

SISTEM INFORMASI WAWANCARA

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Kelulusan
Mata Kuliah Tugas Akhir Mahasiswa**



Disusun oleh :

NOSINTA FITRIANA

NIM. M3207047

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

2010

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA
SISTEM INFORMASI WAWANCARA**

Disusun oleh :

NOSINTA FITRIANA

NIM. M3207047

**Laporan tugas Akhir Mahasiswa ini disetujui untuk dipresentasikan
pada Ujian TA**

pada tanggal _____

Pembimbing

Agus Purbayu, S. Si

NIDN. 0629088001

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI WAWANCARA
NOSINTA FITRIANA
M3207047**

Dibimbing oleh :

Agus Purbayu, S.Si

NIDN. 0629088001

telah diterima dan disahkan di depan Dewan Penguji

pada _____

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Anggota Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Agus Purbayu, S.Si

1.

NIDN. 0629088001

2. Drs. Syamsurizal

2.

NIP. 19561212 198803 1 001

3. Taufiqurrohman, S.Kom

3.

NIDN. 0622058201

Disahkan oleh

Surakarta, Juli 2010

a.n Dekan FMIPA UNS

Ketua Program Studi

Pembantu Dekan 1

DIII Teknik Informatika Fakultas MIPA

Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc, PhD

Drs. Ys. Palgunadi, M. Sc.

NIP. 19610223 198601 1 001

NIP. 19560407 198303 1 004

ABSTRACT

Nosinta Fitriana. 2010. Interview Information System. Study Programming of DIII Informatics Engineering, Mathematic and Natural Science Faculty, Sebelas Maret University, Surakarta.

The direction of this activity aims to make a communicative interview information system. The benefit is to assist the interview selection in DIII Informatics Engineering Study Programming be easier.

In this experience, case study and searching data was done in Study Programming of DIII Informatics Engineering, Mathematic and Natural Science Faculty, Sebelas Maret University, Surakarta. This application was made by collecting data, planning system, analyzing system, designing system and also database. This information system is web based and developed by PHP language programming and designed with CSS.

Application which developed will help a study Programming in a selection process of student candidate, teacher, or even an employee.

Keyword: Information System, Interview, PHP, CSS.

HALAMAN ABSTRAK

**Nosinta Fitriana. 2010. SISTEM INFORMASI WAWANCARA.
Program Studi DIII Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret Surakarta.**

Tujuan kegiatan ini adalah membuat sistem informasi wawancara yang komunikatif. Manfaatnya adalah mempermudah seleksi wawancara di Program Studi DIII Teknik Informatika.

Dalam kegiatan ini, studi kasus dan pencarian data dilakukan di Program Studi DIII Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan cara pengumpulan data, perencanaan sistem, analisa sistem, serta perancangan sistem dan *database*. Sistem informasi ini berbasis web dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan didesain menggunakan CSS.

Sistem informasi yang dikembangkan dapat membantu prodi dalam proses melakukan seleksi wawancara terhadap calon mahasiswa baru, calon dosen, maupun calon karyawan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Wawancara, PHP, CSS.

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, sehingga kaum itu mau mengubah keadaan mereka sendiri

(Ar-ra'du : 11)

Dan, cukuplah Allah menjadi pemberi petunjuk dan penolong.

(QS. Al-Furqan: 31)

Wahai orang – orang yang beriman, mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat.

(QS. Al-Baqarah: 153)

Don't give up until reach the best

(Penulis)

Orang yang lemah adalah orang yang tidak mau berusaha.

(Penulis)

Semangat...!!!

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan sebagai tanda cintaku kepada :

Keluargaku tercinta, bapak dan ibu yang sangat aku cintai,
yang selalu mendukung, memberi semangat dan tak pernah berhenti mendoakanku
di sepanjang waktu,

Adik-adikku yang lucu (Dik Resti dan Dik Hanin),
yang selalu menantiku penuh kerinduan di kampung halaman tercinta,

Sahabat-sahabatku tercinta (Wiwit, Ria, Diah, Novi, Iwan, dan Fajar),
yang selalu setia menemaniku dalam suka dan duka, mencerahkan hari-hariku dengan
canda tawa, serta selalu sempat meluangkan waktu untuk saling bertukar pikiran,

Teman-teman Kost Arsabi (Lilis, Ester, dan Risa),
yang sudah aku anggap seperti keluargaku sendiri, dan selalu menjadi tempat berbagi
dalam suka dan duka,

Teman - teman MI angkatan 2007 yang telah memberi warna dalam hidupku
dalam menempuh study di Prodi Ilmu Komputer Universitas Sebelas Maret ini,

serta

Almamaterku tercinta

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Mahasiswa dengan judul “Sistem Informasi Wawancara” dan dapat menyelesaikan laporan dengan lancar.

