yaitu sekumpulan *byte* yang mempunyai makna.
6. *Data Agregate*, merupakan sekumpulan data *field/item/attribut* dengan ciri khas tertentu dan diberi nama.
7. *Byte*, merupakan bagian terkecil yang dialamatkan pada memori.

8. *Bit*, merupakan sistem biner yang terdiri atas dua macam nilai, yaitu 0 dan 1.

Untuk lebih jelasnya mengenai Hierarki data dapat dilihat pada Gambar 2.6 :



Sumber : (Eddy Sutanta, 2011)

Gambar 2.6 Hierarki Data

2.5.3 Tujuan Pengembangan Basis Data

Setiap tindakan pasti memiliki tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari pengembangan basis data adalah sebagai berikut (Eddy Sutanta, 2011) :

1. Data-data dalam basis data dapat digunakan oleh banyak pengguna.
2. Menjaga investasi intelektual.
3. Penekanan biaya.
4. Menghilangkan pengembangan sistem ganda.

5. Kinerja untuk memenuhi kebutuhan informasi.
6. Kejelasan data yang disimpan.
7. Kemudahan pemakaian.
8. Fleksibilitas penggunaan.
9. Memenuhi kebutuhan data yang tidak terantisipasi.
10. Perubahan yang muda.
11. Akurasi dan konsistensi.
12. Privasi.
13. Keamanan.
14. Ketersediaan.

2.5.4 Keuntungan Pengembangan Basis Data

Basis data dikembangkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pada saat pengolahan data. Basis data yang dikembangkan secara benar akan memberikan keuntungan, diantaranya (Eddy Sutanto, 2011) :

1. Kerangkapan data dapat diminimalkan.
2. Inkonsistensi data yang dapat dihindari.
3. Data dapat digunakan secara bersama.
4. Standarisasi data dapat dilakukan.
5. Pembatasan untuk keamanan data dapat diterapkan.
6. Integritas data dapat dipelihara.
7. Perbedaan kebutuhan data dapat diseimbangkan.

2.5.5 PostgreSQL

Postgresql adalah *ORDBMS (Object Relational Database Management System)* yang paling maju didunia. *Postgresql* merupakan perangkat lunak *open source*. *Postgresql* dikembangkan oleh *PostgreSQL Global Development Group* yang terdiri dari segelintir relawan yang dipekerjakan dan diawasi oleh perusahaan seperti *Red Hat* dan *Enterprise DB* (Sukhdeep Kaur, 2016)

PostgreSQL tersedia untuk hampir semua sistem operasi seperti: *Linux* (semua distribusi terbaru), *Windows*, *UNIX*, *Mac OSX*, *FreeBSD*, *OpenBSD*, *Solaris*, dan lainnya. Sistem seperti *Unix* bekerja pada semua mayoritas arsitektur seperti: *x86*, *x86-64*, *IA64*, *PowerPC*, *Sparc*, *Alpha*, *ARM*, *MIPS*, *PA-RISC*, *VAX*, *M32R* (Sukhdeep Kaur, 2016)

MySQL dan *PostgreSQL* keduanya bersaing kuat di bidang *database* relasional karena keduanya memiliki fungsi yang canggih dan juga kinerja dan kecepatan yang sebanding. Yang terpenting kedua *database* tersebut bersifat *open source* (Sukhdeep Kaur, 2016)

Menurut Mochamad Alfan Rosid (2016) *Postgresql* sebagai *ORDBMS (Object Relational Database Management System)* berbagai macam kemampuan yang dimiliki oleh database komersil umum lainnya, seperti dukungan akan perintah-perintah *SQL*, dimana dengan menggunakan perintah-perintah *SQL* memungkinkan database administrator lebih mudah berinteraksi dengan database *PostgreSQL*, baik dalam manipulasi data seperti *insert*, *update*, ataupun *delete*. Selain bersifat *open source*, keunggulan *database PostgreSQL* ini dapat mendukung sebagai media penyimpanan pada banyak bahasa pemrograman yang

ada, baik itu pemrograman berbasis *desktop* seperti : *Java*, *Gambas*, dll ataupun pemrograman berbasis web, seperti : *Phyton*, *PHP*, *Java*, *server Pages*, *Perl*, dll.

2.6 Bahasa Pemrograman *Javascript*

Javascript adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen *HTML* yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif. *Javascript* memberikan beberapa fungsionalitas kedalam halaman *web*, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antarmuka web (Betha Sidik, 2011)

2.6.1 NodeJS

NodeJS adalah sistem perangkat lunak yang didesain untuk pengembangan aplikasi web. Aplikasi ini ditulis dalam bahasa *JavaScript*, menggunakan basis *event* dan *asynchronous I/O*. Tidak seperti kebanyakan bahasa *JavaScript* yang dijalankan pada peramban, *NodeJS* dieksekusi sebagai aplikasi *server*. Aplikasi ini terdiri dari *V8 JavaScript Engine* buatan *Google* dan beberapa modul bawaan yang terintegrasi (Muhammad Iqbal C. R., Muhammad Husni dan Hudan Studiawan, 2012)

2.7 Unified Modelling Language (UML)

Bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Sebagaimana kita ketahui bahwa menyatukan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan sebuah bahasa pemodelan

perangkat lunak yang dapat dimengerti oleh banyak orang (Rosa A.S – M. Shalahuddin, 2015)

Banyak orang yang telah membuat bahasa pemodelan pembangunan perangkat lunak sesuai dengan teknologi pemrograman yang berkembang pada saat itu, misalnya yang sempat berkembang dan digunakan oleh banyak pihak adalah *Data Flow Diagram* (DFD) untuk memodelkan perangkat lunak yang menggunakan pemrograman prosedural atau struktural, kemudian juga ada *State Transition Diagram* (STD) yang digunakan untuk memodelkan sistem *real time* (waktu nyata) (Rosa A.S – M. Shalahuddin, 2015)

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasi, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Rosa A.S – M. Shalahuddin, 2015)

2.7.1 Use Case Diagram

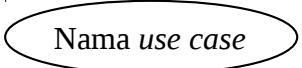
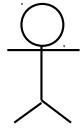
Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2015), *use case* merupakan pemodelan yang digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakannya.

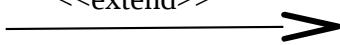
Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang akan disebut aktor dan *use case*. Berikut adalah penjelasan dari aktor dan *use case* :

1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Dalam menggambarkan *use case*, digunakan simbol-simbol yang memiliki makna-makna tertentu. Simbol-simbol yang digunakan pada *use case* dapat dilihat pada Tabel 2.1 :

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada diagram usecase

No	Simbol	Deskripsi
1	2	3
1	<i>Use case</i>  <i>Nama use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali di awal frase nama <i>use case</i> .
2	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.

1	2	3
3	Asosiasi _____	komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4	Ekstensi _____ 	relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek.
5	Generalisasi _____ 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>use case</i> dimanafungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6	Menggunakan <i>include</i> _____ 	Relasi <i>usecase</i> tambahan ke sebuah <i>usecse</i> dimana <i>usecase</i> yang ditambahkan memerlukan <i>usecase</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan

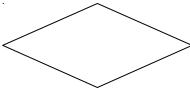
		usecase ini.
--	--	--------------

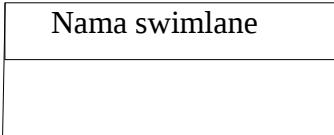
Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2015

2.7.2 *Activity Diagram*

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Simbol-simbol pada diagram aktivitas dapat dilihat pada Tabel 2.2 :

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada activity diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	2	3
1	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2	aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja
3	Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

1	2	3
4	penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
1	2	3
6	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap yang terjadi.

Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2015

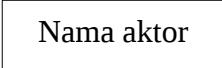
2.7.3 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu. Banyaknya sekuen diagram

minimal sama dengan banyaknya *use case* (Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2015).

Simbol-simbol pada diagram sekuen dapat dilihat pada Tabel 2.3 :

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada diagram sekuen

No	Simbol	Deskripsi
1	2	3
1	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
2	Garis hidup 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3	Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.

1	2	3
5	Pesan tipe create 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6	Pesan tipe call 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7	Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8	Pesan tipe return 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

1	2	3
9 Pesan tipe destroy		Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahudin, 2015

2.7.4 Class Diagram

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Dan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas (Rosa A.S – M. Shalahudin, 2015)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2015) Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas sebagai berikut :

1. Kelas *main*

Kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan.

2. Kelas yang menangani tampilan sistem

Kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.

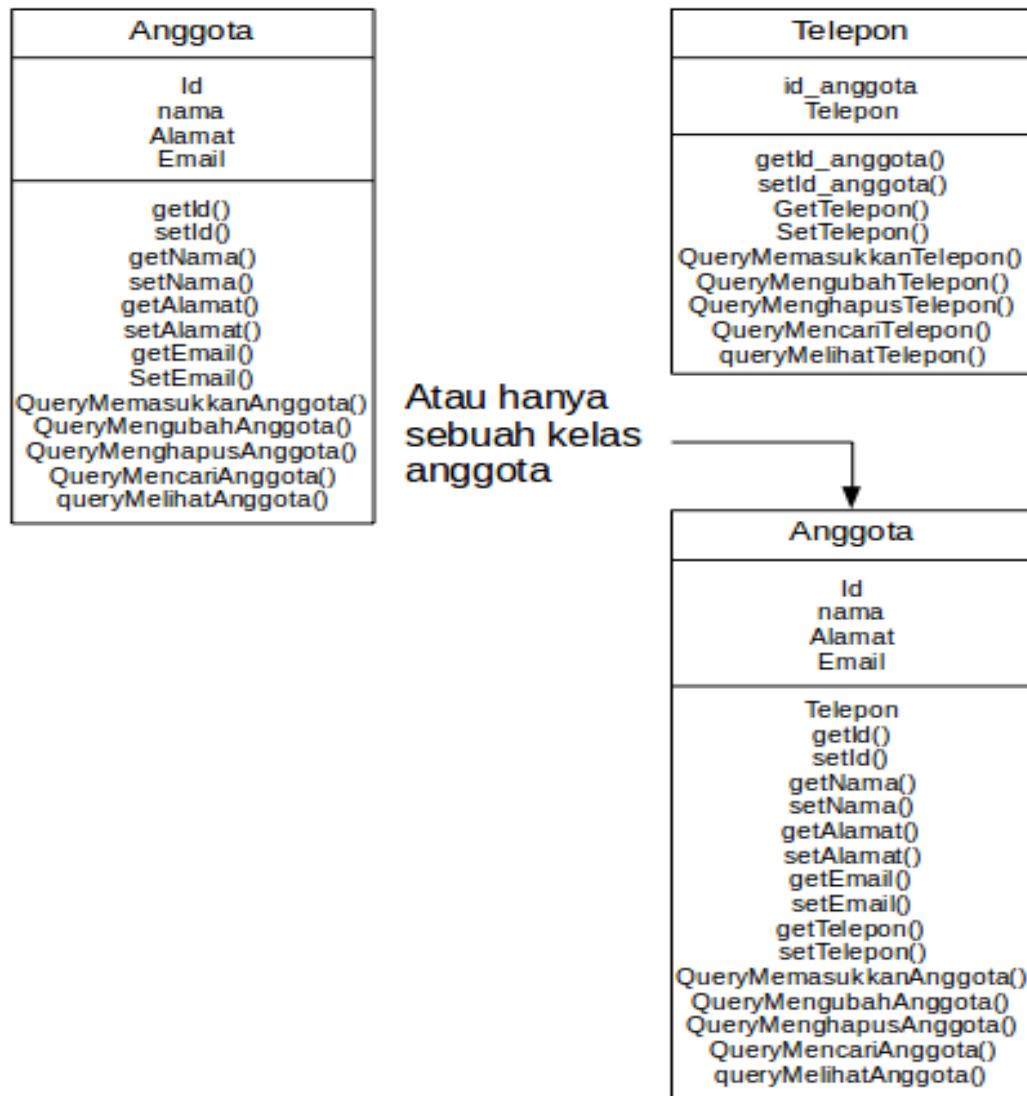
3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case*

Kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian *use case*, kelas ini biasanya disebut dengan kelas proses yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak.

4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data

Kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menjadi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data. Semua tabel yang dibuat di basis data dapat dijadikan kelas, namun untuk tabel dari hasil relasi atau atribut *multivalue* pada ERD dapat dijadikan kelas tersendiri dapat juga tidak asalkan pengaksesannya dapat dipertanggungjawabkan atau tetap ada di dalam perangcangan kelas.

Untuk lebih jelasnya contoh kelas diagram dapat dilihat pada Gambar 2.7 :



Sumber : (Rosa A.S – M. Shalahudin, 2015)

Gambar 2.7 Contoh kelas diagram

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem dapat diartikan sebagai kegiatan memahami sebuah sistem. Dengan memahami sebuah sistem, maka dapat diketahui tentang cara kerja sistem, kelebihan sistem dan kekurangan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang baik secara langsung melalui *survey* maupun tidak langsung, maka dapat diketahui bahwa sistem pelaksanaan ujian di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang masih manual. Dimana kertas sangat dibutuhkan sebagai media soal dan media jawaban. Proses pemeriksaan jawaban masih dilakukan secara manual oleh dosen sehingga cukup menyulitkan dosen mengelola jumlah kertas jawaban yang jumlahnya cukup banyak. Cara kerja sistem pelaksanaan ujian yang sedang berjalan pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Dosen membuat soal untuk pelaksanaan ujian pada aplikasi *office* seperti *Microsoft word* atau sejenisnya.
2. Kemudian dosen memberikan soal tersebut kepada panitia pelaksana ujian dan nantinya soal tersebut dicetak berdasarkan jumlah mahasiswa yang ikut ujian.
3. Lembar jawaban berupa kertas doublefolio juga disediakan bagi peserta ujian.

4. Mahasiswa datang ujian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
5. Pada saat ujian, mahasiswa diwajibkan untuk menunjukkan kartu ujian.
6. Mahasiswa mengerjakan soal dan mengumpulkan lembar jawaban jika ujian telah selesai dilaksanakan.
7. Dosen menerima lembar jawaban dari panitia ujian dan melakukan pemeriksaan terhadap lembar jawaban tersebut dengan menuliskan nilai ujian langsung pada lembar jawaban mahasiswa.

3.1.1 Analisa *Input*, Proses dan *Output*

Pada sebuah sistem, terdapat 3 (tiga) komponen utama yaitu *input* yang merupakan masukkan kesistem, proses yang merupakan pengolahan *input* dan *output* yang merupakan hasil dari proses. *Input*, proses dan *output* yang ditemukan pada sistem pelaksanaan ujian Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisa *input*

Input yang ditemukan adalah data mahasiswa, data dosen, data mata kuliah, data kuliah, data soal dan data jawaban.

2. Analisa proses

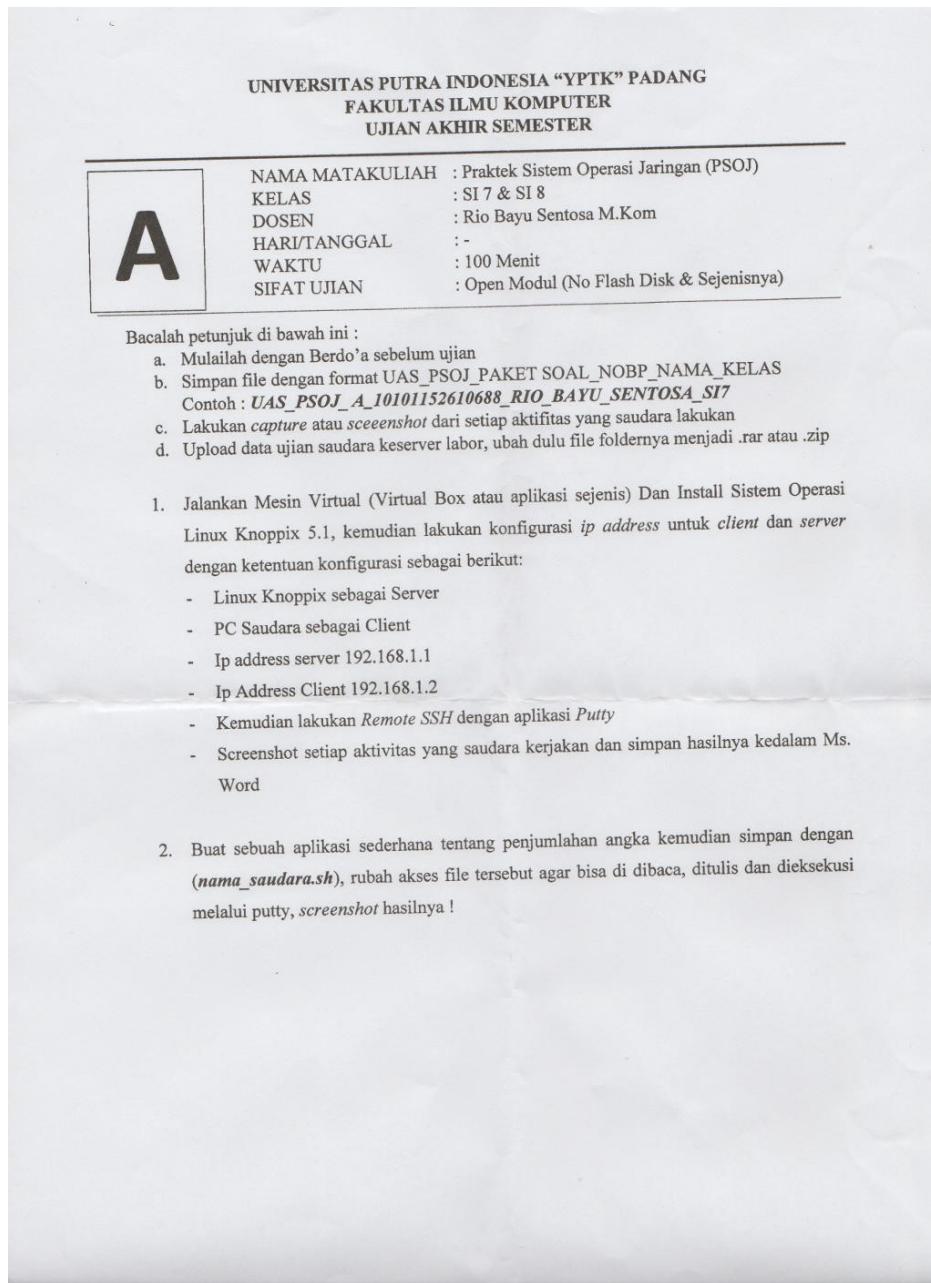
Proses yang ditemukan adalah proses pemeriksaan jawaban peserta ujian oleh dosen. Proses pemeriksaan jawaban dilakukan secara manual oleh dosen dimana dosen memiliki lembar jawaban peserta dan mengecek lembar jawaban tersebut satu per satu.

3. Analisa *output*

Ouput yang ditemukan adalah lembar soal ujian dan jawaban ujian.

Adapun lembar soal ujian dan jawaban ujian dapat dilihat pada Gambar

3.1 dan 3.2 :



Gambar 3.1 Lembar Soal Ujian

59		K FAKULTAS : FAKULTAS KOMPUTER NIM/NRP : 1410119610565 NAMA : EGO DAFMA PATA KELAS : ST-4 MATA UJIAN : KEAMANAN KOMPUTER HARI/TGL : Sabtu/28 Oktober 2017 T. IJANGAN : 60
<p>1) Keamanan komputer adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari upaya untuk melindungi informasi & komputer dari pihak yang tidak bertanggung jawab. Komponen yang harus dijaga pada sistem komputer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Main memory - CPU - Input/Output <p>2) CIA (Confidential, Integrity, Availability)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confidential merupakan suatu keadaan yang menggambarkan kerahasiaan sebuah informasi yang tersimpan didalam komputer. Informasi tersebut tidak bisa diakses oleh orang lain yang tidak punya akses. - Integrity merupakan suatu keadaan yang menggambarkan keaslian dan keutuhan informasi yang tersimpan didalam komputer. Informasi tersebut tidak berubah dan tidak diubah oleh orang yang tidak bertanggung jawab sehingga informasi yang dihasilkan benar. - Availability merupakan suatu keadaan yang menggambarkan ketersediaan informasi terhadap pengguna. Dimana informasi yang hanya tersedia untuk pengguna yang sudah melalui tahap autentifikasi dan akses. <p>Keamanan komputer menggambarkan upaya untuk melindungi komputer dari pengguna yang tidak bertanggung jawab dan CIA tersebut menggambarkan tentang bagaimana keamanan komputer bisa tercipta.</p> <p>6) a) chmod -u 775 /home/budi/belajar -pff chmod -u 125 /home/budi/belajar. xt b) chmod -u 774 /home/budi/belajar -pff chmod -u 741 /home/budi/belajar. xt c) chmod -u 774 /home/budi/belajar -pff chmod -u 674 /home/budi/belajar 574</p> <p>5) salah satu bagian dari SO adalah kernel yang merupakan jantung dari sebuah SO.</p> <p>Cara mengamankan SO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - menginstall patch terbaru. - memasang keamanan tambahan seperti Firewall dan antivirus. - mengkonfigurasi permission dari user, group dan other. - menguji keamanan SO - memblokir aplikasi atau protokol yang tidak diambil. 		

Gambar 3.2 Lembar Jawaban

3.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan analisa di atas, diketahui bahwa soal yang telah dibuat dosen dicetak pada kertas dan mahasiswa menjawab soal tersebut menggunakan kertas *doublefolio* sebagai media lembar jawaban. Kendala yang ditemukan pada sistem lama dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pada sistem lama, kertas sangat dibutuhkan. Karena lembar soal dan jawaban menggunakan kertas. Kejadian kurangnya lembar jawaban atau lembaran soal bisa menjadi masalah jika jumlah kertas yang akan digunakan tidak diprediksi dengan baik.
2. Pada beberapa kasus, dosen tidak bisa membaca tulisan mahasiswa karena setiap mahasiswa memiliki tulisan yang berbeda-beda sehingga hal tersebut membingungkan dosen dalam memberikan nilai akhir.
3. Dosen sedikit kewalahan dalam mengelola lembar jawaban mahasiswa karena rata-rata dalam sebuah kelas, terdapat lebih dari 30 mahasiswa dan seorang dosen tidak hanya mengajar sebuah kelas dengan mata kuliah yang sama, sehingga dosen akan cukup kewalahan dalam mengelola lembar jawaban mahasiswa yang jumlahnya cukup banyak.

3.1.3 Usulan Sistem Baru

Berdasarkan evaluasi sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, akan dijelaskan usulan sistem baru yang akan dikembangkan :

1. Merancang sebuah aplikasi *computer assisted test* yang dapat mempermudah pelaksanaan ujian.
2. Aplikasi tersebut dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *javascript* dengan bantuan *nodejs*. Karena pada pelaksanaan ujian, akan terjadi keadaan dimana banyak mahasiswa akan mengakses aplikasi *computer assisted test* dalam waktu bersamaan. Dan *nodejs* mampu menangani hal tersebut lebih baik karena cara kerjanya yang bersifat *non blocking* sehingga penggunaan *resource* dapat lebih efisien.