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menempuh ujian akhir perkuliahan pada Manajemen Informatika DIII Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulisan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas pengarahan dan bantuan yang diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Ys. Palgunadi selaku Ketua Program Study Teknik Informatika,
2. Bapak Agus Purbayu selaku pembimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir, dan telah banyak mengarahkan dan membimbing penulis, serta memberi dukungan moril dan saran bagi penulis dalam menyelesaikan tugas-tugas dan laporan TA,

Penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan materi maupun pengetahuan sehingga penyusunan laporan ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran maupun kritik yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Surakarta, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Abstract	iv
Halaman Intisari	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Pendahuluan (BAB I)	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan.....	2
E. Manfaat	2
F. Metodologi Penelitian	3
G. Sistematika Penulisan	3
Landasan Teori (BAB II)	
A. Pengertian Sistem	5
B. Elemen Sistem	5
C. Informasi	6
D. Sistem Informasi	6
E. Sistem Informasi Manajemen	7
F. Pengertian Analisis Sistem	7
G. Perancangan Sistem	8

H.	Pengertian Data	12
I.	Pengertian Basis Data (Database)	12
J.	PHP	13
K.	Java Script	14
L.	Pengertian SQL.....	14
M.	Pengertian MySQL.....	15
N.	PHP MyAdmin.....	16

Desain dan Perancangan (BAB III)

A.	Analisa Sistem	17
1.	Analisa Umum	17
2.	Perangkat Lunak (Software) yang digunakan	17
3.	Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan	17
B.	Rancangan Sistem	18
1)	Desain Program	18
a.	Contact Diagram	18
b.	DFD (Data Flow Diagram)	19
1).	DFD Level 0	19
2).	DFD Level 1 Proses Input Data	21
3).	DFD Level 1 Proses Penentuan Jadwal	21
4).	DFD Level 1 Proses Wawancara	22
5).	DFD Level 1 Proses Penilaian.....	23
2)	Desain Database	23
a.	ERD	23
b.	Skema Diagram	25
c.	Tabel yang digunakan.....	26
1.	Tabel Peserta	26
2.	Tabel Pewawancara	27
3.	Tabel Admin	28

4.	Tabel Jadwal.....	28
5.	Tabel Soal	29
6.	Tabel Session	29
7.	Tabel Ruang	30
8.	Tabel Skor	30
9.	Tabel Info	31
3)	Desain Interface	32
a.	Flowchart	32
b.	Site Map	33
c.	Rancangan Layout User.....	34
d.	Rancangan Layout Admin.....	34

Implementasi dan Analisa (BAB IV)

A.	Hasil Implementasi	36
1.	Interface System.....	36
a.	Form Login User	36
b.	Halaman Home.....	38
c.	Halaman Search Data Peserta.....	38
d.	Halaman List Data Peserta.....	39
e.	Form Cek Peserta.....	39
f.	Search Data Pewawancara.....	40
g.	Halaman List Data Pewawancara.....	40
h.	Detail Pewawancara.....	41
i.	Search Skor.....	41
j.	Lihat Grade.....	42
k.	Search Jadwal.....	42
l.	Lihat Jadwal.....	42
m.	Form Wawancara.....	43
n.	Halaman Login Administrator.....	44
o.	Halaman Home Administrator.....	44

p.	Form Input Data Pewawancara.....	45
q.	Pencarian Data Pewawancara.....	45
r.	Halaman Update Data Pewawancara.....	46
s.	Halaman Edit Data Pewawancara.....	46
t.	Search Data Peserta.....	47
u.	Update Data Peserta.....	47
v.	Edit Data Peserta.....	47
w.	Form Input Jadwal Wawancara.....	48
x.	Halaman List Jadwal Admin.....	48
y.	Halaman Edit Jadwal.....	49
z.	Form Input Soal Wawancara.....	49
aa.	Halaman List Soal wawancara.....	50
bb.	Halaman Edit Soal.....	50
cc.	Form Input Pengumuman.....	51
dd.	Form List Pengumuman.....	51
ee.	Halaman Edit Pengumuman.....	52
ff.	Halaman Skor.....	52
gg.	Halaman List Wawancara.....	53
hh.	Halaman Detail Wawancara.....	53
ii.	Halaman Cetak Laporan.....	53
2.	Komponen Pendukung Interface Program.....	55
a.	Halaman User.....	54
	1) Header.....	54
	2) Menu.....	54
	3) Sidebar.....	55
	4) Footer	55
b.	Halaman Admin	55
	1) Header.....	55
	2) Menu Admin	56
	3) Footer.....	56