3.2 Desain Sistem Baru

Salah satu tujuan dari pengembangan sistem baru yaitu membenahi kekurangan yang ada pada sistem lama. Dengan demikian, desain sistem baru haruslah lebih baik daripada sistem lama baik dari segi biaya maupun dari segi efisiensi.

Desain sistem baru terdiri atas 2 (dua) bagian yaitu desain sistem secara global atau secara umum dan desain sistem secara terinci.

3.2.1 Desain Secara Global

Desain secara global diartikan sebagai gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dikembangkan. Desain sistem secara global merupakan persiapan untuk membangun desain yang lebih rinci. Desain yang tidak dapat dijelaskan secara global nantinya akan dijelaskan pada desain terinci. Dan pada penelitian ini, penulis akan menggunakan *Unified Modelling Language* atau UML dalam mendesain sistem secara global.

3.2.1.1 Usecase Diagram

Use case diagram merupakan gambaran dari aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan oleh pengguna sistem. *Use case diagram* juga memberikan gambaran tentang bagaimana sistem berinteraksi dengan orang yang berada diluar sistem atau biasa disebut sebagai aktor. Daftar aktor pada desain sistem baru dapat dijelaskan pada Tabel 3.1 :

Tabel 3.1 Defenisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Aktor yang mengelola sistem.
2	Dosen	Aktor yang akan memproses hasil ujian serta melihat hasil akhir ujian mahasiswa.
3	Mahasiswa	Aktor yang akan mengikuti ujian.

Adapun daftar *usecase* beserta aktornya pada desain sistem baru adalah sebagai berikut :

1. Beranda : Admin, Dosen
2. Kelola User : Admin
3. Kelola Mahasiswa : Admin
4. Kelola Dosen : Admin
5. Kelola Matkul : Admin
6. Kelola Jenis Soal : Admin
7. Kelola Jenis Ujian : Admin
8. Kelola Kelas : Admin
9. Kelola Ujian : Dosen
10. Kelola Soal Ujian : Dosen
11. Kelola Peserta Kuliah : Dosen
12. Hasil Ujian : Dosen
13. Periksa Jawaban Peserta : Dosen

14. Login : Admin, Dosen, Mahasiswa

15. Petunjuk Ujian : Mahasiswa

16. Halaman Ujian : Mahasiswa

17. Kumpulkan Ujian : Mahasiswa

18. Pilih Ujian : Mahasiswa

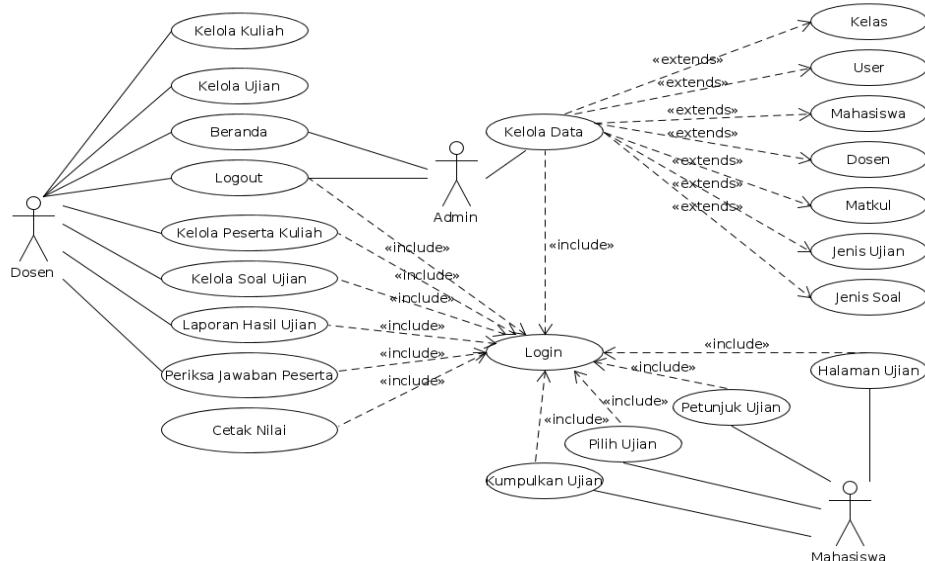
19. Logout :Admin, Dosen

20. Kelola Kuliah : Dosen

21. Cetak Nilai : Dosen

Berdasarkan daftar *usecase* di atas, dapat digambarkan *usecase diagram*

seperti pada Gambar 3.3 :



Gambar 3.3 Usecase Diagram

3.2.1.2 Skenario Usecase

Skenario *usecase* merupakan gambaran detail sebuah proses yang terjadi pada suatu *usecase*, dimana aktifitas aktor dan sistem dalam menanggapi aktifitas aktor akan dijelaskan pada skenario *usecase*.

Pada skenario *usecase*, dijelaskan tentang kondisi awal aktor terhadap *usecase*, kemudian penjelasan detail dari skenario sukses sebuah *usecase* dan dilanjutkan dengan penjelasan skenario gagal sebuah *usecase*.

3.2.1.2.1 Skenario Usecase Beranda

Use case beranda merupakan *usecase* yang diakses saat proses *login* berhasil. Beranda hanya akan dijumpai oleh aktor admin dan dosen. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* beranda dapat dilihat pada Tabel 3.2 :

Tabel 3.2 Skenario Usecase Beranda

Identifikasi	
1	2
No	1
Nama	Beranda
Tujuan	Aktor melihat beranda
Deskripsi	Aktor mengakses beranda
Tipe :-	
Aktor : Admin, Dosen	

1	2
Skenario Utama	
Kondisi awal : Login	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Entri username dan password	Sistem cek username dan password
	Sistem menampilkan halaman beranda
Aktor melihat halaman beranda	
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Entri username dan password	Sistem cek username dan password
	Sistem gagal menampilkan halaman beranda
Entri username dan password kembali	Sistem cek username dan password
	Sistem menampilkan halaman beranda
Aktor melihat halaman beranda	
Kondisi Akhir : Aktor berhasil melihat halaman beranda	

3.2.1.2.2 Skenario Usecase Kelola User

Usecase kelola *user* bertujuan untuk mengelola data pengguna sistem dimana hanya pengguna terdaftar yang dapat masuk ke sistem. Jika muncul suatu keadaan dimana dibutuhkan lebih banyak admin, maka proses penambahan admin baru dapat dilakukan di *usecase* kelola *user*. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola *user* dapat dilihat pada Tabel 3.3 :

Tabel 3.3 Skenario Usecase Kelola User

Identifikasi	
1	2
No	2
Nama	Kelola user
Tujuan	Aktor mengatur data user
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data user
Tipe :-	
Aktor : Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem

1	2
Aktor mengelola data user(simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data user dan sistem menyimpan data kelola user
Submit/Ok	Informasi kelola data user
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data user (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data user kelola user
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data user
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data user	

3.2.1.2.3 Skenario *Usecase Kelola Mahasiswa*

Usecase kelola mahasiswa bertujuan untuk mengelola data mahasiswa. Data mahasiswa dikelola oleh admin dan jika terdapat mahasiswa baru, maka data mahasiswa baru tersebut dapat ditambahkan pada *usecase* kelola mahasiswa. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 3.4 :

Tabel 3.4 Skenario Usecase Kelola Mahasiswa

Identifikasi		
1	2	3
No		3
Nama		Kelola mahasiswa
Tujuan		Aktor mengatur data mahasiswa
Deskripsi		Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data mahasiswa
Tipe :-		
Aktor : Admin		
Skenario Utama		
Kondisi awal : Halaman beranda		
Aksi aktor		Reaksi Sistem
Aktor mengelola data mahasiswa (simpan, tambah, hapus, edit, cari)		Validasi data mahasiswa dan sistem menyimpan data kelola mahasiswa
Submit/Ok		Informasi kelola data mahasiswa
Skenario Gagal		
Aksi Aktor		Reaksi Sistem

1	2
Aktor mengelola data mahasiswa (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data mahasiswa kelola mahasiswa
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data mahasiswa
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data mahasiswa	

3.2.1.2.4 Skenario *Usecase Kelola Dosen*

Usecase kelola dosen bertujuan untuk mengelola data dosen. Admin bertugas mengelola data dosen tersebut. Jika terdapat dosen baru, maka admin harus menambahkan data dosen baru tersebut. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola dosen dapat dilihat pada Tabel 3.5 :

Tabel 3.5 Skenario *Usecase Kelola Dosen*

Identifikasi	
1	2
No	4
Nama	Kelola dosen
Tujuan	Aktor mengatur data dosen
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data dosen
Tipe :-	

1	2
Aktor : Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data dosen(simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data dosen dan sistem menyimpan data kelola dosen
Submit/Ok	Informasi kelola data dosen
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data dosen (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data dosen kelola dosen
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data dosen
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data dosen	

3.2.1.2.5 Skenario UseCase Kelola Matkul

UseCase kelola mata kuliah bertujuan untuk mengelola data mata kuliah. Admin bertugas mengelola data mata kuliah tersebut. Jika terdapat mata kuliah baru, maka admin harus menambahkan data mata kuliah baru tersebut. Agar lebih jelas mengenai skenario usecase kelola mata kuliah dapat dilihat pada Tabel 3.6 :

Tabel 3.6 Skenario Usecase Kelola Matkul

Identifikasi	
1	2
No	5
Nama	Kelola matkul
Tujuan	Aktor mengatur data matkul
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data matkul
Tipe :-	
Aktor : Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data matkul (simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data matkul dan sistem menyimpan data kelola matkul
Submit/Ok	Informasi kelola data matkul
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

1	2
Aktor mengelola data matkul (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data matkul kelola matkul
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data matkul
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data matkul	

3.2.1.2.6 Skenario *Usecase Kelola Jenis Soal*

Usecase kelola jenis soal bertujuan untuk mengelola data jenis soal. Admin bertugas mengelola data jenis soal tersebut. Jika terdapat jenis soal baru, maka admin harus menambahkan data jenis soal baru tersebut jika diperlukan. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola jenis soal dapat dilihat pada Tabel 3.7 :

Tabel 3.7 Skenario *Usecase Kelola Jenis Soal*

Identifikasi	
1	2
No	6
Nama	Kelola jenis soal
Tujuan	Aktor mengatur data jenis soal
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data jenis soal

1	2
Tipe :-	
Aktor : Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data jenis soal (simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data jenis soal dan sistem menyimpan data kelola jenis soal
Submit/Ok	Informasi kelola data jenis soal
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data jenis soal (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data jenis soal kelola jenis soal
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data jenis soal
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data jenis soal	

3.2.1.2.7 Skenario **Usecase Kelola Jenis Ujian**

Usecase kelola jenis ujian bertujuan untuk mengelola data jenis ujian.

Admin bertugas mengelola data jenis ujian tersebut. Jika terdapat jenis ujian baru,

maka admin harus menambahkan data jenis ujian baru tersebut. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola jenis ujian dapat dilihat pada Tabel 3.8 :

Tabel 3.8 Skenario Usecase Kelola Jenis Ujian

Identifikasi	
1	2
No	7
Nama	Kelola jenis ujian
Tujuan	Aktor mengatur data jenis ujian
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data jenis ujian
Tipe :-	
Aktor : Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	
Aktor mengelola data jenis ujian (simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data jenis ujian dan sistem menyimpan data kelola jenis ujian
Submit/Ok	Informasi kelola data jenis ujian

1	2
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data jenis ujian (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data jenis ujian kelola jenis ujian
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data jenis ujian
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data jenis ujian	

3.2.1.2.8 Skenario Usecase Kelola Kelas

Use-case kelola kelas bertujuan untuk mengelola data kelas. Admin bertugas mengelola data kelas tersebut. Jika terdapat kelas baru, maka admin harus menambahkan data kelas baru tersebut. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola kelas dapat dilihat pada Tabel 3.9 :

Tabel 3.9 Skenario Usecase Kelola Kelas

Identifikasi	
1	2
No	8
Nama	Kelola Kelas
Tujuan	Aktor mengatur data Kelas
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat

	dan menghapus data Kelas
1	2
Tipe :-	
Aktor : Admin	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data Kelas (simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data Kelas dan sistem menyimpan data kelola Kelas
Submit/Ok	Informasi kelola data Kelas
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data Kelas (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data Kelas kelola Kelas
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data Kelas
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data Kelas	

3.2.1.2.9 Skenario Usecase Kelola Ujian

Usecase kelola ujian dilakukan oleh aktor dosen. Dosen dapat membuat ujian baru dan nanti ujian tersebut akan di ikuti oleh mahasiswa sesuai dengan kuliah yang di ambil. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola ujian dapat dilihat pada Tabel 3.10 :

Tabel 3.10 Skenario Usecase Kelola Ujian

Identifikasi	
1	2
No	9
Nama	Kelola ujian
Tujuan	Aktor mengatur data ujian
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data ujian
Tipe :-	
Aktor : Admin, Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem

1	2
Aktor mengelola data ujian (simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data ujian dan sistem menyimpan data kelola ujian
Submit/Ok	Informasi kelola data ujian
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data ujian (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data ujian kelola ujian
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data ujian
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data ujian	

3.2.1.2.10 Skenario *UseCase* Kelola Soal Ujian

UseCase kelola soal ujian dilakukan oleh dosen. Dosen dapat menambahkan soal ujian baru dengan tipe soal essai dan pilihan ganda. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola soal ujian dapat dilihat pada Tabel 3.11 :

Tabel 3.11 Skenario *UseCase* Kelola Soal Ujian

Identifikasi	
1	2
No	10
Nama	Kelola soal ujian

1	2
Tujuan	Aktor mengatur data soal ujian
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data soal ujian
Tipe :-	
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data soal ujian (simpan, tambah, hapus, edit, cari)	Validasi data soal ujian dan sistem menyimpan data kelola soal ujian
Submit/Ok	Informasi kelola data soal ujian
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data soal ujian (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data soal ujian kelola soal ujian
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data soal ujian
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data soal ujian	

3.2.1.2.11 Skenario Usecase Kelola Peserta Kuliah

Usecase kelola peserta kuliah bertujuan untuk mengelola peserta mahasiswa yang mengikuti suatu kuliah. Peserta kuliah nantinya akan otomatis menjadi peserta ujian. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola peserta kuliah dapat dilihat pada Tabel 3.12 :

Tabel 3.12 Skenario Usecase Kelola Peserta Kuliah

Identifikasi	
1	2
No	11
Nama	Kelola peserta kuliah
Tujuan	Aktor mengatur data peserta kuliah
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data peserta kuliah
Tipe :-	
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem

1	2
Aktor mengelola data peserta kuliah (simpan, tambah, hapus, cari)	Validasi data peserta kuliah dan sistem menyimpan data kelola peserta kuliah
Submit/Ok	Informasi kelola data peserta kuliah
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data peserta kuliah (simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi data peserta kuliah kelola peserta kuliah
Submit/Ok kembali	Informasi kelola data peserta kuliah
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data peserta kuliah	

3.2.1.2.12 Skenario Usecase Hasil Ujian

Use case hasil ujian merupakan kegiatan dosen melihat hasil ujian peserta kuliah. Dosen masih perlu melakukan pemeriksaan jawaban jika tipe soal ujian adalah essay. Sedangkan tipe soal pilihan ganda akan menghasilkan nilai pada halaman hasil ujian secara otomatis. Agar lebih jelas mengenai skenario usecase hasil ujian dapat dilihat pada Tabel 3.13 :

Tabel 3.13 Skenario Usecase Hasil Ujian

Identifikasi	
1	2
No	12
Nama	Hasil Ujian
Tujuan	Aktor mengetahui hasil ujian mahasiswa
Deskripsi	Aktor membaca laporan hasil ujian mahasiswa
Tipe :-	
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	
Klik menu laporan hasil ujian	
Aktor mengentri kata kunci untuk pencarian hasil ujian mahasiswa	Sistem menampilkan hasil pencarian hasil ujian
Skenario Gagal	

1	2
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik menu laporan hasil ujian	Sistem tidak menampilkan laporan ujian
Klik kembali laporan hasil ujian	Sistem menampilkan laporan hasil ujian
Kondisi Akhir : Aktor berhasil melihat laporan hasil ujian	

3.2.1.2.13 Skenario UseCase Periksa Jawaban Peserta

Skenario *usecase* berikut menjelaskan proses dosen dalam melakukan pemeriksaan jawaban peserta. Pemeriksaan jawaban hanya berlakuk jika tipe soal ujian adalah essai. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* periksa jawaban peserta dapat dilihat pada Tabel 3.14 :

Tabel 3.14 Skenario UseCase Periksa Jawaban Peserta

Identifikasi	
1	2
No	13
Nama	Periksa Jawaban
Tujuan	Aktor memeriksa jawaban ujian peserta
Deskripsi	Aktor membaca dan memberikan nilai bobot pada setiap jawaban peserta

1	2
Tipe :-	
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman Kelola Ujian	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Klik menu peserta ujian	Sistem menampilkan daftar peserta ujian
Klik tombol periksa jawaban	Sistem menampilkan halaman periksa jawaban beserta jawaban peserta
Aktor memberikan nilai bobot disetiap jawaban peserta dan mengklik tombol simpan	Sistem menyimpan nilai bobot
Klik tombol simpan hasil periksa	Sistem menyimpan hasil pemeriksaan jawaban peserta
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik menu peserta ujian	Sistem tidak menampilkan peserta ujian

1	2
Klik kembali menu peserta ujian	Sistem menampilkan peserta ujian
Klik menu periksa jawaban	Sistem menampilkan halaman periksa jawaban
Klik simpan hasil periksa	Sistem tidak berhasil menyimpan hasil periksa
Klik kemmbali simpan hasil periksa	Sistem berhasil menyimpan hasil periksa
Kondisi Akhir : Aktor berhasil memeriksa jawaban peserta	

3.2.1.2.14 Skenario *Usecase Login*

Usecase login diakses oleh semua aktor. Karena hampir semua halaman pada aplikasi yang akan dikembangkan hanya bisa diakses oleh aktor mahasiswa, dosen dan admin. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase login* dapat dilihat pada Tabel 3.15 :

Tabel 3.15 Skenario Usecase Login

Identifikasi	
1	2
No	14
Nama	Login
Tujuan	Aktor masuk kesistem

1	2
Deskripsi	Aktor mengentri informasi yang dibutuhkan untuk masuk kesistem
Tipe :-	
Aktor : Admin, Dosen, Mahasiswa	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman login	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Entri username dan password serta klik tombol login	Sistem mengecek username dan password
	Sistem menemukan username dan password yang cocok
	Sistem mengarahkan aktor kedalam sistem
Aktor berada didalam sistem	
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

Entri username dan password	Sistem cek username dan password
1	2
	Sistem tidak berhasil mengecek username dan password
Entri kembali username dan password	Sistem berhasil mengecek username dan password
Kondisi Akhir : Aktor berhasil login	

3.2.1.2.15 Skenario UseCase Petunjuk Ujian

UseCase ini akan diakses oleh mahasiswa yang akan mengikuti ujian. Halaman ini bertujuan untuk memberi sedikit gambaran tentang penggunaan aplikasi *computer assisted test*. Agar lebih jelas mengenai skenario usecase petunjuk ujian dapat dilihat pada Tabel 3.16 :

Tabel 3.16 Skenario UseCase Petunjuk Ujian

Identifikasi	
1	2
No	15
Nama	Petunjuk Ujian
Tujuan	Aktor mengetahui petunjuk ujian
Deskripsi	Aktor membaca petunjuk ujian

1	2
Tipe :-	
Aktor : Mahasiswa	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman login	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Login dengan username dan password	Sistem membawa aktor ke halaman petunjuk ujian
	Sistem menampilkan halaman petunjuk ujian
Aktor membaca petunjuk ujian	
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Login dengan username dan password	Sistem membawa aktor ke halaman petunjuk ujian
	Sistem gagal menampilkan petunjuk ujian
Login kembali	Sistem berhasil menampilkan petunjuk

	ujian
1	2
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengetahui petunjuk ujian	

3.2.1.2.16 Skenario Usecase Halaman Ujian

Use case halaman ujian diakses oleh mahasiswa. Mahasiswa akan menjawab soal ujian pada halaman ini. Hanya mahasiswa yang sudah terdaftar yang dapat mengikuti ujian. Agar lebih jelas mengenai skenario use case halaman ujian dapat dilihat pada Tabel 3.17 :

Tabel 3.17 Skenario Usecase Halaman Ujian

Identifikasi	
1	2
No	16
Nama	Halaman Ujian
Tujuan	Aktor mengikuti ujian
Deskripsi	Aktor menjawab pertanyaan yang diujikan
Tipe :-	
Aktor : Mahasiswa	

Skenario Utama	
1	2
Kondisi awal : Halaman petunjuk ujian	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol masuk kehalaman ujian	Sistem menampilkan halaman ujian
Aktor membaca pertanyaan dan memilih atau mengetik jawaban dan mengklik tombol simpan jawaban	Sistem menyimpan jawaban peserta
Klik tombol kumpulkan ujian	Sistem menyimpan semua jawaban peserta
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor membaca dan menjawab serta mengklik simpan jawaban	Sistem gagal menyimpan jawaban
Aktor klik kembali simpan jawaban	Sistem berhasil menyimpan jawaban
Aktor klik kumpulkan ujian	Sistem tidak berhasil mengumpulkan ujian
Klik kembali kumpulkan ujian	Sistem berhasil mengumpulkan ujian
Kondisi Akhir : Ujian peserta terlaksana	

3.2.1.2.17 Skenario Usecase Kumpulkan Ujian

Use-case ini dilakukan mahasiswa setelah semua soal terjawab atau waktu ujian sudah habis. Semua jawaban yang sudah dikumpulkan akan diproses untuk menghasilkan nilai ujian mahasiswa. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kumpulkan ujian dapat dilihat pada Tabel 3.18 :

Tabel 3.18 Skenario Usecase Periksa Kumpulkan Ujian

Identifikasi	
1	2
No	17
Nama	Kumpulkan Ujian
Tujuan	Aktor mengumpulkan ujian
Deskripsi	Aktor mengumpulkan ujian setelah selesai ujian
Tipe :-	
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman ujian	

Aksi aktor	Reaksi Sistem
1	2
Klik tombol kumpulkan ujian	Sistem mengumpulkan jawaban peserta dan menyimpannya
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Klik tombol kumpulkan ujian	Sistem gagal mengumpulkan jawaban peserta dan menyimpannya
Klik tombol kumpulkan ujian kembali	Sistem mengumpulkan jawaban peserta dan menyimpannya
Kondisi Akhir : Aktor berhasil logout	

3.2.1.2.18 Skenario Usecase Pilih Ujian

Use case pilih ujian muncul setelah mahasiswa login. Pada use case ini, mahasiswa dihadapkan pada daftar ujian yang bisa diikuti. Mahasiswa hanya dapat melaksanakan 1 (satu) ujian dalam waktu bersamaan. Agar lebih jelas mengenai skenario use case pilih ujian dapat dilihat pada Tabel 3.19 :

Tabel 3.19 Skenario Usecase Pilih Ujian

Identifikasi	
1	2
No	18
Nama	Pilih ujian
Tujuan	Aktor memilih ujian
Deskripsi	Aktor memilih ujian yang akan diikuti
Tipe :-	
Aktor : Mahasiswa	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman login	
Aksi aktor	
Entri username dan password	Sistem cek username dan password
	Sistem menampilkan halaman pilih ujian
Aktor memilih ujian	

Skenario Gagal	
1	2
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Entri username dan password	Sistem cek username dan password
	Sistem gagal menampilkan halaman pilih ujian
Entri username dan password kembali	Sistem mencocokkan username dan password
1	2
	Sistem menampilkan halaman pilih ujian
Aktor memilih ujian	
Kondisi Akhir : Aktor berhasil memilih ujian	

3.2.1.2.19 Skenario Usecase Logout

Use case ini dilakukan oleh admin dan dosen. Aktor dianjurkan untuk melakukan *logout* saat mereka tidak akan menggunakan aplikasi *computer assisted test* dalam waktu tertentu agar lebih aman terhadap orang yang tidak bertanggung jawab. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase logout* dapat dilihat pada Tabel 3.20 :

Tabel 3.20 Skenario Usecase Periksa Jawaban Peserta

Identifikasi	
1	2
No	19
Nama	Logout
Tujuan	Aktor keluar dari sistem
Deskripsi	Aktor keluar dari sistem setelah menggunakan sistem
Tipe :-	
Aktor : Admin, Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	
Klik tombol logout	Sistem membawa aktor keluar sistem
	Sistem menampilkan halaman login
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	
	Reaksi Sistem

1	2
Klik tombol logout	Sistem gagal membawa aktor keluar sistem
Klik tombol logout kemmbali	Sistem berhasil membawa aktor keluar
Kondisi Akhir : Aktor berhasil logout	

3.2.1.2.20 Skenario Usecase Kelola Kuliah

Use case ini dilakukan oleh dosen untuk mengelola kuliah yang di ampu. Kuliah yang telah ditambahkan nantinya akan muncul pada saat dosen ingin menambahkan ujian. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* kelola kuliah dapat dilihat pada Tabel 3.21 :

Tabel 3.21 Skenario Usecase Kelola Kuliah

Identifikasi	
1	2
No	20
Nama	Kelola kuliah
Tujuan	Aktor mengatur data kuliah
Deskripsi	Aktor membaca, mengedit, membuat dan menghapus data kuliah
Tipe :-	

1	2
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman beranda	
Aksi aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengelola data kuliah (simpan, tambah, hapus, cari)	Validasi data kuliah dan sistem menyimpan data kelola kuliah
Submit/Ok	Informasi kelola datakuliah
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	2
Aktor mengelola datakuliah(simpan, tambah, hapus, edit) kembali	Validasi datakuliah kelolakuliah
Submit/Ok kembali	Informasi kelola datakuliah
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mengelola data kuliah	

3.2.1.2.21 Skenario Usecase Cetak Nilai

Use case ini bertujuan untuk mencetak hasil ujian mahasiswa dalam bentuk file seperti file excel. Nantinya file tersebut bisa digunakan oleh dosen untuk

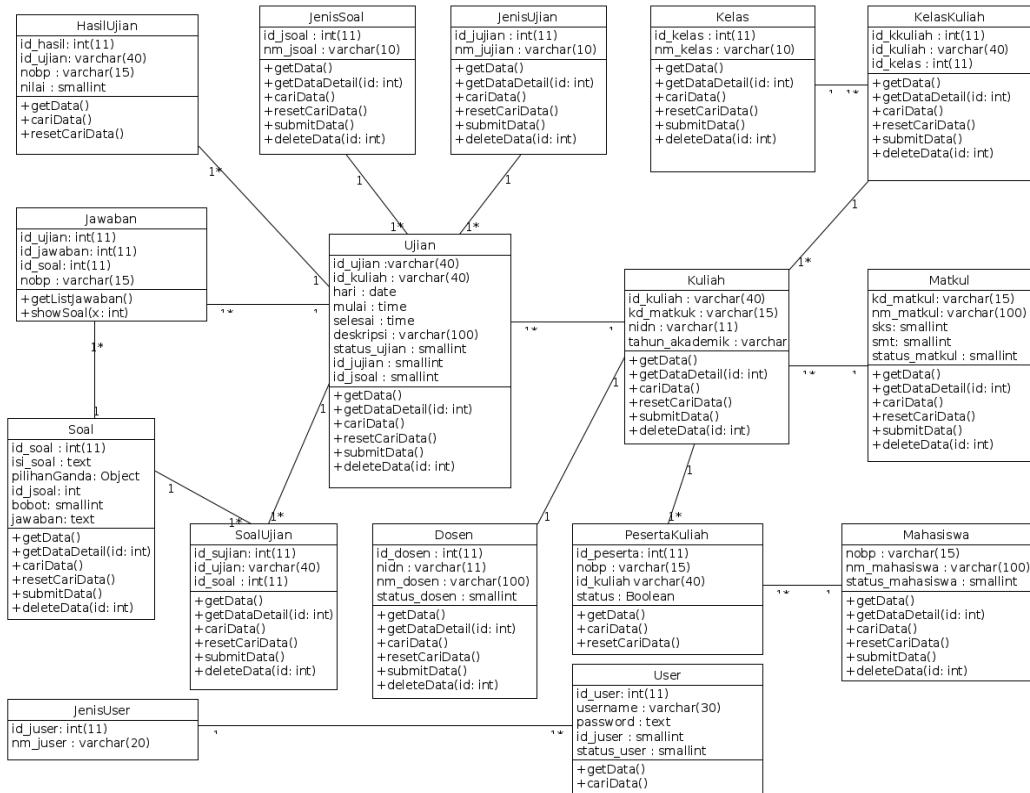
dilah lebih lanjut. Agar lebih jelas mengenai skenario *usecase* cetak nilai dapat dilihat pada Tabel 3.22 :

Identifikasi	
1	2
No	21
Nama	Cetak Nilai
Tujuan	Aktor Mencetak Nilai kedalam bentuk file
Deskripsi	Aktor mencetak nilai ujian mahasiswa
Tipe :-	
1	2
Aktor : Dosen	
Skenario Utama	
Kondisi awal : Halaman Hasil Ujian	
Aksi aktor	
Reaksi Sistem	
Aktor mengklik tombol cetak dan memilih pilihan file untuk dicetak	Sistem memberikan file nilai yang diminta aktor
Skenario Gagal	

1	2
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Aktor mengklik tombol cetak dan memilih pilihan file untuk dicetak	Sistem gagal memberikan file nilai yang diminta aktor
Aktor mengklik kembali tombol cetak dan memilih pilihan file untuk dicetak	Sistem memberikan file nilai yang diminta aktor
Kondisi Akhir : Aktor berhasil mendapatkan file nilai mahasiswa	

3.2.1.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur *class* serta deskripsi *class* dan *object* serta hubungan antar data-data yang terdapat pada basis data. Agar lebih jelas mengenai *class diagram* pada aplikasi yang akan dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 3.4 :



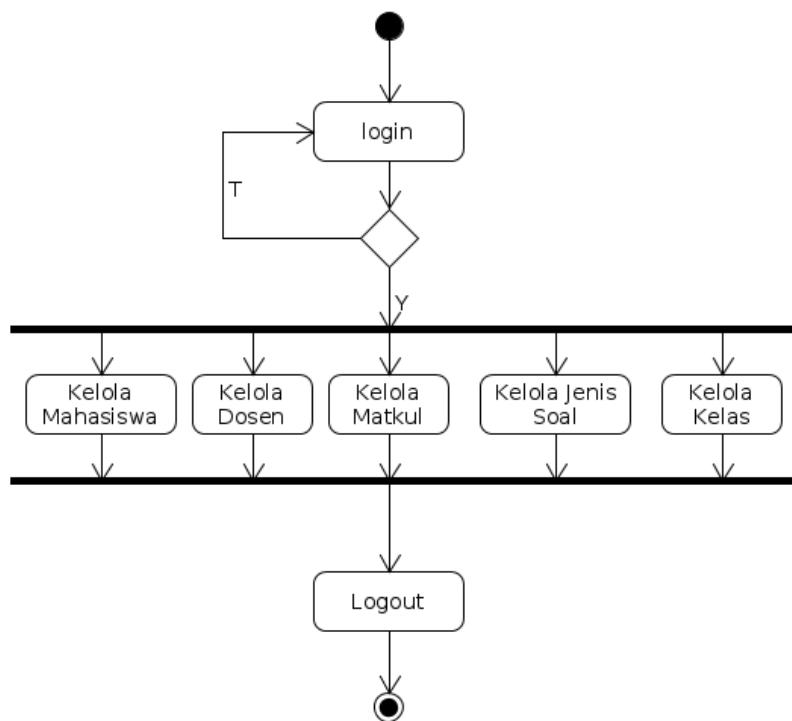
Gambar 3.4 Class Diagram

3.2.1.4 Activity Diagram

Sesuai dengan namanya, *activity diagram* menggambarkan aktivitas dari seorang aktor terhadap sebuah sistem. Aktifitas tersebut biasanya berupa *use case* yang sudah dibahas sebelumnya. Agar lebih jelas mengenai *activity diagram* pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.2.1.4.1 *Activity Diagram Admin*

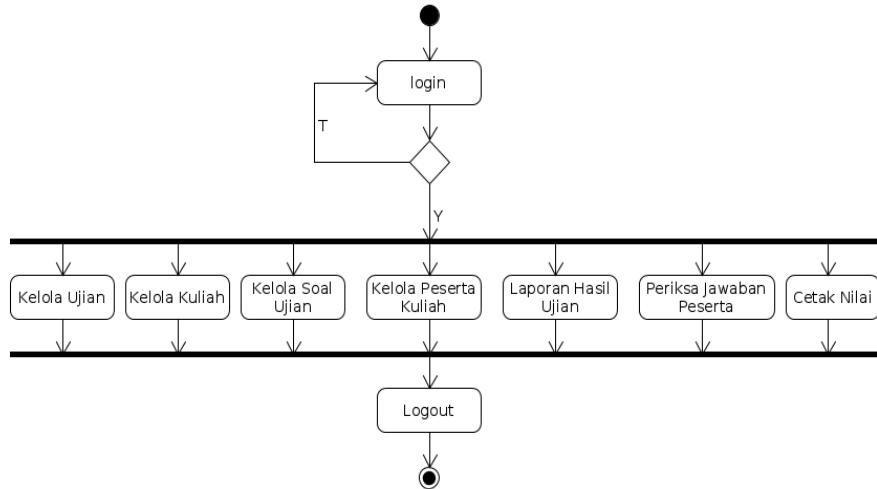
Seorang admin biasanya mengelola data utama dari sebuah sistem. Data utama tersebut nantinya akan digunakan oleh aktor lainnya. Adapun *activity diagram* seorang admin dapat digambarkan seperti Gambar 3.5 :



Gambar 3.5 Activity Diagram Admin

3.2.1.4.2 *Activity Diagram Dosen*

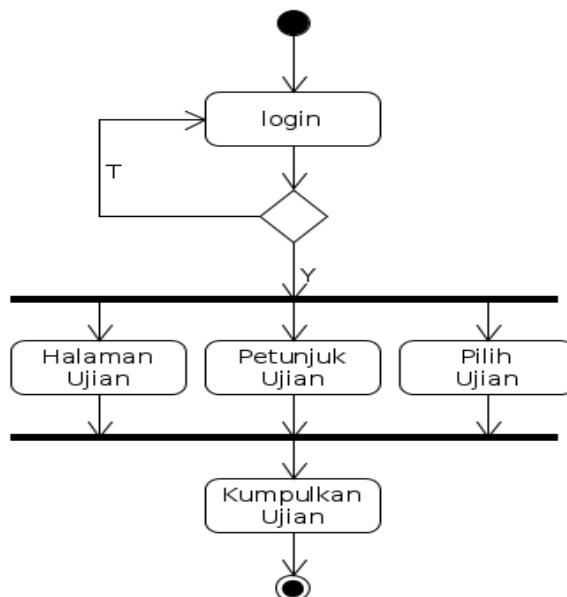
Pada sistem baru, dosen nantinya bertugas mengelola kuliah dan ujian yang telah Ia daftarkan. Dan juga dosen akan melakukan pemeriksaan terhadap jawaban peserta ujian. Adapun *activity diagram* seorang dosen dapat digambarkan seperti Gambar 3.6 :



Gambar 3.6 Activity Diagram Dosen

3.2.1.4.3 *Activity Diagram Mahasiswa*

Mahasiswa merupakan aktor yang akan mengikuti ujian yang telah dibuat oleh seorang dosen. Adapun *activity diagram* seorang mahasiswa dapat digambarkan seperti Gambar 3.7 :



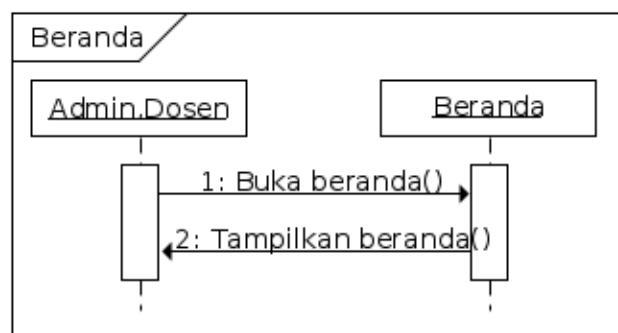
Gambar 3.7 Activity Diagram Mahasiswa

3.2.1.5 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan gambaran detail dari aktifitas seorang aktor pada sebuah *usecase*. Aktifitas-aktifitas itu sendiri dimulai dari aktor dan kemudian sistem membalas aktifitas tersebut. Bisa berupa menampilkan tampilan lain atau menampilkan informasi tertentu. Adapun adalah rancangan dari *sequence diagram* pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.1.5.1 Sequence Diagram Beranda

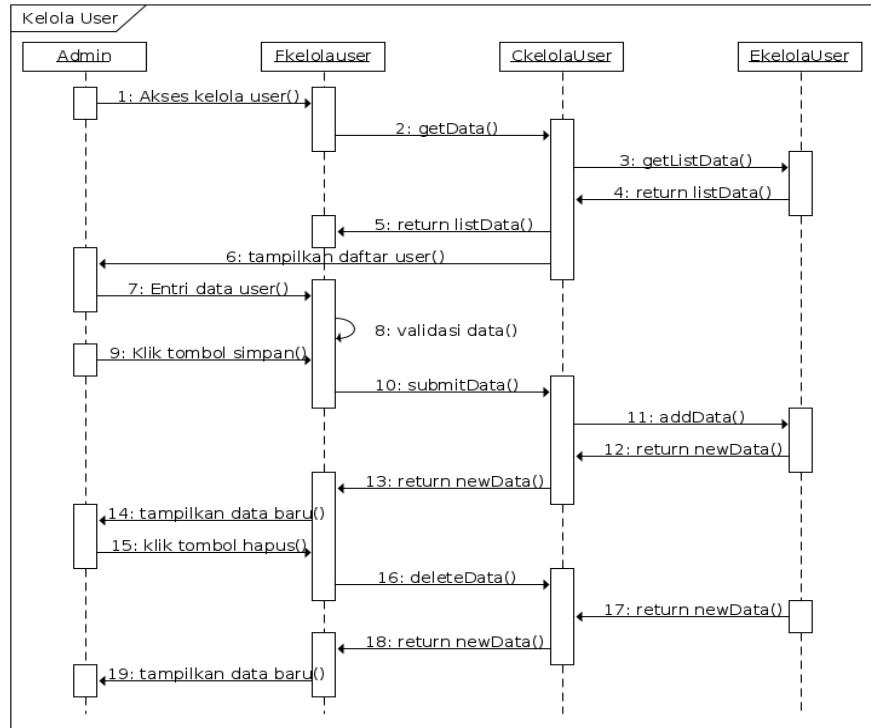
Diagram ini menggambarkan bagaimana aktor mengakses halaman beranda. Halaman ini nantinya akan muncul pertama kali saat dosen dan admin berhasil login. Adapun *sequence diagram* beranda dapat digambarkan seperti pada Gambar 3.8 :



Gambar 3.8 Sequence Diagram Beranda

3.2.1.5.2 Sequence Diagram Kelola User

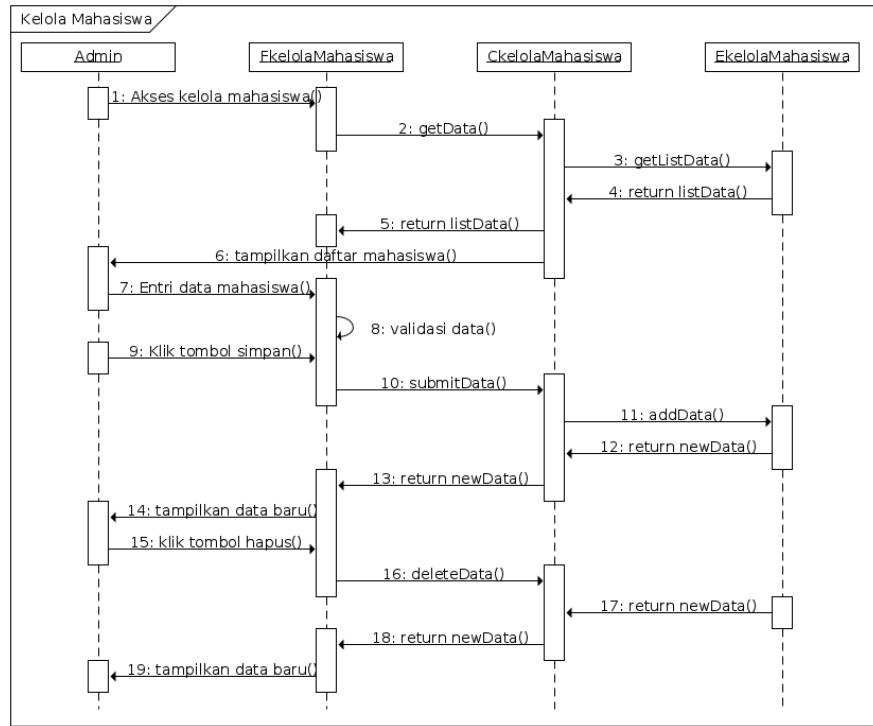
Sequence diagram ini menggambarkan tentang aktifitas admin dalam mengelola *user*. Admin dapat mengatur siapa saja yang dapat masuk kesistem melalui halaman ini. Adapun sequence diagram kelola user yang dapat digambarkan seperti pada Gambar 3.9 :



Gambar 3.9 Sequence Diagram Kelola User

3.2.1.5.3 Sequence Diagram Kelola Mahasiswa

Sequence diagram ini menjelaskan tentang bagaimana aktifitas admin dalam mengelola mahasiswa. Nantinya mahasiswa ini akan mengikuti ujian yang dibuat oleh dosen. Adapun sequence diagram kelola mahasiswa dapat digambarkan seperti Gambar 3.10 :

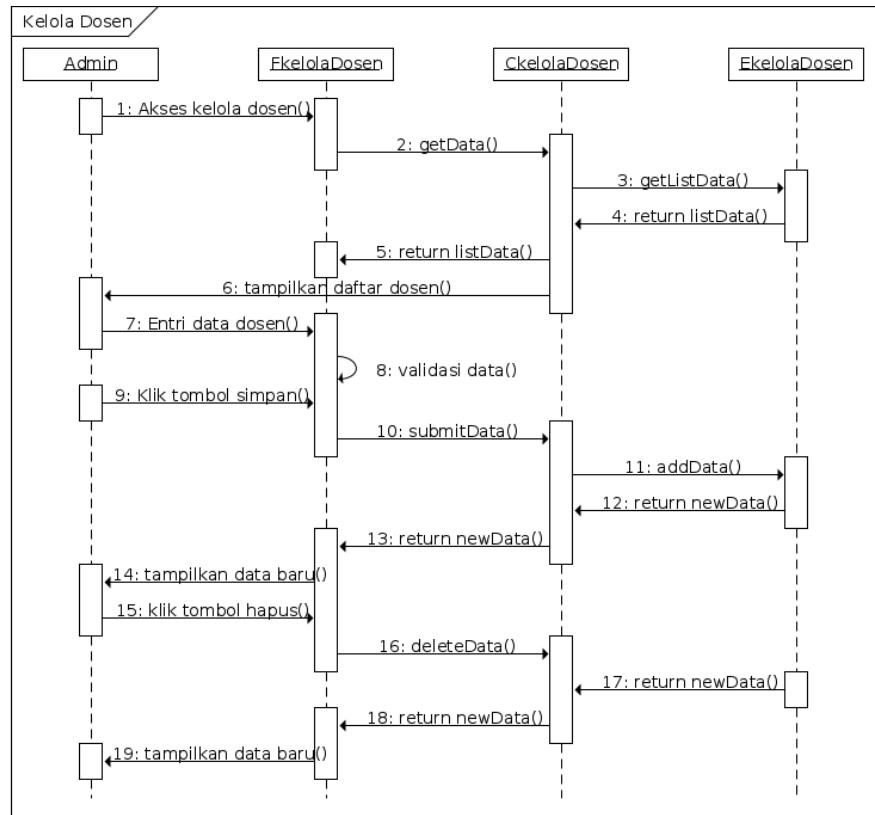


Gambar 3.10 Sequence Diagram kelola mahasiswa

3.2.1.5.4 Sequence Diagram Kelola Dosen

Diagram ini menggambarkan aktifitas admin dalam mengelola data dosen.

Dosen yang sudah terdaftar dapat menggunakan aplikasi *CAT* ini. Setiap dosen baru ditambahkan, data dosen tersebut akan bertambah otomatis pada data user sehingga dosen dapat langsung masuk ke sistem. Adapun sequence diagram kelola dosen pada Gambar 3.11 :

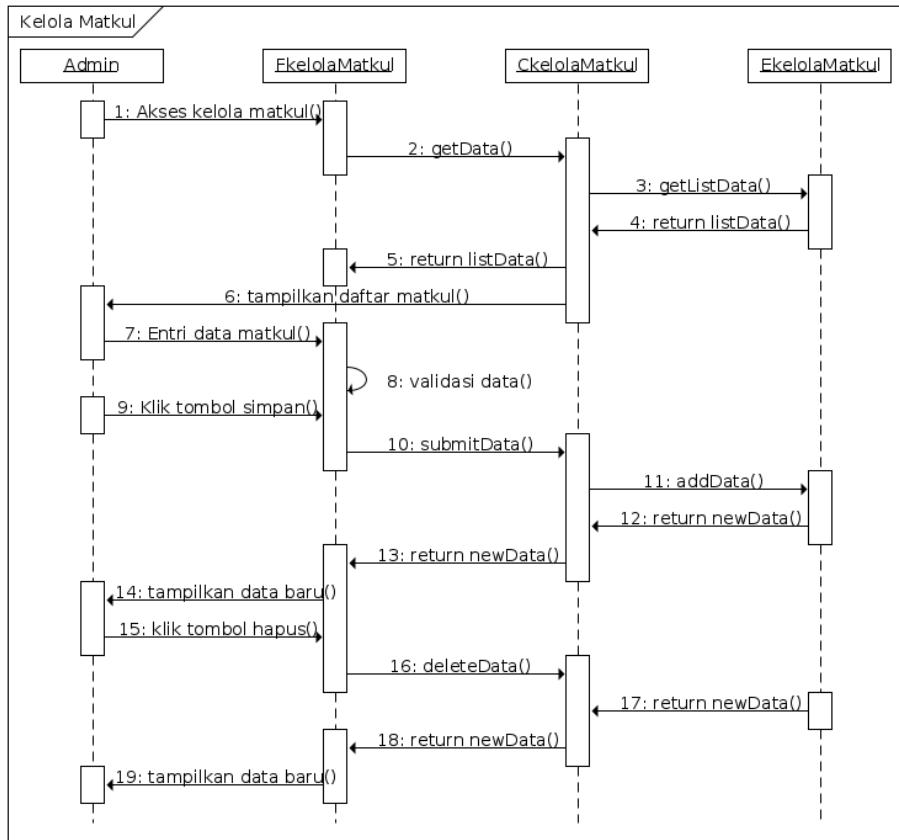


Gambar 3.11 Sequence Diagram kelola dosen

3.2.1.5.5 Sequence Diagram Kelola Mata Kuliah

Diagram ini menggambarkan detail proses dari mengelola mata kuliah.

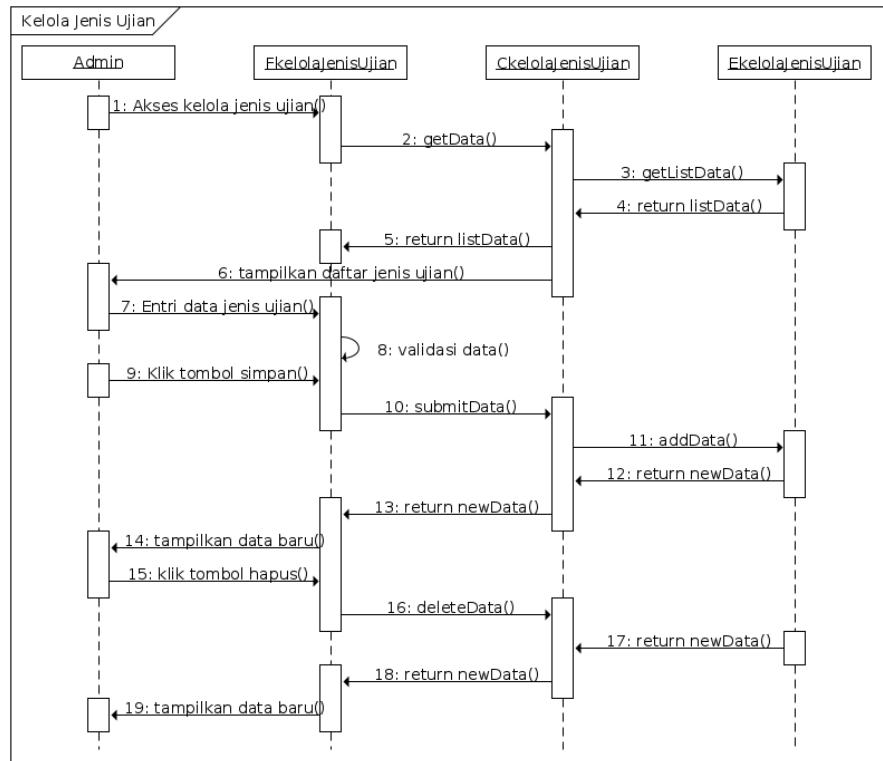
Dimulai dari proses pengambilan daftar mata kuliah hingga proses penyimpanan mata kuliah. Adapun *Sequence diagram* kelola mata kuliah dapat dilihat pada Gambar 3.12 :



Gambar 3.12 Sequence Diagram kelola mata kuliah

3.2.1.5.6 Sequence Diagram Kelola Jenis Ujian

Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola jenis ujian. Dimulai dari proses pengambilan daftar jenis ujian yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan jenis ujian baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola jenis ujian dapat dilihat pada Gambar 3.13 :

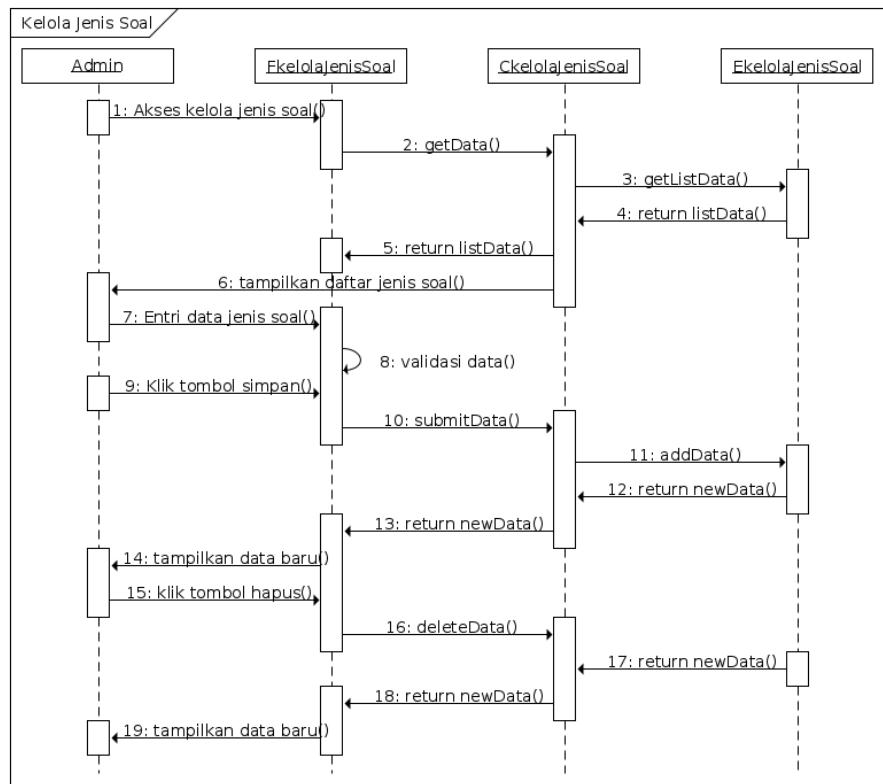


Gambar 3.13 Sequence Diagram kelola jenis ujian

3.2.1.5.7 Sequence Diagram Kelola Tipe Soal

Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola tipe soal.

Dimulai dari proses pengambilan daftar tipe soal yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan tipe soal baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola tipe soal dapat dilihat pada Gambar 3.14 :

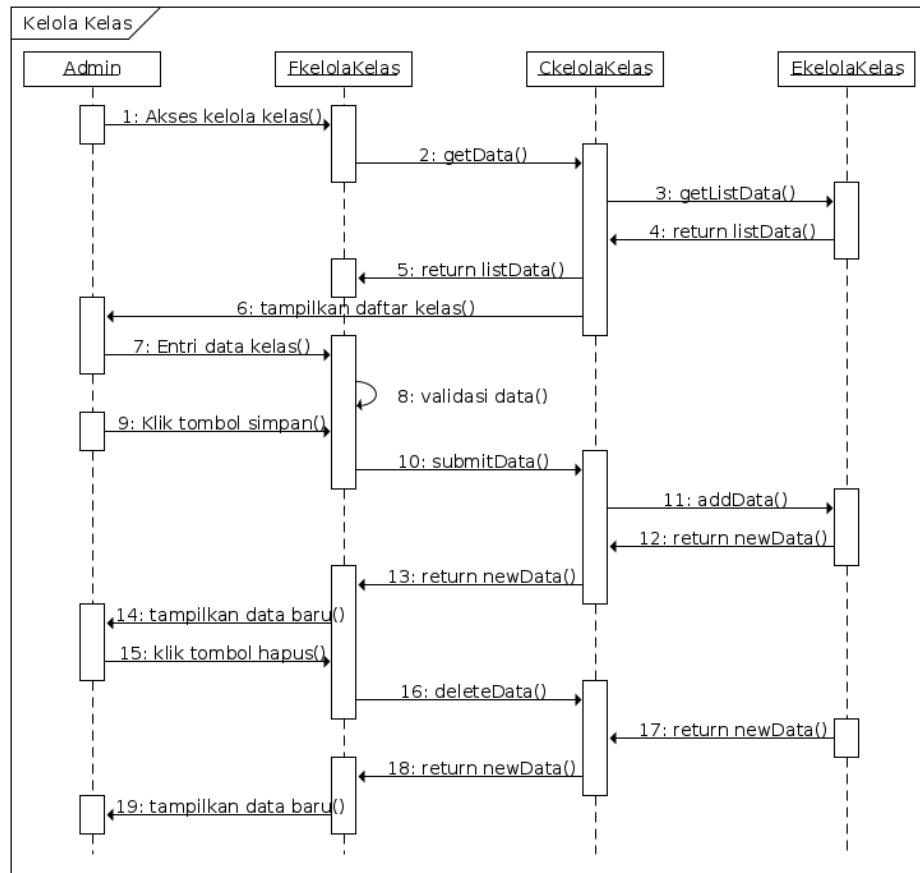


Gambar 3.14 Sequence Diagram kelola tipe soal

3.2.1.5.8 Sequence Diagram Kelola Kelas

Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola kelas.

Dimulai dari proses pengambilan daftar kelas yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan kelas baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola kelas dapat dilihat pada Gambar 3.15 :

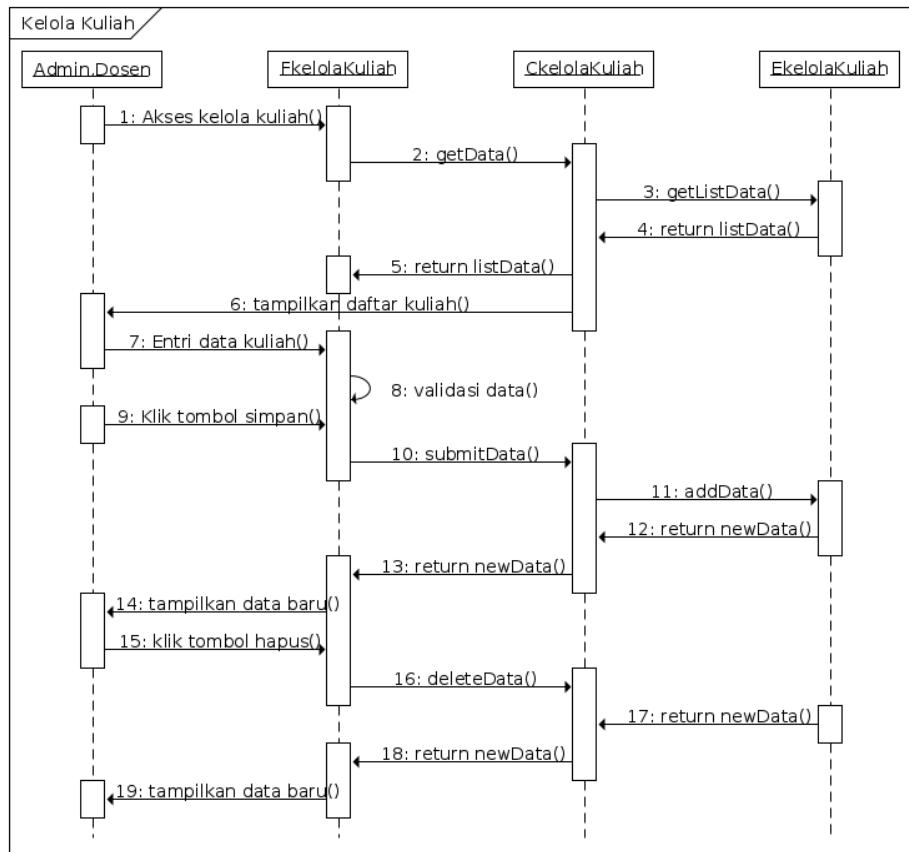


Gambar 3.15 Sequence Diagram kelola kelas

3.2.1.5.9 Sequence Diagram Kelola Kuliah

Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola kuliah.

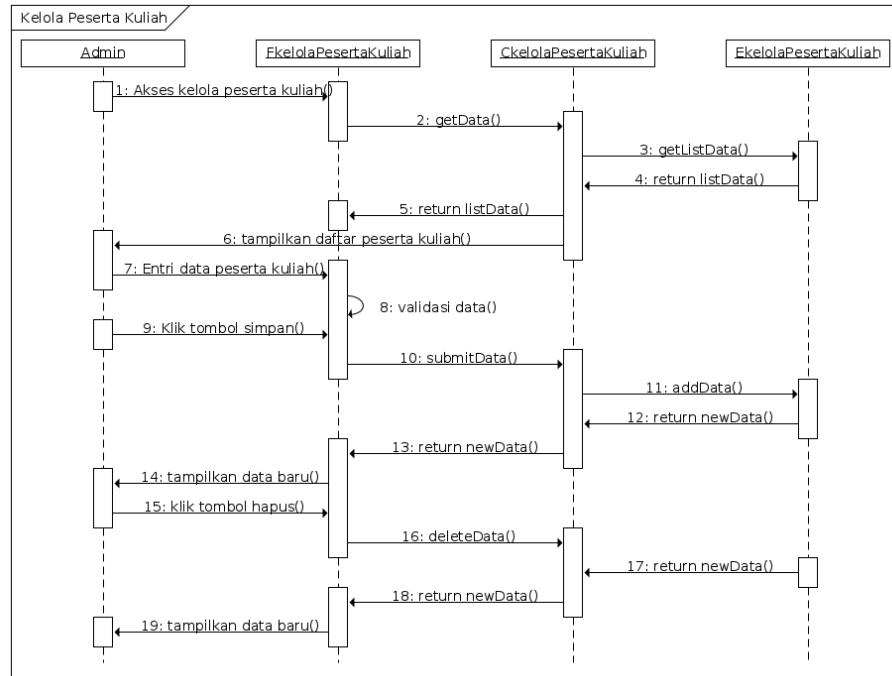
Dimulai dari proses pengambilan daftar kuliah yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan kuliah baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola kuliah dapat dilihat pada Gambar 3.16 :



Gambar 3.16 Sequence Diagram kelola kuliah

3.2.1.5.10 Sequence Diagram Kelola Peserta Kuliah

Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola jenis ujian. Dimulai dari proses pengambilan daftar jenis ujian yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan jenis ujian baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola jenis ujian dapat dilihat pada Gambar 3.17 :

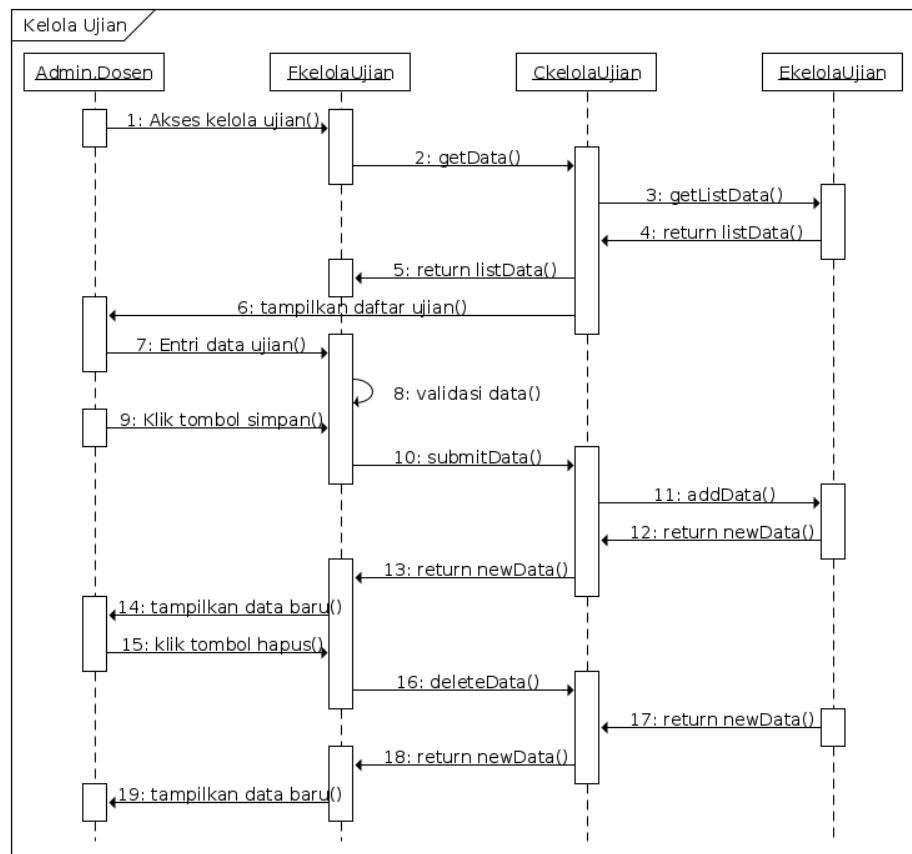


Gambar 3.17 Sequence Diagram kelola peserta kuliah

3.2.1.5.11 Sequence Diagram Kelola Ujian

Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola ujian.

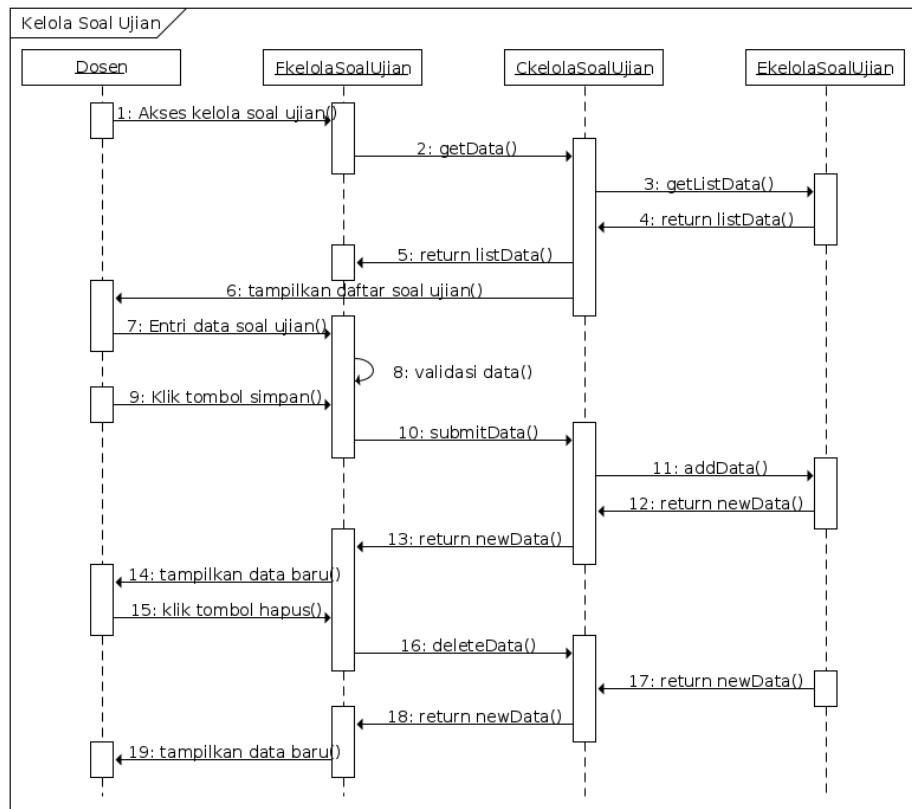
Dimulai dari proses pengambilan daftar ujian yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan ujian baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola ujian dapat dilihat pada Gambar 3.18 :



Gambar 3.18 Sequence Diagram kelola ujian

3.2.1.5.12 Sequence Diagram Kelola Soal Ujian

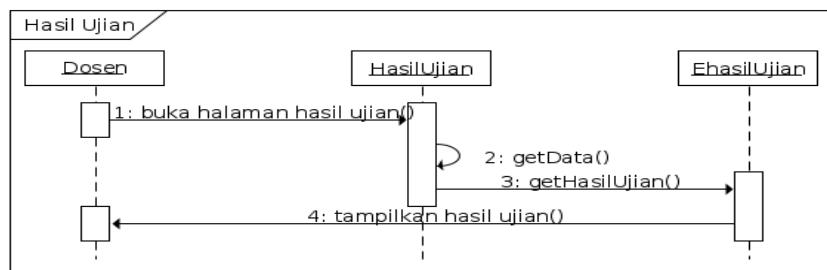
Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola soal ujian. Dimulai dari proses pengambilan daftar soal ujian yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan soal ujian baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola soal ujian dapat dilihat pada Gambar 3.19 :



Gambar 3.19 Sequence Diagram kelola soal ujian

3.2.1.5.13 Sequence Diagram Hasil Ujian

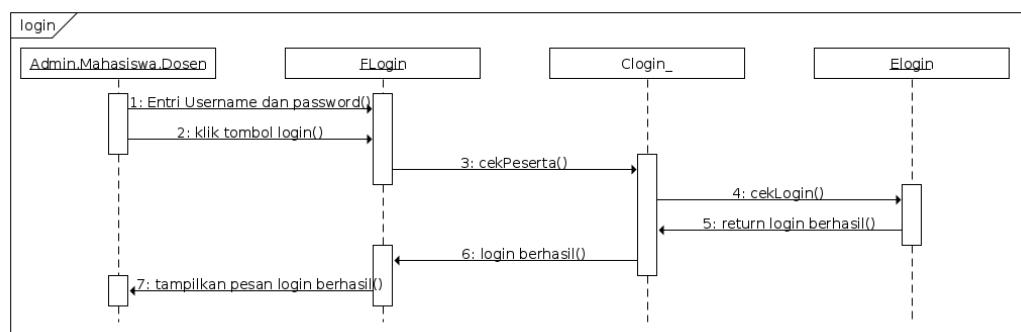
Diagram ini menggambarkan detail proses dari kegiatan mengelola hasil ujian. Dimulai dari proses pengambilan daftar hasil ujian yang sudah ditambahkan hingga proses penyimpanan hasil ujian baru ke basis data. Adapun *Sequence diagram* kelola hasil ujian dapat dilihat pada Gambar 3.20 :



Gambar 3.20 Sequence Diagram hasil ujian

3.2.1.5.14 Sequence Diagram Login

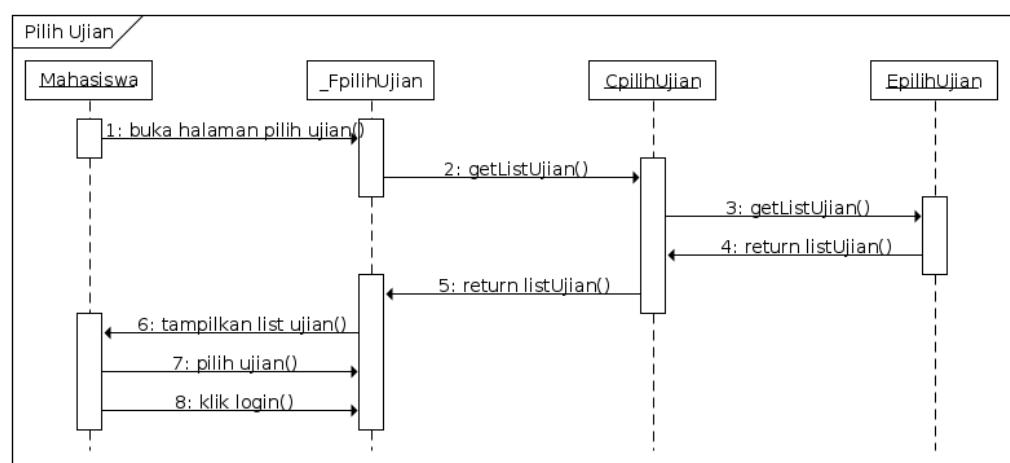
Diagram ini menggambarkan proses seorang pengguna melakukan *login* ke sistem. Dimulai dari mengetikkan *username* dan *password* hingga proses pengecekan hak akses pengguna. Adapun *sequence diagram login* dapat digambarkan seperti Gambar 3.21 :



Gambar 3.21 Sequence Diagram login

3.2.1.5.15 Sequence Diagram Pilih Ujian

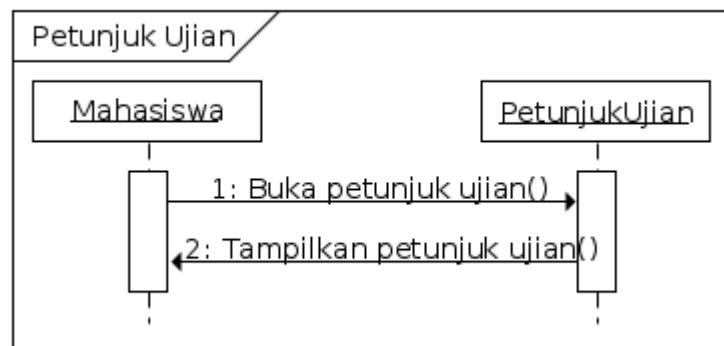
Diagram ini menggambarkan proses mahasiswa dalam memilih ujian yang ingin di ikuti. Adapun *sequence diagram pilih ujian* dapat digambarkan seperti Gambar 3.22 :



Gambar 3.22 Sequence Diagram pilih ujian

3.2.1.5.16 Sequence Diagram Petunjuk Ujian

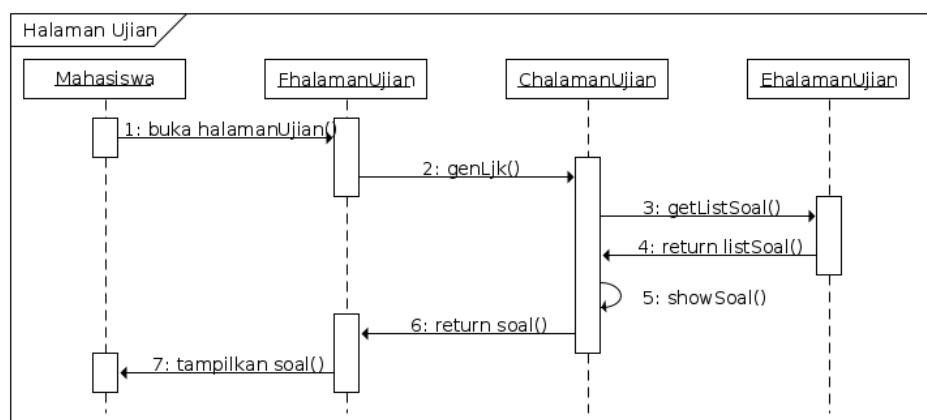
Diagram ini menggambarkan proses seorang mahasiswa dalam mengakses halaman petunjuk ujian. Adapun *sequence diagram* petunjuk ujian dapat digambarkan seperti Gambar 3.23 :



Gambar 3.23 Sequence Diagram petunjuk ujian

3.2.1.5.17 Sequence Diagram Halaman Ujian

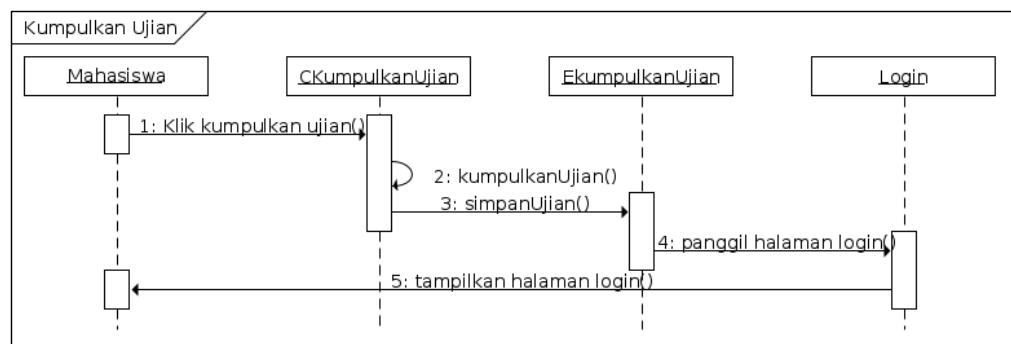
Diagram ini menggambarkan proses seorang mahasiswa dalam mengerjakan ujian pada aplikasi yang akan dikembangkan. Adapun *sequence diagram* halaman ujian dapat digambarkan seperti Gambar 3.24 :



Gambar 3.24 Sequence Diagram halaman ujian

3.2.1.5.18 Sequence Diagram Kumpulkan Ujian

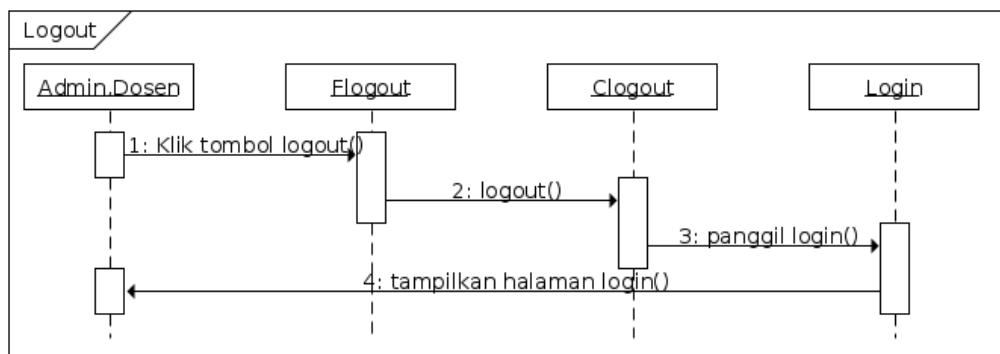
Diagram ini menggambarkan proses seorang mahasiswa pada saat mengumpulkan ujian. Adapun *sequence diagram* kumpulkan ujian dapat digambarkan seperti Gambar 3.25 :



Gambar 3.25 Sequence Diagram kumpulkan ujian

3.2.1.5.19 Sequence Diagram Logout

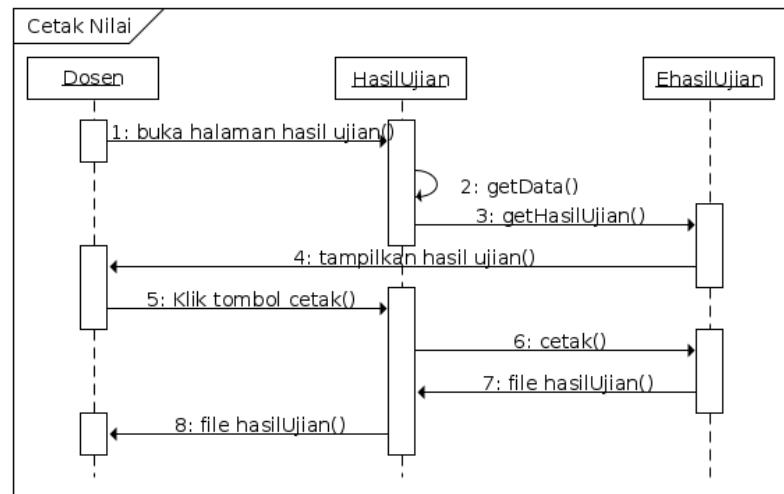
Diagram ini menggambarkan proses pengguna dalam melakukan *logout* atau keluar dari sistem. Adapun *sequence diagram logout* dapat digambarkan seperti Gambar 3.26 :



Gambar 3.26 Sequence Diagram logout

3.2.1.5.20 Sequence Diagram Cetak Nilai

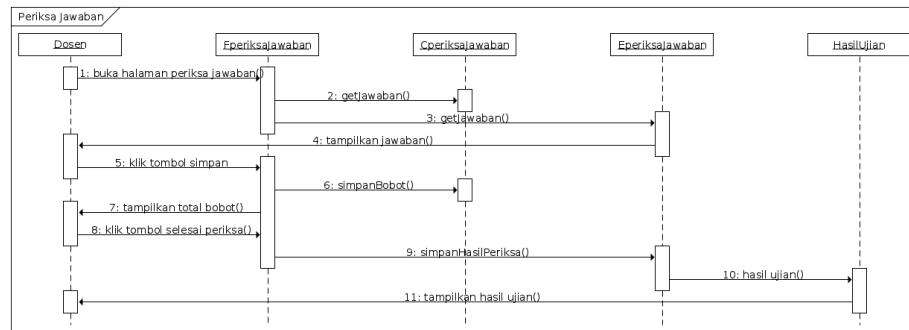
Diagram ini menggambarkan proses seorang dosen dalam mengakses nilai ujian mahasiswa serta mencetaknya ke dalam bentuk *file*. Adapun *sequence diagram* cetak nilai dapat digambarkan seperti Gambar 3.27 :



Gambar 3.27 Sequence Diagram cetak nilai

3.2.1.5.21 Sequence Diagram Periksa Jawaban

Diagram ini menunjukkan proses seorang dosen dalam melakukan pemeriksaan jawaban peserta ujian dengan tipe soal essai. Adapun *sequence diagram* periksa ujian dapat digambarkan seperti Gambar 3.28 :



Gambar 3.28 Sequence Diagram periksa jawaban

3.2.2 Desain Terinci

Desain terinci merupakan pengembangan lebih lanjut dari desain global.

Desain terinci terbagi atas 3 (tiga) macam yaitu desain *output*, *input* dan *file*.

3.2.2.1 Desain Output

Desain *output* merupakan desain atau tampilan dari hasil proses sistem.

Output dapat ditampilkan pada monitor atau dicetak kedalam bentuk kertas.

Desain *output* dari aplikasi yang akan dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Daftar Mahasiswa

Halaman ini digunakan untuk melihat daftar mahasiswa secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.29 :

Header				
Username	Daftar Mahasiswa			
	Tambah Data		Refresh	Pencarian ...
Menu	No	NOBP	Nama Mahasiswa	Aksi
	99 99	Varchar(15) Varchar(15)	Varchar(100) Varchar(100)	
<input type="button" value="Sebelumnya"/> <input type="button" value="99"/> <input type="button" value="Selanjutnya"/>		Banyak Data Perhalaman <input type="button" value="99"/>		

Gambar 3.3.29 Halaman Daftar Mahasiswa

2. Daftar Dosen

Halaman ini berisi daftar dosen secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.30 :

Header						
Username Menu	Daftar Dosen					
	Tambah Data		Refresh	Pencarian ...	Reset	
	No	NIDN	Nama Dosen	Aksi		
	99	Varchar(15)	Varchar(100)			
	99	Varchar(15)	Varchar(100)			
	Sebelumnya			99	Selanjutnya	
	Banyak Data Perhalaman					99

Gambar 3.30 Halaman Daftar Dosen

3. Daftar Mata Kuliah

Halaman ini berisi daftar mata kuliah secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.31 :

Header						
Username Menu	Daftar Matkul					
	Tambah Data		Refresh	Pencarian ...	Reset	
	No	Kode Matkul	Nama Matkul	Semester	SKS	Aksi
	99	Varchar(15)	Varchar(100)	Int(2)	Int(2)	
	99	Varchar(15)	Varchar(100)	Int(2)	Int(2)	
	Sebelumnya			99	Selanjutnya	
	Banyak Data Perhalaman					99

Gambar 3.31 Halaman Daftar Mata Kuliah

4. Daftar Kelas

Halaman ini berisi daftar kelas secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.32 :

Header										
Username	Daftar Kelas									
	<input type="button" value="Tambah Data"/> <input type="button" value="Refresh"/> <input type="button" value="Pencarian ..."/> <input type="button" value="Reset"/>									
Menu	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Kelas</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>Varchar(10)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>Varchar(10)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Kelas	Aksi	99	Varchar(10)		99	Varchar(10)	
	No	Nama Kelas	Aksi							
99	Varchar(10)									
99	Varchar(10)									
<input type="button" value="Sebelumnya"/> <input type="button" value="99"/> <input type="button" value="Selanjutnya"/> Banyak Data Perhalaman <input type="button" value="99"/>										

Gambar 3.32 Halaman Daftar Kelas

5. Daftar Tipe Soal

Halaman ini berisi daftar tipe soal secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.33 :

Header										
Username	Daftar Tipe Soal									
	<input type="button" value="Tambah Data"/> <input type="button" value="Refresh"/> <input type="button" value="Pencarian ..."/> <input type="button" value="Reset"/>									
Menu	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Tipe Soal</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>99</td> <td>Varchar(20)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>Varchar(20)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Tipe Soal	Aksi	99	Varchar(20)		99	Varchar(20)	
	No	Nama Tipe Soal	Aksi							
99	Varchar(20)									
99	Varchar(20)									
<input type="button" value="Sebelumnya"/> <input type="button" value="99"/> <input type="button" value="Selanjutnya"/> Banyak Data Perhalaman <input type="button" value="99"/>										

Gambar 3.33 Halaman Daftar Tipe Soal

6. Daftar Jenis Ujian

Halaman ini berisi daftar jenis ujian secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.34 :

Header			
Username	Daftar Jenis Ujian		
	<input type="button" value="Tambah Data"/> <input type="button" value="Refresh"/> <input type="button" value="Pencarian ..."/> <input type="button" value="Reset"/>		
Menu	No	Nama Jenis Ujian	Aksi
	99 99	Varchar(10) Varchar(10)	
	<input type="button" value="Sebelumnya"/> 99 <input type="button" value="Selanjutnya"/>	Banyak Data Perhalaman	99

Gambar 3.34 Halaman Daftar Jenis Ujian

7. Daftar User

Halaman ini berisi daftar user secara keseluruhan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.35 :

Header			
Username	Daftar User		
	<input type="button" value="Tambah Data"/> <input type="button" value="Refresh"/> <input type="button" value="Pencarian ..."/> <input type="button" value="Reset"/>		
Menu	No	Username	Jenis User
	99 99	Varchar(30) Varchar(30)	Varchar(10) Varchar(10)
	<input type="button" value="Sebelumnya"/> 99 <input type="button" value="Selanjutnya"/>	Banyak Data Perhalaman	99

Gambar 3.35 Halaman Daftar User

8. Daftar Kuliah

Halaman ini berisi daftar kuliah yang telah ditambahkan oleh dosen. Kuliah ini nantinya akan didaftarkan pada ujian, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.36 :

Header				
Username	Daftar Kuliah			
	Tambah Data Refresh		Tahun Akademik	Varchar(5)
Menu	No	Mata Kuliah	Kelas	Status
	99 99	Varchar(100) Varchar(100)	Varchar(10) Varchar(10)	Varchar(10) Varchar(10)
Sebelumnya 99 Selanjutnya		Banyak Data Perhalaman 99		

Gambar 3.36 Halaman Daftar Kuliah

9. Daftar Peserta Kuliah

Halaman ini berisi daftar peserta kuliah yang telah ditambahkan oleh dosen. Peserta kuliah ini nantinya akan mengikuti ujian yang telah dibuat dosen, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.37 :

Header				
Username	Informasi Kuliah			
	Nama Dosen Mata Kuliah Kelas Tahun Akademik	Varchar(100) Varchar(100) Varchar(10) Varchar(5)		
Menu	Daftar Peserta Kuliah			
	Tambah Data Refresh		Pencarian ...	Reset
No	NOBP	Nama Mahasiswa	Aksi	
99 99	Varchar(15) Varchar(15)	Varchar(100) Varchar(100)	Aksi	
Sebelumnya 99 Selanjutnya		Banyak Data Perhalaman		99

Gambar 3.37 Halaman Daftar Peserta Kuliah

10. Daftar Ujian

Halaman ini berisi daftar ujian yang telah ditambahkan oleh dosen.

Peserta kuliah nantinya akan mengikuti ujian yang telah dibuat dosen,

dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.38 :

Gambar 3.38 Halaman Daftar Ujian

11. Daftar Soal Ujian

Halaman ini berisi daftar soal ujian yang telah ditambahkan oleh dosen.

Soal ini nantinya akan keluar pada saat ujian secara acak, dengan bentuk

rancangan seperti pada Gambar 3.39 :

Header		Informasi Ujian			
Username		Mata Kuliah	Varchar(100)	Dosen	Varchar(100)
Menu		Kelas	Varchar(10)	Tahun Akademik	Varchar(5)
		Hari	Varchar(15)	Waktu	Date
		Jenis Ujian	Varchar(5)	Jenis Soal	Varchar(5)
		Soal Ujian		Hasil Ujian	
	<input type="button" value="Tambah Data"/> <input type="button" value="Refresh"/>		<input type="button" value="Pencarian ..."/> <input type="button" value="Reset"/>		
No	Isi Soal	Bobot	Aksi		
99	<input type="text" value="Text"/> <input type="text" value="Text"/>	<input type="text" value="Int(5)"/> <input type="text" value="Int(5)"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>		
	<input type="button" value="Sebelumnya"/> <input type="button" value="99"/> <input type="button" value="Selanjutnya"/>				
	Banyak Data Perhalaman <input type="text" value="99"/>				

Gambar 3.39 Halaman Daftar Soal Ujian

12. Daftar Hasil Ujian

Halaman ini berisi daftar hasil ujian peserta. Status ujian beserta nilai ujian mahasiswa akan ditampilkan dihalaman ini, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.40 :

Header						
Username Menu	Informasi Ujian					
	Mata Kuliah	Varchar(100)	Dosen	Varchar(100)		
	Kelas	Varchar(10)	Tahun Akademik	Varchar(5)		
	Hari	Varchar(15)	Waktu	Date		
	Jenis Ujian	Varchar(5)	Jenis Soal	Varchar(5)		
	Soal Ujian	Hasil Ujian				
	Tambah Data	Refresh		Pencarian ...	Reset	
	No	NOBP	Nama	Kelas	Status	Nilai
	99	Varchar(15)	Varchar(100)	Varchar(5)	Varchar(15)	Int(3)
	99	Varchar(15)	Varchar(100)	Varchar(5)	Varchar(15)	Int(3)
	Sebelumnya	99	Selanjutnya	Banyak Data Perhalaman		
				99		

Gambar 3.3.40 Halaman Daftar Hasil Ujian

13. Laporan Hasil Ujian

Laporan isi berisi daftar mahasiswa serta nilai ujian yang didapatkannya. Pada laporan terdapat ketentuan, jika mahasiswa belum melaksanakan ujian maka nilainya akan menjadi 0 dan statusnya menjadi “Belum Ujian”. Sedangkan jika mahasiswa sudah ujian dan jawaban mahasiswa sudah diperiksa (tipe soal essai) maka status akan berubah menjadi “Sudah Ujian” dan pada kolom nilai akan keluar nilai sesuai dengan hasil ujian mahasiswa tersebut, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.41 :

LAPORAN HASIL UJIAN	
Mata Kuliah	Varchar(100)
Dosen	Varchar(100)
Kelas	Varchar(30)
Tahun Akademik	Varchar(5)
Hari	Date
Jam	Time
Jenis Ujian	Varchar(10)
Jenis Soal	Varchar(10)
No	NOBP
99	Varchar(15)
99	Varchar(15)
Nama	Kelas
Varchar(100)	Varchar(10)
Varchar(100)	Varchar(10)
Nilai	
	Int(3)
	Int(3)

Gambar 3.41 Laporan Hasil Ujian

3.2.2.2 Desain *Input*

Dalam setiap sistem, pasti ada masukkan atau *input* yang nantinya akan diproses sistem. Dari proses *input* tadi, didapat hasil *output* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Berikut adalah desain *input* yang akan dikembangkan :

1. Form Mahasiswa

Form ini digunakan untuk menambahkan mahasiswa baru kedalam sistem. Pengguna harus memasukkan NOBP dan nama kedalam form yang telah disediakan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.42 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	NOBP <input type="text" value="Varchar(15)"/>
	Nama <input type="text" value="Varchar(100)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.42 Form Mahasiswa

2. Form Dosen

Form ini digunakan untuk menambahkan dosen baru kedalam sistem.

Pengguna harus memasukkan NIDN dan nama kedalam form yang telah disediakan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.43 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	NIDN <input type="text" value="Varchar(15)"/>
	Nama <input type="text" value="Varchar(100)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.43 Form Mahasiswa

3. Form Matkul

Form ini digunakan untuk menambahkan mata kuliah baru kedalam sistem. Pengguna harus memasukkan kode mata kuliah, nama mata

kuliah, jumlah SKS dan semester kedalam form yang telah disediakan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.44 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Kode Matkul <input type="text" value="Varchar(15)"/>
	Nama Matkul <input type="text" value="Varchar(100)"/>
	SKS <input type="text" value="Int(3)"/>
	Semester <input type="text" value="Int(3)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.44 Form Matkul

4. Form Kelas

Form ini digunakan untuk menambahkan nama kelas baru, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.45 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Nama Kelas <input type="text" value="Varchar(10)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.45 Form Kelas

5. Form Tipe Soal

Form ini digunakan untuk menambahkan tipe soal baru jika diperlukan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.46 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Nama Tipe Soal <input type="text" value="Varchar(20)"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.46 Form Tipe Soal

6. Form Jenis Ujian

Form ini digunakan untuk menambahkan jenis ujian baru jika diperlukan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.47 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Nama Jenis Ujian <input type="text" value="Varchar(10)"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.47 Form Jenis Ujian

7. Form User

Form ini digunakan untuk menambahkan *user* baru. *User* baru dapat berupa admin baru, dosen baru atau mahasiswa baru, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.48 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Username <input type="text" value="Varchar(30)"/>
	Password <input type="text" value="Varchar(12)"/>
	Jenis User <input type="text" value="Varchar(10)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.48 Form User

8. Form Kuliah

Form ini digunakan oleh dosen untuk menambahkan kuliah yang diampu. Kuliah yang sudah ditambahkan nantinya akan muncul di form tambah ujian. Pada form ini, dosen diminta untuk memilih mata kuliah, memilih kelas-kelas yang diampu serta mengentri tahun akademik, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.49 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Pilih Mata Kuliah <input type="text" value="Varchar(100)"/>
	Tambahkan Kelas <input type="text" value="Varchar(12)"/>
	Tahun Akademik <input type="text" value="Varchar(5)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.49 Form Kuliah

9. Form Peserta Kuliah

Form ini digunakan oleh dosen untuk menambah peserta kuliah. Dosen diminta untuk memilih salah satu kelas, kemudian memilih mahasiswa

yang ingin ditambahkan, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.50 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Pilih Kelas <input type="text" value="Varchar(10)"/> <input checked="" type="checkbox"/> Tambahkan Mahasiswa <input type="text" value="Varchar(100)"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.50 Form Peserta Kuliah

10. Form Ujian

Form ini digunakan oleh dosen untuk menambahkan ujian baru. Dosen diminta untuk memilih kuliah yang ingin diujikan, jenis soal ujian, jenis ujian, jadwal ujian serta deskripsi ujian jika perlu, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.51 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Pilih Kuliah <input type="text" value="Varchar(100)"/> 
	Pilih Jenis Ujian <input type="text" value="Varchar(10)"/> 
	Pilih Jenis Soal <input type="text" value="Varchar(15)"/> 
	Hari Ujian <input type="text" value="Date"/>
	Jam Mulai <input type="text" value="Time"/>
	Jam Selesai <input type="text" value="Time"/>
	Deskripsi <input type="text" value="Varchar(100)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.51 Form Ujian

11. Form Soal Ujian

Form ini digunakan oleh dosen untuk menambahkan soal ujian baru.

Form soal ujian memiliki 2 tampilan tergantung jenis soal ujian yang dipilih, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.52 :

Header	
Username	Tambah Data
Menu	Isi Soal <input type="text" value="Text"/>
	Bobot Nilai <input type="text" value="Integer(3)"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.52 Form Soal Ujian Essai

Pada jenis soal ujian essai, dosen hanya diminta untuk memasukkan isi soal serta bobot soal. Namun pada soal ujian pilihan ganda, dosen diminta untuk memasukkan pilihan ganda yang disediakan dan bobot nilai untuk tipe soal pilihan ganda otomatis diatur menjadi 1 (satu), dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.53 :

Header							
Username	Tambah Data Isi Soal <input type="text" value="Text"/> <table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>Varchar(200)</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>Varchar(200)</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>Varchar(200)</td> </tr> </table> Jawaban <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Batal"/>	A	Varchar(200)	B	Varchar(200)	C	Varchar(200)
A	Varchar(200)						
B	Varchar(200)						
C	Varchar(200)						
Menu							

Gambar 3.53 Form Soal Ujian Pilihan Ganda

12. Form Halaman Ujian

Form ini digunakan oleh mahasiswa untuk menjawab soal ujian. Form halaman ujian memiliki 2 desain untuk tipe soal essai dan untuk tipe soal pilihan ganda, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.54 :

Header	
Pilih Soal <input type="button" value="99"/> <input type="button" value="99"/> <input type="button" value="99"/>	<input type="button" value="Total Soal : 99"/> <input type="button" value="Sisa Waktu : Date"/> <input type="button" value="Selesai : 99"/> <input type="button" value="Belum Selesai : 99"/> <i>Jawablah soal dibawah dengan benar!</i>
Informasi Ujian Varchar(100) Varchar(100) Date Time <input type="button" value="Kumpulkan Ujian"/>	Isi Soal Text Jawaban Anda <input type="text" value="Text"/> <input type="button" value="Simpan Jawaban"/> <input type="button" value="<--"/> <input type="button" value="-->"/>

Gambar 3.54 Form Halaman Ujian Essai

Pada jenis soal ujian essai, mahasiswa diminta untuk mengetikkan jawabannya secara lengkap pada form yang telah disediakan. Dan jika sudah selesai, peserta wajib mengklik tombol “Simpan Jawaban” agar jawaban tersimpan. Pada form halaman ujian dengan tipe soal pilihan ganda, mahasiswa diminta untuk memilih jawaban yang dianggap benar. Dan jawaban peserta akan tersimpan otomatis, dengan bentuk rancangan seperti pada Gambar 3.55 :

Header	
<p>Pilih Soal</p> <p>99 99 99</p>	<p>Total Soal : 99 Sisa Waktu : Date</p> <p>Selesai : 99 Belum Selesai : 99</p> <p><i>Jawablah soal dibawah dengan benar!</i></p> <p>Isi Soal</p> <p>Text</p> <p><input type="radio"/> Text</p> <p><input type="radio"/> Text</p> <p><input type="radio"/> Text</p> <p style="text-align: center;"><- -></p>
<p>Informasi Ujian</p> <p>Varchar(100) Varchar(100) Date Time</p> <p>Kumpulkan Ujian</p>	

Gambar 3.55 Form Halaman Ujian Pilihan Ganda

3.2.2.3 Desain File

File merupakan tabel yang digunakan pada sebuah basis data. Semua data dan informasi yang terdapat pada aplikasi *computer assisted test* akan disimpan pada tabel-tabel tersebut. Agar lebih jelas mengenai *file-file* pada aplikasi *computer assisted test* dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini :

1. File kelas kuliah

File ini digunakan untuk menampung daftar kelas yang berada pada sebuah kuliah, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.23

Tabel 3.22 Desain File Kelas Kuliah

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbkelas_kuliah

Primary Key : id_kkuliah

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Deskripsi
id_kkuliah	integer	11	Id kelas kuliah
id_kuliah	varchar	40	Id kuliah
id_kelas	integer	11	Id kelas

2. File kuliah

File ini digunakan untuk menampung semua daftar kuliah, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.24 :

Tabel 3.23 Desain File Kuliah

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbkuliah

Primary Key : id_kuliah

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_kuliah	varchar	40	Id kuliah
nidn	varchar	11	NIDN Dosen
kd_matkul	varchar	15	Kode matkul
tahun_akademik	varchar	5	Tahun akademik

3. File peserta kuliah

File ini digunakan untuk menampung daftar mahasiswa yang mengikuti sebuah kuliah, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.25

Tabel 3.24 Desain File Peserta KuliahNama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbpeserta_kuliah

Primary Key : id_peserta

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_peserta	varchar	60	Id peserta
nobp	varchar	15	NOBP mahasiswa
id_kuliah	varchar	40	Id kuliah
status_peserta	smallint	3	Status peserta
id_kelas	integer	11	Id kelas

4. File hasil ujian

File ini digunakan untuk menampung daftar mahasiswa serta nilai ujian mereka, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.26 :

Tabel 3.25 Desain File Hasil UjianNama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbhasil_ujian

Primary Key : id_hasil

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi

id_hasil	integer	11	Id hasil
id_ujian	varchar	40	Id ujian
nobp	varchar	15	NOBP Mahasiswa
nilai	smallint	3	Nilai peserta

5. File jawaban

File ini digunakan untuk menampung jawaban ujian peserta yang bertipe soal essai, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.27 :

Tabel 3.26 Desain File Jawaban

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbjawaban

Primary Key : id_jawaban

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
1	2	3	4
id_jawaban	integer	11	Id jawaban
id_ujian	varchar	60	Id ujian
Nobp	varchar	15	NOBP mahasiswa
1	2	3	

jawaban	text	-	Jawaban peserta
id_soal	integer	11	Id soal

6. File soal

File ini digunakan untuk menampung soal ujian, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.28 :

Tabel 3.27 Desain File Soal

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbsoal

Primary Key : id_soal

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_soal	integer	11	Id soal
isi_soal	text	-	Isi soal
pilihanGanda	JSON	-	Isi pilihan ganda
id_jsoal	smallint	3	Id jenis soal
bobot	smallint	3	Bobot soal
jawaban	text	-	Jawaban soal

7. File kelas

File ini digunakan untuk menampung daftar nama kelas yang bisa digunakan pada kuliah, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada

Tabel 3.29 :

Tabel 3.28 Desain File Kelas

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbkelas

Primary Key : id_kelas

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_kelas	integer	11	Id kelas
nm_kelas	varchar	10	Nama kelas

8. File jenis soal

File ini digunakan untuk menampung nama jenis soal, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.30 :

Tabel 3.29 Desain File Jenis Soal

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbjenis_soal

Primary Key : id_jsoal

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_jsoal	integer	11	Id jsoal

nm_jssoal	varchar	20	Nama jenis soal
-----------	---------	----	-----------------

9. File jenis ujian

File ini digunakan untuk menampung nama jenis ujian, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.31 :

Tabel 3.30 Desain File Jenis Ujian

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbjenis_ujian

Primary Key : id_jujian

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_jujian	integer	11	Id jujian
nm_jujian	varchar	10	Nama jenis ujian

10. File jenis user

File ini digunakan untuk menampung nama jenis *user*, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.32 :

11.

12.

Tabel 3.31 Desain File Jenis User

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbjenis_user

Primary Key : id_juser

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_juser	integer	11	Id juser
nm_juser	varchar	20	Nama jenis user

13. File user

File ini digunakan untuk menampung daftar *user*, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.33 :

Tabel 3.32 Desain File User

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbuser

Primary Key : id_user

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
1	2	3	4
id_user	integer	11	Id user
username	varchar	30	Username
password	text	-	Kata sandi
id_juser	smallint	3	Id jenis user

1	2	3	4
status_user	smallint	3	Status user

14. File ujian

File ini digunakan untuk menampung daftar ujian, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.34 :

Tabel 3.33 Desain File Ujian

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbujian

Primary Key : id_ujian

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
1	2	3	4
id_ujian	varchar	40	Id ujian
hari	date	-	Hari ujian
mulai	time	-	Mulai ujian
selesai	time	-	Selesai ujian
deskripsi	varchar	100	Deskripsi ujian
status_ujian	smallint	3	Status ujian
id_jujian	smallint	3	Id jenis ujian
id_jsoal	smallint	3	Id jenis soal

1	2	3	4
id_kuliah	varchar	40	Id kuliah

15. File mahasiswa

File ini digunakan untuk menampung seluruh data mahasiswa, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.35 :

Tabel 3.34 Desain File Mahasiswa

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbmahasiswa

Primary Key : id_mahasiswa

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
nobp	varchar	15	NOBP
nm_mahasiswa	varchar	100	Nama mahasiswa
status_mahasiswa	smallint	3	Status mahasiswa

16. File dosen

File ini digunakan untuk menampung seluruh data dosen, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.36 :

Tabel 3.35 Desain File Dosen

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbdosen

Primary Key : id_dosen

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
nidn	varchar	15	NIDN
nm_dosen	varchar	100	Nama dosen
status_dosen	smallint	3	Status dosen

17. File matkul

File ini digunakan untuk menampung seluruh data matkul, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.37 :

Tabel 3.36 Desain File Matkul

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbmatkul

Primary Key : id_matkul

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
kd_matkul	varchar	15	Kode matkul
nm_matkul	varchar	100	Nama matkul
sks	smallint	3	Banyak SKS
smt	smallint	3	Semester
status_matkul	smallint	3	Status matkul

18. File soal ujian

File ini digunakan untuk menampung data soal dan ujian serta kaitannya, dengan bentuk rancangan struktur seperti pada Tabel 3.38 :

Tabel 3.37 Desain File Soal Ujian

Nama *Database* : dbcat

Nama Tabel : tbsoal_ujian

Primary Key : id_sujian

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang data	Deskripsi
id_sujian	integer	11	Id soal ujian
id_ujian	varchar	40	Id ujian
id_soal	integer	11	Id soal

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan kegiatan menerapkan sistem baru pada sistem lama yang sudah diteliti. Sebelum melakukan implementasi, perlu dilakukan pengkajian ulang terhadap sistem baru yang telah dibuat. Dan pengguna sistem perlu diberitahu tentang cara menggunakan sistem baru tersebut.

4.1.1 Kebutuhan dan Instalasi Sistem

Sebelum melakukan implementasi dan menjalankan aplikasi *computer assisted test* pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, maka dibutuhkan spesifikasi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), serta langkah-langkah yang harus dilakukan untuk dapat menjalankan aplikasi ini agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan sistem yang dibuat ini diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi tertentu. Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *server* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

1. Prosessor dengan kecepatan minimal 0,6 Ghz.
2. *RAM* 512 MB.
3. *Harddisk* 10 Gb .

4. Monitor dengan resolusi minimal 1024 x 768.
5. VGA Card 8 MB, Mouse, dan keyboard.

4.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah komponen non fisik yang digunakan untuk membuat sistem komputer dapat berjalan dan melakukan tugasnya. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dan telah diujicobakan pada komputer *server* yaitu :

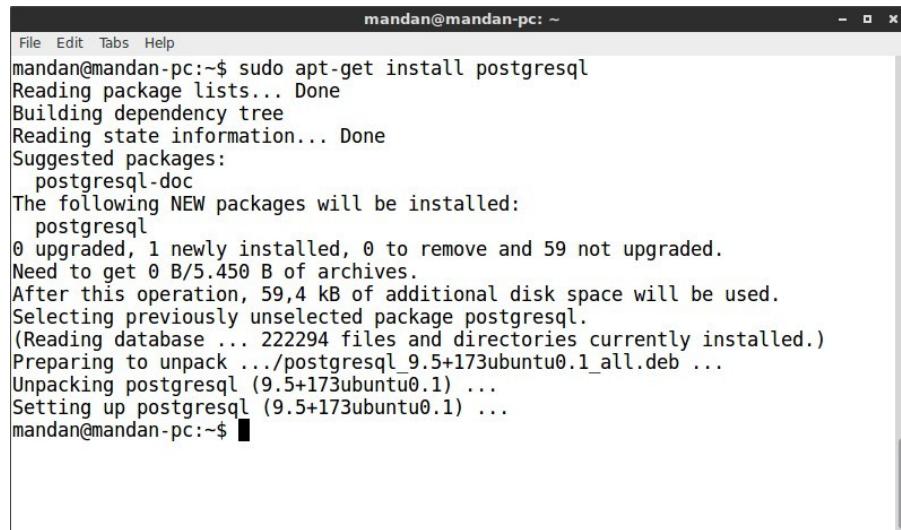
1. Sistem Operasi *Ubuntu* 16.04 32bit.
2. *NodeJS* versi 6 keatas.
3. *Postgresql* versi 9.5

4.1.4 Instalasi Program

Untuk menjalankan aplikasi *computer assisted test* pada Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, perlu dilakukan instalasi program serta melakukan konfigurasi pada program tersebut. Aplikasi *computer assisted test* bekerja pada sistem operasi *Ubuntu* 16.04.

4.1.4.1 Instalasi *Postgresql*

Postgresql merupakan perangkat lunak yang bertugas mengatur basis data. Instalasi *postgresql* pada sistem operasi *ubuntu* dapat dilakukan dengan cara membuka terminal kemudian ketik “*sudo apt-get install postgresql*” dan tekan tombol *Enter*. Proses instalasi pun akan berlangsung, seperti pada Gambar 4.1 :



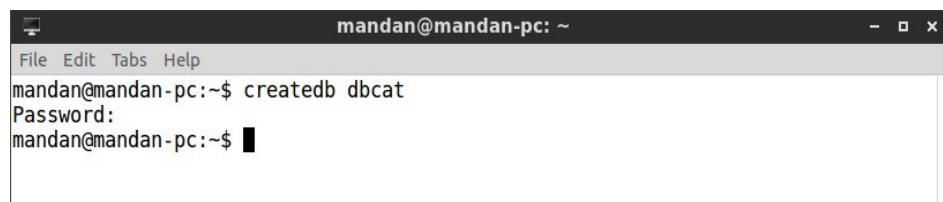
```
mandan@mandan-pc:~$ sudo apt-get install postgresql
Reading package lists... Done
Building dependency tree
Reading state information... Done
Suggested packages:
  postgresql-doc
The following NEW packages will be installed:
  postgresql
0 upgraded, 1 newly installed, 0 to remove and 59 not upgraded.
Need to get 0 B/5,450 B of archives.
After this operation, 59,4 kB of additional disk space will be used.
Selecting previously unselected package postgresql.
(Reading database ... 222294 files and directories currently installed.)
Preparing to unpack .../postgresql_9.5+173ubuntu0.1_all.deb ...
Unpacking postgresql (9.5+173ubuntu0.1) ...
Setting up postgresql (9.5+173ubuntu0.1) ...
mandan@mandan-pc:~$
```

Gambar 4.1 Proses Instalasi Postgresql

4.1.4.2 Impor Database ke Postgresql

Proses impor *database* ke *postgresql* perlu dilakukan agar aplikasi *computer assissted test* dapat berjalan dengan benar. Adapun langkah-langkah impor *database* ke *postgresql* dapat dijelaskan sebagai berikut :

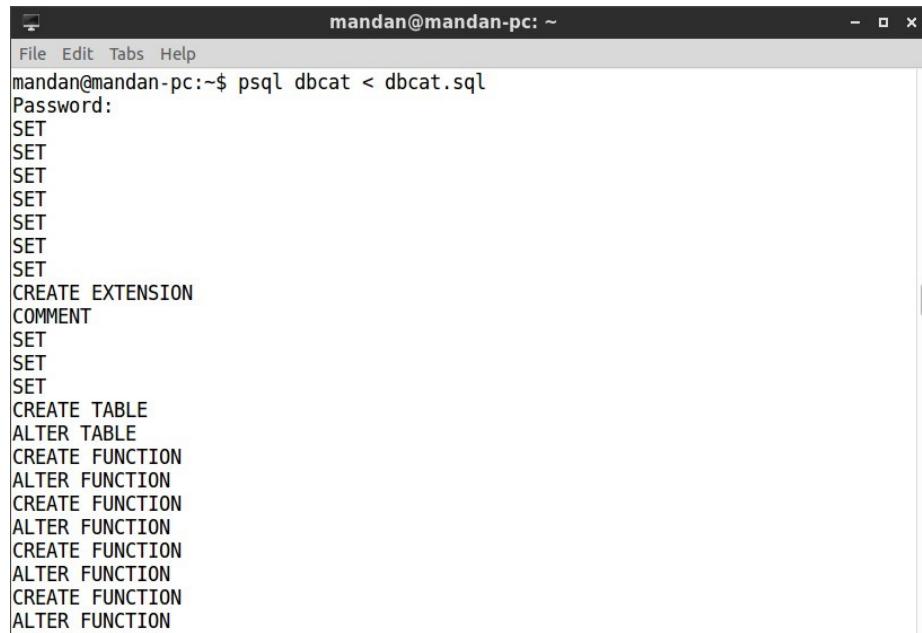
1. Buka terminal, kemudian ketik “createdb dbcatt”. Perintah tersebut berfungsi untuk membuat *database* baru pada *postgresql* dengan nama “dbcatt”. Setelah mengetik perintah tersebut, masukkan kata sandi dari *server*, seperti pada Gambar 4.2 :



```
mandan@mandan-pc:~$ createdb dbcatt
Password:
mandan@mandan-pc:~$
```

Gambar 4.2 Membuat database pada postgresql

2. Setelah berhasil membuat *database*, ketik “psql dbcatt < dbcatt.sql” untuk melakukan impor *database*, seperti pada Gambar 4.3 :



```
mandan@mandan-pc: ~
File Edit Tabs Help
mandan@mandan-pc:~$ psql dbcat < dbcat.sql
Password:
SET
SET
SET
SET
SET
SET
SET
CREATE EXTENSION
COMMENT
SET
SET
SET
CREATE TABLE
ALTER TABLE
CREATE FUNCTION
ALTER FUNCTION
CREATE FUNCTION
ALTER FUNCTION
CREATE FUNCTION
ALTER FUNCTION
CREATE FUNCTION
ALTER FUNCTION
```

Gambar 4.3 Import database ke postgresql

3. Setelah berhasil melakukan impor, masuk ke *database* yang telah dibuat dengan mengetikkan perintah “`psql dbcat`” dan masukkan kata sandi *server*, seperti pada Gambar 4.4 :



```
mandan@mandan-pc: ~
File Edit Tabs Help
mandan@mandan-pc:~$ psql dbcat
Password:
psql (9.5.10)
Type "help" for help.

dbcat=#
```

Gambar 4.4 Masuk ke database

4. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel `tbmahasiswa`. Untuk melihat struktur tabel `tbmahasiswa`, ketik “`\d tbmahasiswa`”, seperti pada Gambar 4.5 :

```
dbcat=# \d tbmahasiswa
      Table "public.tbmahasiswa"
 Column |      Type      |      Modifiers
-----+-----+-----+
 nm_mahasiswa | character varying(100) | not null
 nobp | character varying(15) | not null
 status_mahasiswa | smallint | not null default 1
Indexes:
 "tbmahasiswa_pkey" PRIMARY KEY, btree (nobp)
 "tbmahasiswa_nobp" UNIQUE CONSTRAINT, btree (nobp)
```

Gambar 4.5 Struktur tabel tbmahasiswa

5. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbdosen. Untuk melihat struktur tabel tbdosen, ketik “\d tbdosen”, seperti pada Gambar 4.6 :

```
dbcat=# \d tbdosen;
      Table "public.tbdosen"
 Column |      Type      |      Modifiers
-----+-----+-----+
 nm_dosen | character varying(100) | not null
 nidn | character varying(15) | not null
 status_dosen | smallint | not null default 1
Indexes:
 "tbdosen_pkey" PRIMARY KEY, btree (nidn)
 "tbdosen_nidn" UNIQUE CONSTRAINT, btree (nidn)
```

Gambar 4.6 Struktur tabel tbdosen

6. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbmatkul. Untuk melihat struktur tabel tbmatkul, ketik “\d tbmatkul”, seperti pada Gambar 4.7 :

```
dbcat=# \d tbmatkul;
      Table "public.tbmatkul"
 Column |      Type      |      Modifiers
-----+-----+-----+
 kd_matkul | character varying(15) | not null
 nm_matkul | character varying(100) | not null
 sks | smallint | not null
 smt | smallint | not null
 status_matkul | smallint | not null default 1
Indexes:
 "tbmatkul_pkey" PRIMARY KEY, btree (kd_matkul)
```

Gambar 4.7 Struktur tabel tbmatkul

7. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbjenis_soal. Untuk melihat struktur tabel tbjenis_soal ketik “\d tbjenis_soal”, seperti pada Gambar 4.8 :

```
dbcat=# \d tbjenis_soal;
                                         Table "public.tbjenis_soal"
  Column |      Type       |                         Modifiers
-----+-----+-----+
  id_jsoal | integer | not null default nextval('tbjenis_soal_id_jsoal_seq'::regclass)
  nm_jsoal | character varying(20) | not null
Indexes:
  "tbjenis_soal_id_jsoal" PRIMARY KEY, btree (id_jsoal)
```

Gambar 4.8 Struktur tabel tbjenis_soal

8. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbjenis_ujian. Untuk melihat struktur tabel tbjenis_ujian, ketik “\d tbjenis_ujian”, seperti pada Gambar 4.9 :

```
dbcat=# \d tbjenis_ujian;
                                         Table "public.tbjenis_ujian"
  Column |      Type       |                         Modifiers
-----+-----+-----+
  id_jujian | integer | not null default nextval('tbjenis_ujian_id_jujian_seq'::regclass)
  nm_jujian | character varying(10) | not null
Indexes:
  "tbjenis_ujian_id_jujian" PRIMARY KEY, btree (id_jujian)
```

Gambar 4.9 Struktur tabel tbjenis_ujian

9. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbuser. Untuk melihat struktur tabel tbuser, ketik “\d tbuser”, seperti pada Gambar 4.10 :

```
dbcat=# \d tbuser;
                                         Table "public.tbuser"
  Column |      Type       |                         Modifiers
-----+-----+-----+
  id_user | integer | not null default nextval('tbuser_id_user_seq'::regclass)
  username | character varying(30) | not null
  password | text | not null
  id_juser | smallint | not null
  status_user | smallint | not null default 1
Indexes:
  "tbuser_id_user" PRIMARY KEY, btree (id_user)
  "tbuser_username" UNIQUE CONSTRAINT, btree (username)
```

Gambar 4.10 Struktur tabel tbuser

10. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbkelas. Untuk melihat struktur tabel tbkelas, ketik “\d tbkelas”, seperti pada Gambar 4.11 :

```
dbcat=# \d tbkelas;
          Table "public.tbkelas"
  Column |      Type      |      Modifiers
-----+-----+-----+
 id_kelas | integer | not null default nextval('tnama_kelas_id_kelas_seq'::regclass)
 nm_kelas | character varying(10) | not null
Indexes:
"tbkelas_id_kelas" PRIMARY KEY, btree (id_kelas)
```

Gambar 4.11 Struktur tabel tbkelas

11. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbkuliah Untuk melihat struktur tabel tbkuliah, ketik “\d tbkuliah”, seperti pada Gambar 4.12 :

```
dbcat=# \d tbkuliah;
          Table "public.tbkuliah"
  Column |      Type      |      Modifiers
-----+-----+-----+
 id_kuliah | character varying(40) | not null
 nidn | character varying(11) | not null
 kd_matkul | character varying(15) | not null
 tahun_akademik | character varying(5) | not null
 status_kuliah | smallint | not null default '0'::smallint
Indexes:
"tbkuliah_id_kuliah" PRIMARY KEY, btree (id_kuliah)
"tbkuliah_kd_matkul" btree (kd_matkul)
"tbkuliah_nidn" btree (nidn)
```

Gambar 4.12 Struktur tabel tbkuliah

12. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbpeserta_kuliah. Untuk melihat struktur tabel tbpeserta_kuliah, ketik “\d tbpeserta_kuliah”, seperti pada Gambar 4.13 :

```
dbcat=# \d tbpeserta_kuliah;
          Table "public.tbpeserta_kuliah"
  Column |      Type      |      Modifiers
-----+-----+-----+
 id_peserta | character varying(60) | not null
 nobp | character varying(15) | not null
 id_kuliah | character varying(40) | not null
 status_peserta | smallint | not null default 1
 status_kelas_peserta | smallint | not null default '3'::smallint
 id_kelas | integer | not null default 0
Indexes:
"tbpeserta_kuliah_id_peserta" PRIMARY KEY, btree (id_peserta)
"tbpeserta_kuliah_id_kuliah" btree (id_kuliah)
"tbpeserta_kuliah_nobp" btree (nobp)
```

Gambar 4.13 Struktur tabel tbpeserta_kuliah

13. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbujian. Untuk melihat struktur tabel tbujian, ketik “\d tbujian”, seperti pada Gambar 4.14 :

```

dbcat=# \d tbujian;
          Table "public.tbujian"
  Column  |      Type       |      Modifiers
-----+-----+-----+
  id_ujian | character varying(40) | not null
  hari     | date           | not null
  mulai    | time without time zone | not null
  selesai   | time without time zone | not null
  deskripsi | character varying(100) | not null
  status_ujian | smallint | not null default 0
  id_jujian | smallint | not null
  id_jsosal | smallint | not null
  id_kuliah | character varying(40) | not null
Indexes:
  "tbujian_id_ujian" PRIMARY KEY, btree (id_ujian)
  "tbujian_id_kuliah" btree (id_kuliah)

```

Gambar 4.14 Struktur tabel tbujian

14. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbsoal. Untuk melihat struktur tabel tbsoal, ketik “\d tbsoal”, seperti pada Gambar 4.15 :

```

dbcat=# \d tbsoal;
          Table "public.tbsoal"
  Column  |      Type       |      Modifiers
-----+-----+-----+
  id_soal | integer        | not null default nextval('tbsoal_id_soal_seq'::regclass)
  isi_soal | text           | not null
  pilihanGanda | json        |
  id_jsosal | smallint       | not null
  bobot     | smallint       | not null default 1
  jawaban   | character varying(5) |
Indexes:
  "tbsoal_id_soal" PRIMARY KEY, btree (id_soal)

```

Gambar 4.15 Struktur tabel tbsoal

15. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbsoal_ujian. Untuk melihat struktur tabel tbsoal_ujian, ketik “\d tbsoal_ujian”, seperti pada Gambar 4.16 :

```

dbcat=# \d tbsoal_ujian
          Table "public.tbsoal_ujian"
  Column  |      Type       |      Modifiers
-----+-----+-----+
  id_sujian | integer        | not null default nextval('tbsoal_ujian_id_sujian_seq1'::regclass)
  id_ujian   | character varying(40) | not null
  id_soal    | integer        | not null
Indexes:
  "tbsoal_ujian_id_sujian" PRIMARY KEY, btree (id_sujian)
  "tbsoal_ujian_id_soal" btree (id_soal)
  "tbsoal_ujian_id_ujian" btree (id_ujian)

```

Gambar 4.16 Struktur tabel tbsoal_ujian

16. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbhasil_ujian. Untuk melihat struktur tabel tbhasil_ujian, ketik “\d tbhasil_ujian”, seperti pada Gambar 4.17 :

```
dbcat=# \d tbhasil_ujian;
                                         Table "public.tbhasil_ujian"
  Column |      Type       |                         Modifiers
-----+-----+-----+
 id_hasil | integer | not null default nextval('tbhasil_ujian_id_hasil_seq'::regclass)
 id_ujian | character varying(40) | not null
 nobp | character varying(15) | not null
 nilai | smallint | not null
Indexes:
 "tbhasil_ujian_id_hasil" PRIMARY KEY, btree (id_hasil)
 "tbhasil_ujian_id_ujian" btree (id_ujian)
 "tbhasil_ujian_nobp" btree (nobp)
```

Gambar 4.17 Struktur tabel tbhasil_ujian

17. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbkelas_kuliah. Untuk melihat struktur tabel tbkelas_kuliah, ketik “\d tbkelas_kuliah”, seperti pada Gambar 4.18 :

```
dbcat=# \d tbkelas_kuliah;
                                         Table "public.tbkelas_kuliah"
  Column |      Type       |                         Modifiers
-----+-----+-----+
 id_kkuliah | integer | not null default nextval('tbkelas_ujian_id_kujian_seq'::regclass)
 id_kuliah | character varying(60) | not null
 id_kelas | integer | not null
Indexes:
 "tbkelas_kuliah_id_kkuliah" PRIMARY KEY, btree (id_kkuliah)
```

Gambar 4.18 Struktur tabel kelas_kuliah

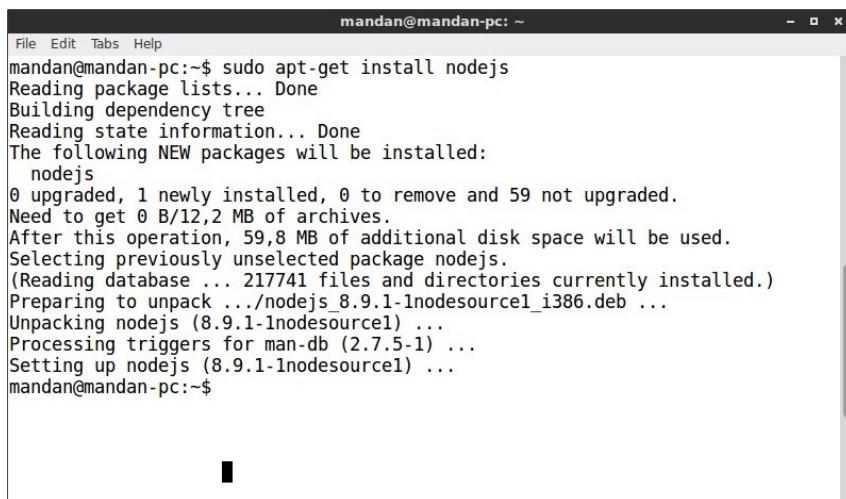
18. Tampilan ini menjelaskan struktur tabel tbjenis_user. Untuk melihat struktur tabel tbjenis_user, ketik “\d tbjenis_user”, seperti pada Gambar 4.19 :

```
dbcat=# \d tbjenis_user;
                                         Table "public.tbjenis_user"
  Column |      Type       |                         Modifiers
-----+-----+-----+
 id_juser | integer | not null default nextval('tbjenis_user_id_juser_seq'::regclass)
 nm_juser | character varying(20) | not null
Indexes:
 "tbjenis_user_id_juser" PRIMARY KEY, btree (id_juser)
```

Gambar 4.19 Struktur tabel tbjenis_user

4.1.4.3 Instalasi NodeJS

NodeJS merupakan perangkat lunak yang menjadikan bahasa pemrograman *javascript* bisa berjalan pada sisi *server* layaknya *PHP*. Proses instalasi *nodejs* pada sistem operasi *ubuntu* tidaklah susah. Pada monitor, buka *terminal* dengan cara menekan tombol “*ctrl + alt + t*”. Jika *terminal* terbuka, ketik “*sudo apt-get install nodejs*” dan tekan tombol *Enter*. Dan proses instalasi pun akan berlangsung, seperti pada Gambar 4.20 :



```
mandan@mandan-pc:~$ sudo apt-get install nodejs
Reading package lists... Done
Building dependency tree
Reading state information... Done
The following NEW packages will be installed:
  nodejs
0 upgraded, 1 newly installed, 0 to remove and 59 not upgraded.
Need to get 0 B/12,2 MB of archives.
After this operation, 59,8 MB of additional disk space will be used.
Selecting previously unselected package nodejs.
(Reading database ... 217741 files and directories currently installed.)
Preparing to unpack .../nodejs_8.9.1-1nodesource1_i386.deb ...
Unpacking nodejs (8.9.1-1nodesource1) ...
Processing triggers for man-db (2.7.5-1) ...
Setting up nodejs (8.9.1-1nodesource1) ...
mandan@mandan-pc:~$
```

Gambar 4.20 Proses Instalasi NodeJS

4.1.4.4 Menjalankan NodeJS

Setelah berhasil melakukan instalasi *nodejs*, buka terminal dan masuk ke *folder* aplikasi *computer assisted test*. Kemudian ketik “*npm start*” dan *server nodejs* akan berjalan, seperti pada Gambar 4.21 :

```
mandan@mandan-pc:~/project/aplikasiujianberbasisweb$ npm start
> aplikasiujianberbasisweb@2.7.8 start /home/mandan/project/aplikasiujianberbasisweb
> node ./bin/www
```

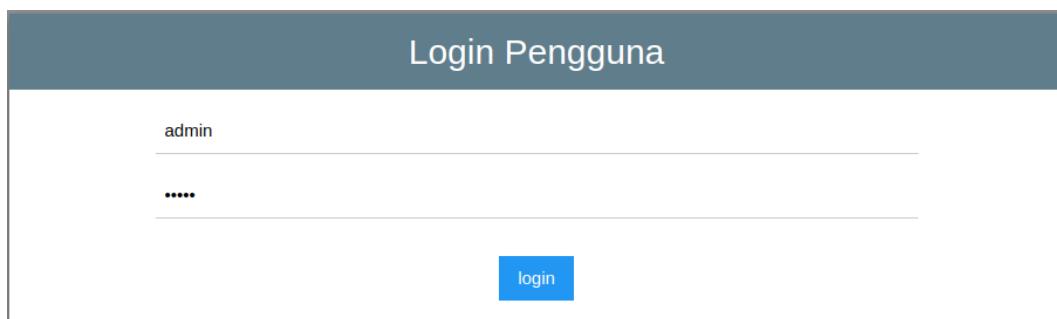
Gambar 4.21 Menjalankan Nodejs

4.2 Pengujian Sistem

Pada bagian pengujian program ini akan dijelaskan mengenai penggunaan dari aplikasi yang dibuat. Penjelasan aplikasi yang dibuat meliputi tampilan aplikasi, fungsi kontrol dalam aplikasi, serta cara penggunaanya. Pada sub bab akan dijelaskan tentang penggunaan aplikasi per sistem menu, mulai dari tampilan menu utama, fungsi dan cara penggunaannya sampai selesai.

4.2.1 Halaman Login

Halaman *login* digunakan oleh semua pemakai aplikasi dan setelah *login*, pemakai akan dibawa kehalaman yang sesuai dengan fungsi si pemakai. Pengguna diminta untuk mengentrikan *username* dan *password*, seperti pada Gambar 4.22 :



The image shows a login form titled "Login Pengguna". It has two input fields: one for "username" containing "admin" and one for "password" containing ".....". A blue "login" button is at the bottom right.

Gambar 4.22 Tampilan Halaman Login

4.2.2 Halaman Beranda

Halaman ini akan terlihat jika pengguna berhasil *login* kesistem. Dihalaman ini ditampilkan daftar nilai rata-rata seluruh mata kuliah yang telah terdaftar pada aplikasi *CAT* ini, seperti pada Gambar 4.23 :

Gambar 4.23 Tampilan Halaman Beranda

4.2.3 Halaman Kelola User

Halaman ini digunakan untuk mengelola *user* yang bisa masuk ke sistem. Admin dapat melihat, menambah, menghapus dan mengedit data *user*. Halaman ini dapat diakses dengan cara mengklik menu *user* yang terletak pada bagian sebelah kiri dan halaman kelola *user* akan muncul, seperti pada Gambar 4.24 :

Gambar 4.24 Tampilan Halaman Kelola User

Admin dapat menambah admin baru pada halaman ini. Sedangkan untuk *user* dengan jenis dosen dan mahasiswa, data *user* mereka dapat ditambahkan juga

dihalaman ini. Namun data *user* dari mahasiswa dan dosen sudah dibuat otomatis melalui halaman kelola mahasiswa dan dosen.

Admin dapat menambah *user* baru dengan mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah user akan muncul, seperti pada Gambar 4.25 :

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Daftar User

Tambah Data

Username: admin2

Password: *****

Jenis User: Admin

Simpan Reset Batal

Gambar 4.25 Tampilan Form Tambah User

4.2.4 Halaman Kelola Tipe Soal

Halaman ini digunakan untuk mengelola nama tipe soal. Halaman ini dapat diakses dengan mengklik menu tipe soal pada sebelah kiri dan halaman kelola tipe soal akan muncul, seperti pada Gambar 4.26 :

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Daftar Tipe Soal

+ Tambah Data Refresh

No	Nama Tipe Soal	Aksi
1	Pilihan Ganda	
2	Essai	

Halaman 1 dari 1 Total Data 2 baris

Sebelumnya 1 Selanjutnya

Banyak data per halaman 5

Gambar 4.26 Tampilan Halaman Kelola Tipe Soal

Admin dapat menambahkan tipe soal baru jika diperlukan. Admin dapat mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah tipe soal akan muncul, seperti pada Gambar 4.27 :

Gambar 4.27 Tampilan Form Tambah Tipe Soal

4.2.5 Halaman Kelola Jenis Ujian

Halaman ini digunakan untuk mengelola nama jenis ujian. Halaman ini dapat diakses dengan mengklik menu jenis ujian pada sebelah kiri dan halaman kelola jenis ujian akan muncul, seperti pada Gambar 4.28 :

Gambar 4.28 Tampilan Halaman Kelola Jenis Ujian

Admin dapat menambahkan jenis ujian baru jika diperlukan. Admin dapat mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah jenis ujian akan muncul, seperti pada Gambar 4.29 :

Gambar 4.29 Tampilan Form Tambah Jenis Ujian

4.2.6 Halaman Kelola Mahasiswa

Halaman ini digunakan untuk mengelola data mahasiswa. Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin. Admin dapat melihat, mengedit, menambah dan menghapus mahasiswa. Halaman ini dapat diakses dengan mengklik menu mahasiswa pada sebelah kiri dan halaman kelola mahasiswa akan muncul, seperti pada Gambar 4.30 :

No	Nama	NOBP	Aksi
1	Ego Dafma Dasa	14101152610565	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="x"/>
2	Aidil	14101152610544	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="x"/>
3	Irvan Rultio	14101152610550	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="x"/>
4	Davidsyah Permana Putra	14101152610545	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="x"/>
5	Yogi Anggara	14101152610590	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="button" value="x"/>

Halaman 1 dari 4 Total Data 20 baris

Sebelumnya 1 Selanjutnya Banyak data per halaman 5

Gambar 4.30 Tampilan Halaman Kelola Mahasiswa

Semua mahasiswa yang telah ditambahkan, otomatis ia juga akan ditambahkan ke tabel user agar mahasiswa dapat melakukan login ke sistem. Info user untuk mahasiswa akan terbentuk otomatis, dimana nobp akan menjadi

username dan password user merupakan kombinasi dari kata “upi” + nobp + “yptk”.

Untuk menambahkan mahasiswa baru, admin dapat mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah mahasiswa pun akan muncul, seperti pada

Gambar 4.31 :

Gambar 4.31 Tampilan Form Tambah Mahasiswa

4.2.7 Halaman Kelola Dosen

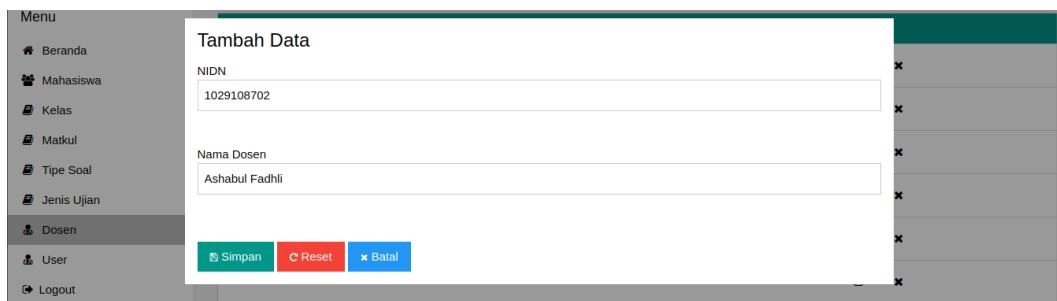
Halaman ini digunakan untuk mengelola data dosen. Admin dapat melihat, menambah, menghapus dan mengedit data dosen, seperti pada Gambar 4.32 :

No	NIDN	Nama Dosen	Aksi
1	1012019001	ANITA ADE RAHMA	<input checked="" type="checkbox"/>
2	1009026602	ARFIS	<input checked="" type="checkbox"/>
3	1023116001	AZIZUL HAKIM	<input checked="" type="checkbox"/>
4	1025125401	BUCHYARDI GOND	<input checked="" type="checkbox"/>
5	1028128901	DESFRIANA SARI	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 4.32 Tampilan Halaman Kelola Dosen

Sama seperti dengan data mahasiswa, data dosen juga akan otomatis ditambahkan kedalam tabel user. NIDN akan menjadi username dari dosen dan kombinasi kata “upi” + nidn + “yptk” menjadi passwordnya.

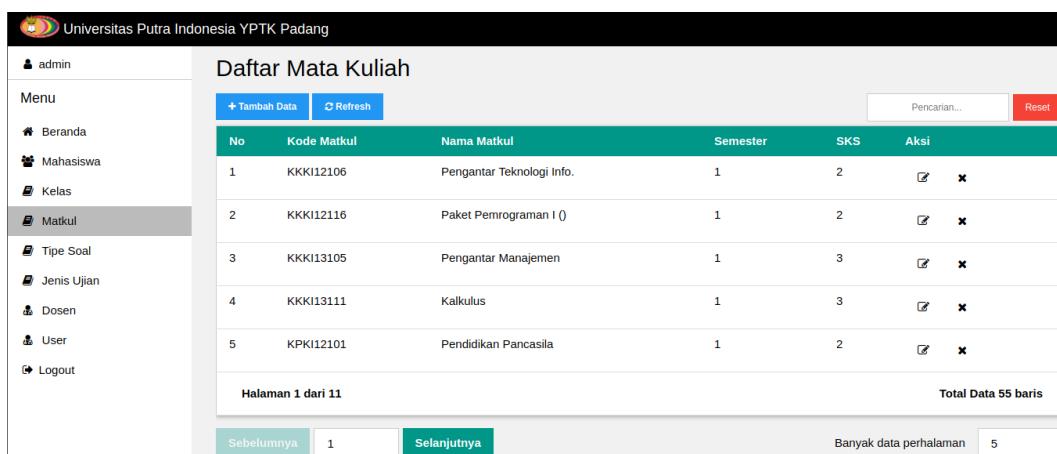
Untuk menambah dosen baru, Admin dapat mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah dosen akan muncul, seperti pada Gambar 4.33 :



Gambar 4.33 Tampilan Form Tambah Dosen

4.2.8 Halaman Kelola Matkul

Halaman ini digunakan untuk mengelola data mata kuliah. Admin dapat melihat, menambah, menghapus dan mengedit mata kuliah, seperti pada Gambar 4.34 :



No	Kode Matkul	Nama Matkul	Semester	SKS	Aksi
1	KKKI12106	Pengantar Teknologi Info.	1	2	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	KKKI12116	Paket Pemrograman I ()	1	2	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	KKKI13105	Pengantar Manajemen	1	3	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	KKKI13111	Kalkulus	1	3	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	KPKI12101	Pendidikan Pancasila	1	2	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4.34 Tampilan Halaman Kelola Matkul

Admin dapat mengklik tombol “Tambah Data” untuk menampilkan form tambah matkul, seperti pada Gambar 4.35 :

Kode Matkul
KPKI12102

Nama Matkul
Pendidikan Agama

SKS
2

Semester
1

Gambar 4.35 Tampilan Form Tambah Matkul

4.2.9 Halaman Kelola Kelas

Halaman ini digunakan untuk mengelola daftar nama kelas. Jika terdapat nama kelas baru, Admin dapat menambahkannya dihalaman ini, seperti pada Gambar 4.36 :

Daftar Nama Kelas

No	Nama Kelas	Aksi
1	SI-1	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="X"/>
2	SI-2	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="X"/>
3	SI-3	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="X"/>
4	SI-4	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="X"/>
5	SI-5	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="X"/>

Halaman 1 dari 3 Total Data 11 baris

1 Banyak data per halaman

Gambar 4.36 Tampilan Form Tambah Matkul

Admin dapat menambahkan nama kelas baru dengan mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah kelas akan muncul, seperti pada Gambar 4.37 :

Gambar 4.37 Tampilan Form Tambah Kelas

4.2.10 Halaman Kelola Kuliah

Halaman ini berisi daftar kuliah yang telah ditambahkan dosen sebelumnya. Dosen dapat melihat, menambah dan menghapus kuliah serta akses menu ke halaman kelola peserta kuliah, seperti pada Gambar 4.38 :

Gambar 4.38 Tampilan Halaman Kelola Kuliah

Seperti dapat dilihat pada Gambar 4.38, status kuliah tidak akan aktif jika belum ada mahasiswa yang ditambahkan pada kuliah tersebut. Hal tersebut bertujuan agar kuliah tersebut tidak bisa diikutsertakan pada ujian nantinya. Sehingga kasus ujian tanpa mahasiswa tidak muncul.

Dosen dapat menambahkan kuliah baru dengan mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah kuliah akan muncul. Pada saat form tambah kuliah muncul, dosen diminta untuk memilih mata kuliah, memilih kelas yang diampu serta tahun akademik, seperti pada Gambar 4.39 :

Tambah Data

Pilih Mata Kuliah
Kecakapan Antar Personal

Tambahkan kelas
SI-1 SI-2 SI-3 SI-4 SI-5

Tahun Akademik
20162

Aksi

Total Data 2 baris

per halaman 10

Simpan **Reset** **Batal**

Gambar 4.39 Form Tambah Kuliah

4.2.11 Halaman Kelola Peserta Kuliah

Setelah dosen berhasil menambahkan kuliah, selanjutnya dosen harus menambahkan peserta kuliah. Hal tersebut dapat dilakukan pada tombol “Peserta Kuliah” yang terletak didekat tombol hapus kuliah. Menu tersebut akan membawa dosen ke halaman kelola peserta kuliah, seperti pada Gambar 4.40 :

Informasi Kuliah

Nama Dosen	ASHABUL FADHLI
Mata Kuliah	Kecakapan Antar Personal
Kelas	SI-1,SI-2,SI-3
Tahun Akademik	20171

Daftar Peserta Kuliah

No	NOMB	Nama Mahasiswa	Kelas	Aksi
1	14101152610565	Ego Dafma Dasa	SI-1	X
2	14101152610544	Aidil	SI-1	X
3	14101152610545	Davidsyah Permana Putra	SI-1	X
4	14101152610555	Aldhal Trianda	SI-1	X
5	13101152610342	Gilang Kovalen	SI-1	X

Halaman 1 dari 2

Total Data 7 baris

per halaman 5

Sebelumnya 1 **Selanjutnya**

Gambar 4.40 Tampilan Halaman Kelola Peserta Kuliah

Pada halaman ini, dosen dapat menambah dan menghapus peserta kuliah. Dosen dapat menambah peserta kuliah dengan mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah peserta kuliah akan muncul seperti pada Gambar 4.41 :

Gambar 4.41 Form Tambah Peserta Kuliah

Pada form ini, dosen diminta untuk memilih kelas dan memilih mahasiswa yang ingin ditambahkan ke kelas tersebut. Semua peserta kuliah yang telah ditambahkan otomatis akan bisa mengikuti ujian sesuai dengan kuliah yang diujangkan.

4.2.12 Halaman Kelola Ujian

Halaman ini berisi daftar ujian yang telah ditambahkan oleh dosen. Dosen dapat melihat, menambah, menghapus dan mengedit data ujian, seperti pada Gambar 4.42 :

Gambar 4.42 Tampilan Halaman Kelola Ujian

Seperti dapat dilihat pada Gambar 4.42, status ujian akan berubah menjadi aktif jika ujian tersebut sudah terdapat 1 (satu) soal. Hal tersebut bertujuan agar tidak munculnya ujian tanpa soal.

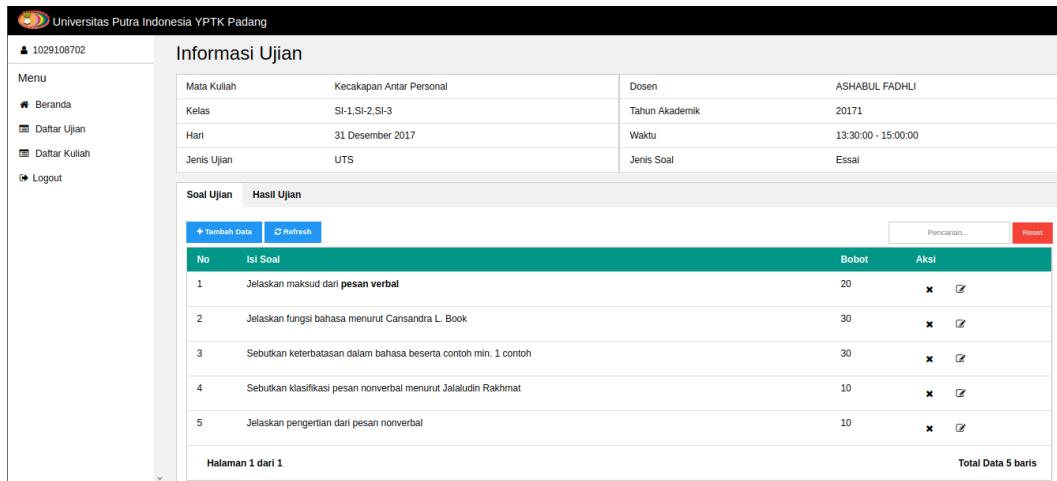
Dosen dapat menambahkan ujian baru dengan mengklik tombol “Tambah Data” dan form tambah ujian akan muncul, seperti pada Gambar 4.43 :

Gambar 4.43 Form Tambah Ujian

Pada form tambah ujian, dosen diminta untuk memilih kuliah yang ingin diujangkan. Jika kuliah telah dipilih, maka akan muncul pilihan jenis ujian yang tersedia. Jenis ujian yang muncul pada form ini adalah jenis ujian yang sebelumnya belum pernah dipilih sehingga dosen tidak akan salah dalam memilih jenis ujian. Kemudian dosen diminta untuk mengisi waktu kapan ujian akan diadakan serta deskripsi ujian.

4.2.13 Halaman Kelola Soal Ujian

Halaman ini digunakan dosen untuk mengelola soal ujian. Dosen dapat melihat, menambah, menghapus dan mengubah soal ujian, seperti pada Gambar 4.44 :



The screenshot shows a table titled 'Informasi Ujian' with the following data:

Mata Kuliah	Kecakapan Antar Personal	Dosen	ASHABUL FADHLI
Kelas	SI-1,SI-2,SI-3	Tahun Akademik	20171
Hari	31 Desember 2017	Waktu	13:30:00 - 15:00:00
Jenis Ujian	UTS	Jenis Soal	Essai

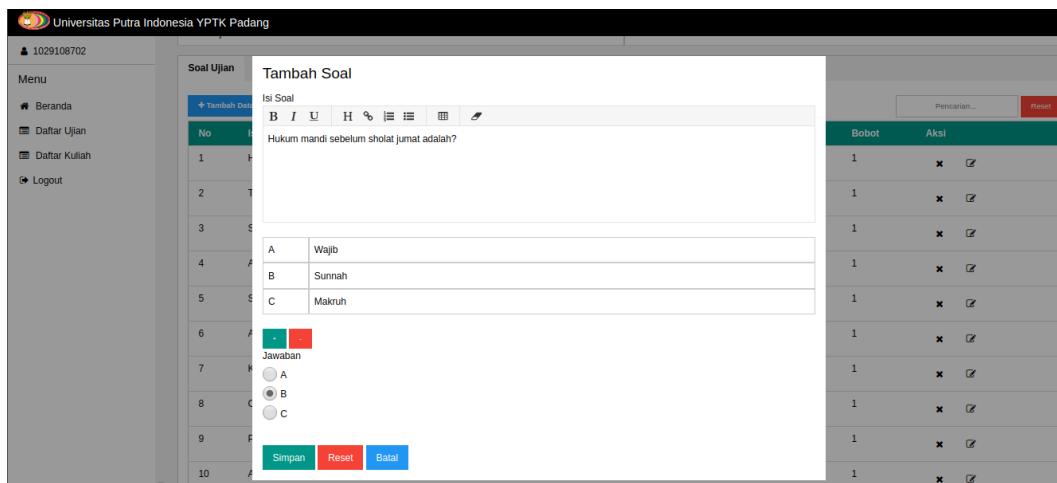
Below the table is a list of 'Soal Ujian' (Essay Questions) with the following details:

No	Isi Soal	Bobot	Aksi
1	Jelaskan maksud dari pesan verbal	20	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Jelaskan fungsi bahasa menurut Cansandra L. Book	30	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	Sebutkan keterbatasan dalam bahasa beserta contoh min. 1 contoh	30	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	Sebutkan klasifikasi pesan nonverbal menurut Jalaludin Rakhmat	10	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	Jelaskan pengertian dari pesan nonverbal	10	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

At the bottom, there is a search bar and a 'Reset' button.

Gambar 4.44 Tampilan Halaman Ujian Tipe Soal Essai

Untuk menambah soal ujian baru, dosen dapat mengklik tombol “Tambah Data” yang terdapat pada bagian atas tabel. Jika di klik maka akan muncul form untuk menambahkan soal ujian baru. Jenis soal ujian sendiri terbagi atas 2 macam yaitu pilihan ganda dan essai. Form tambah soal pilihan ganda dapat dilihat seperti pada Gambar 4.45 :



The screenshot shows a form titled 'Tambah Soal' with the following data:

No	Isi Soal	Jawaban Benar
1	Hukum mandi sebelum sholat jumat adalah?	A
2	Terdiri atas	B
3	Sebutkan	C
4	A Wajib	A
5	B Sunnah	B
6	C Makruh	C

Below the table is a 'Jawaban' (Answer) section with radio buttons for A, B, and C. At the bottom are 'Simpan', 'Reset', and 'Batal' buttons.

Gambar 4.45 Form Tambah Soal Pilihan Ganda

Seperti dapat dilihat pada Gambar 4.45, dosen diminta untuk memasukkan isi soal beserta pilihan ganda dan jawaban benar. Pada tipe soal pilihan ganda,

bobot otomatis bermilai satu di setiap soal. Dan untuk mendapatkan hasil akhir dari ujian dengan tipe soal pilihan ganda, digunakan rumus “jawaban benar dikali dengan hasil pembagian 100 dengan total soal” sehingga nilai maksimal masih tetap 100. Form tambah soal dengan tipe soal essai dapat dilihat pada Gambar 4.46 :

Gambar 4.46 Form Tambah Soal Essai

Sama seperti pilihan ganda, dosen diminta untuk memasukkan isi soal. Namun pada tipe soal essai, dosen diminta untuk memasukkan bobot nilai soal secara manual sehingga nilai maksimal yang didapat pada ujian tersebut adalah total dari nilai bobot secara keseluruhan di setiap soal.

4.2.14 Halaman Pilih Ujian

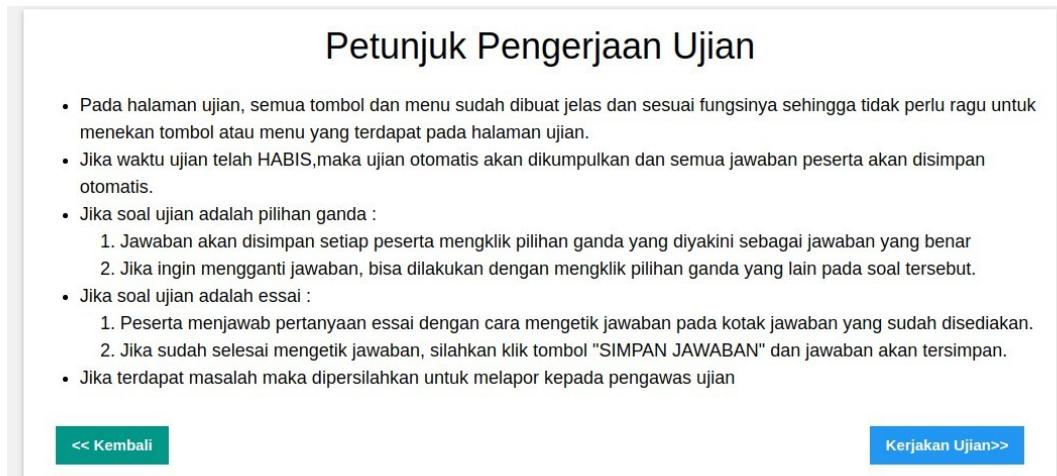
Halaman ini diakses oleh mahasiswa untuk memilih ujian yang akan diikuti. Mahasiswa harus *login* terlebih dahulu sebelum bisa masuk kehalaman ini. Pada halaman ini akan muncul daftar ujian yang bisa dilaksanakan saat itu juga, seperti pada Gambar 4.47 :



Gambar 4.47 Tampilan Halaman Pilih Ujian

4.2.15 Halaman Petunjuk Ujian

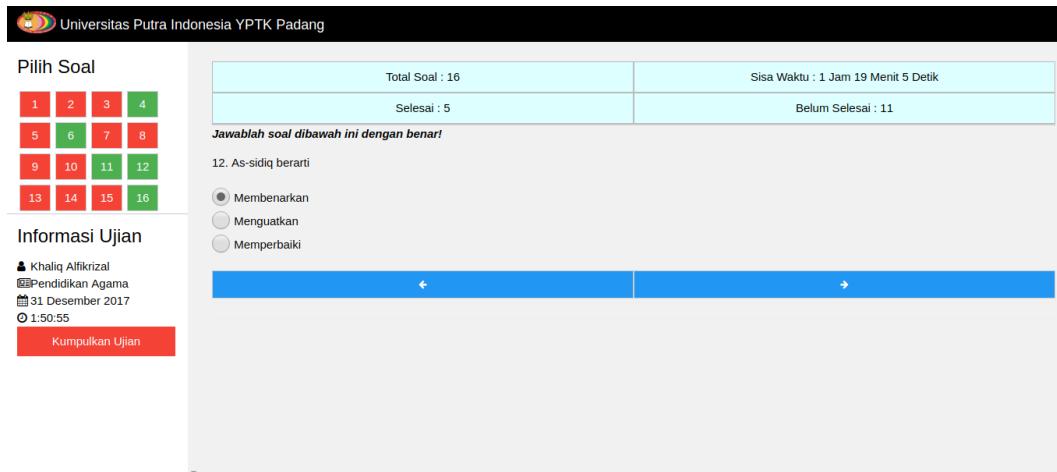
Halaman ini akan muncul setelah mahasiswa memilih ujian. Halaman ini berisi penjelasan tentang cara pengerjaan ujian, seperti pada Gambar 4.48 :



Gambar 4.48 Tampilan Halaman Pilih Ujian

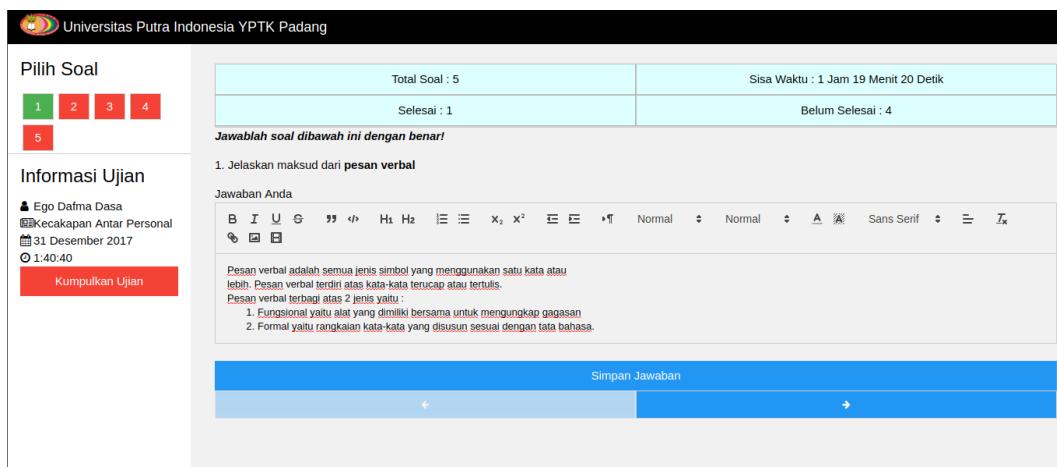
4.2.16 Halaman Ujian

Halaman ini digunakan oleh mahasiswa untuk mengerjakan ujian. Pada halaman ujian, mahasiswa bisa mengerjakan ujian sesuai dengan tipe soal ujian. Jika tipe soal ujian adalah pilihan ganda, maka mahasiswa tinggal mengklik pilihan ganda yang dianggap benar sebagai jawaban, seperti pada Gambar 4.49:



Gambar 4.49 Tampilan Halaman Ujian Tipe Soal Pilihan Ganda

Jika tipe soal adalah essai, maka akan ditampilkan kotak isian untuk mengetik jawaban, seperti pada Gambar 4.50 :



Gambar 4.50 Tampilan Halaman Ujian Tipe Soal Essai

Disebelah kiri halaman, terdapat menu “Pilih Soal” dimana mahasiswa dapat melihat jumlah soal yang ada pada ujian tersebut. Mahasiswa juga dapat menampilkan soal dengan nomor soal tertentu dengan cara mengklik kotak-kota berisi angka pada “Pilih Soal” tersebut. Warna merah pada kotak menunjukkan bahwa soal belum dikerjakan dan warna hijau menunjukkan soal sudah dikerjakan.

Jika mahasiswa sudah selesai mengerjakan semua soal, mahasiswa dapat mengklik tombol “Kumpulkan Ujian” dan mahasiswa akan keluar dari halaman ujian.

4.2.17 Halaman Periksa Jawaban

Halaman periksa jawaban merupakan halaman yang digunakan oleh dosen untuk melakukan pemeriksaan jawaban pada jawaban ujian mahasiswa. Dosen akan melakukan pemeriksaan jawaban pada ujian yang bertipe soal essai. Dosen akan memberikan nilai disetiap soal hingga semua soal sudah memiliki nilai. Dan total nilai pada setiap soal akan ditotalkan dan dimasukkan ke tabel nilai, seperti pada Gambar 4.51 :

Gambar 4.51 Tampilan Halaman Periksa Jawaban

4.2.18 Halaman Hasil Ujian

Halaman ini digunakan oleh dosen untuk melihat hasil ujian dari mahasiswa. Dosen dapat melihat status mahasiswa dan aksi yang dapat dilakukan terhadap mahasiswa tersebut. Jika soal ujian bertipe essai, maka dosen dapat

mengklik tombol “Periksa Jawaban” pada kolom aksi. Adapun desain dari halaman hasil ujian dapat dilihat pada Gambar 4.52 :

Informasi Ujian						
Soal Ujian		Hasil Ujian				
No	NOBP	Nama Mahasiswa	Kelas	Status	Nilai	Aksi
1	14101152610545	Davidsyah Permana Putra	SI-1	Belum Ujian	0	Tambah
2	14101152610555	Afdhal Trianda	SI-1	Periksa Jawaban	0	Periksa Jawaban
3	14101152610544	Aidil	SI-1	Sudah Ujian	16	Tambah
4	14101152610562	Debby Puspitasari	SI-1	Sudah Ujian	17	Tambah
5	14101152610561	Cici Syuryantika	SI-1	Sudah Ujian	23	Tambah
6	14101152610565	Ego Dafma Dasa	SI-1	Sudah Ujian	15	Tambah

Gambar 4.52 Tampilan Halaman Hasil Ujian

Dosen juga dapat mencetak hasil ujian kedalam bentuk *file* seperti *file excel* dan *csv* dengan cara mengklik tombol “Cetak” dan kemudian akan muncul 2 (dua) pilihan format *file* yang bisa digunakan. Jika sudah dipilih, maka proses cetak akan dimulai dan jika sudah selesai, *browser* secara otomatis akan mengunduh *file* hasil cetak tersebut, seperti pada Gambar 4.53 :

	A	B	C	D	E
1	LAPORAN HASIL UJIAN				
2	Mata Kuliah	Kecakapan Antar Personal			
3	Dosen	ASHABUL FADHLI			
4	Kelas	SI-1,SI-2,SI-3			
5	Tahun Akademik	20171			
6	Hari	31 Desember 2017			
7	Jam	13:30:00 - 15:00:00			
8	Jenis Ujian	UTS			
9	Jenis Soal	Essai			
10					
11	No	NOBP	Nama	Kelas	Nilai
12		1	13101152610342	Gilang Kovalen	SI-1
13		2	14101152610544	Aidil	SI-1
14		3	14101152610545	Davidsyah Permana Putra	SI-1
15		4	14101152610555	Afdhal Trianda	SI-1
16		5	14101152610561	Cici Syuryantika	SI-1
17		6	14101152610562	Debby Puspitasari	SI-1
18		7	14101152610565	Ego Dafma Dasa	SI-1

Gambar 4.53 Laporan Hasil Ujian Format File CSV

Salah satu kelebihan dari *file* dengan format *csv* adalah bisa dibuka dengan berbagai macam aplikasi sehingga *file* dengan format *csv* cocok jika dosen tidak memiliki aplikasi seperti *microsoft office*. *File* laporan hasil ujian dengan format *excel* dapat dilihat pada Gambar 4.54 :

A	B	C	D	E	
1	LAPORAN HASIL UJIAN				
2 Mata Kuliah		Kecakapan Antar Personal			
3 Dosen		ASHABUL FADHLI			
4 Kelas		SI-1,SI-2,SI-3			
5 Tahun Akademik		20171			
6 Hari		31 Desember 2017			
7 Jam		13:30:00 - 15:00:00			
8 Jenis Ujian		UTS			
9 Jenis Soal		Essai			
10	No	NOBP	Nama	Kelas	Nilai
12 1	13101152610342	Gilang Kovalen	SI-1	50	
13 2	14101152610544	Aidil	SI-1	80	
14 3	14101152610545	Davidsyah Permana Putra	SI-1	90	
15 4	14101152610555	Afdhal Trianda	SI-2	80	
16 5	14101152610561	Cici Syuryantika	SI-2	100	
17 6	14101152610562	Debby Puspitasari	SI-3	95	
18 7	14101152610565	Ego Dafma Dasa	SI-3	60	

File dengan format *excel* dapat dibuka dengan aplikasi seperti *microsoft office*, *wps office* dan *libreoffice*. Selain itu, *file* dengan format *excel* dapat memiliki *style* pada hasil cetaknya seperti tulisan tebal, tulisan dengan warna tertentu dll.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka pada bab ini penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada sistem lama, pelaksanaan ujian membutuhkan banyak kertas sebagai media soal dan jawaban. Dan kadang terjadi kasus kekurangan lembar soal atau lembar jawaban atau peserta membutuhkan lebih banyak lembar jawaban untuk menjawab soal.
2. Dengan menggunakan program berbasis web, maka proses pelaksanaan ujian dapat berlangsung tanpa kertas pada mata kuliah ujian tertentu. Dan hasil ujian untuk soal pilihan ganda dapat dilihat langsung oleh dosen.
3. Selain itu, jika soal ujian adalah essai maka dosen dapat memeriksa jawaban peserta secara langsung melalui aplikasi sehingga lebih hemat dari segi penggunaan kertas. Dan dosen tidak akan kesulitan dalam mengelola lembar jawaban peserta ujian karena semua jawaban sudah tersimpan didalam aplikasi.

5.2 Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam penerapan sistem baru sebaiknya didukung oleh perangkat yang memadai baik dari segi manusia (*brainware*) maupun dari segi peralatan (*hardware* dan *software*) dan perlu dilakukan pemeliharaan atau perawatan terhadap sistem tersebut.
2. Mengadakan pelatihan terhadap pihak terkait yang akan mengoperasikan sistem yang baru. Terutama bagi pihak dosen dan mahasiswa. Setelah dirasakan sistem yang baru dapat dioperasikan dengan baik dan pihak terkait telah mampu mengoperasikan sistem tersebut, maka sistem lama dapat digantikan dengan sistem yang baru secara keseluruhan.