Penutup (BAB V)

A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57

Daftar Pustaka

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol - simbol dalam <i>Data Flow Diagram</i>	9
Tabel 2.2. Simbol Dalam ERD.....	10
Tabel 2.3. Simbol Dalam <i>Flowchart</i>	11
Tabel 3.1. Tabel Peserta	26
Tabel 3.2. Tabel Pewawancara.....	27
Tabel 3.3. Tabel Admin.....	28
Tabel 3.4. Tabel Jadwal.....	29
Tabel 3.5. Tabel Soal.....	29
Tabel 3.6. Tabel <i>Session</i>	30
Tabel 3.7. Tabel Ruang.....	30
Tabel 3.8. Tabel Skor.....	31
Tabel 3.9. Tabel Info.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Contect Diagram.....	18
Gambar 3.2. DFD Level 0.....	20
Gambar 3.3. DFD Level 1 Proses Input Data.....	21
Gambar 3.4. DFD Level 1 Proses Penentuan Jadwal.....	22
Gambar 3.5. DFD Level 1 Proses Wawancara.....	22
Gambar 3.5. DFD Level 1 Proses Penilaian.....	23
Gambar 3.6. Entity Relationship Diagram	24
Gambar 3.7. Skema Diagram.....	25
Gambar 3.8. Flowchart.....	32
Gambar 3.9. Site Map.....	33
Gambar 3.10. Rancangan Layout Halaman User.....	34
Gambar 3.11. Rancangan Layout Halaman Admin.....	34
Gambar 4.1. Form Login User.....	36
Gambar 4.2. Pesan Anda Telah Sukses Login.....	37
Gambar 4.3. Pesan Peringatan Username Belum Diisi.....	37
Gambar 4.4. Pesan Peringatan Password Belum Diisi.....	37
Gambar 4.5. Pesan Peringatan Anda Gagal Login.....	38
Gambar 4.6. Halaman Home.....	38
Gambar 4.7. Halaman Search Data Peserta.....	39
Gambar 4.8. Halaman List Data Peserta.....	39
Gambar 4.9. Form Cek Data Peserta.....	40
Gambar 4.10. Halaman Search Pewawancara.....	40
Gambar 4.11. Halaman List Data Pewawancara.....	41
Gambar 4.12. Form Detail Data Pewawancara	41
Gambar 4.13. Halaman Search Skor Peserta.....	42
Gambar 4.14. Halaman Lihat Grade.....	42
Gambar 4.15. Halaman Search Jadwal.....	42
Gambar 4.16. Halaman Lihat jadwal.....	43

Gambar 4.17. Halaman Form Wawancara.....	43
Gambar 4.18. Halaman Login Administrator.....	44
Gambar 4.19. Halaman Home Administrator.....	44
Gambar 4.20. Form Input Data Pewawancara.....	45
Gambar 4.21. Halaman Search Data Pewawancara.....	45
Gambar 4.22. Halaman Update Data Pewawancara.....	46
Gambar 4.23. Form Edit Data Pewawancara.....	46
Gambar 4.24. Halaman Search Data Peserta.....	47
Gambar 4.25. Halaman Update Data Peserta.....	47
Gambar 4.26. Form Edit Data Peserta.....	48
Gambar 4.27. Form Input Jadwal wawancara.....	48
Gambar 4.28. Halaman List Jadwal.....	49
Gambar 4.29. Halaman Edit Jadwal.....	49
Gambar 4.30. Form Input Soal.....	50
Gambar 4.31. Halaman List Soal.....	50
Gambar 4.32. Halaman Edit Soal.....	51
Gambar 4.33. Form Input Pengumuman.....	51
Gambar 4.34. Halaman List Informasi Terbaru.....	52
Gambar 4.35. Form Edit Pengumuman.....	52
Gambar 4.36. Halaman Skor.....	52
Gambar 4.37. Halaman List Wawancara.....	53
Gambar 4.38. Halaman Detail Wawancara.....	53
Gambar 4.39. Halaman Cetak laporan.....	54
Gambar 4.40. Header.....	54
Gambar 4.41. Menu.....	54
Gambar 4.42. Sidebar.....	55
Gambar 4.43. Footer.....	55
Gambar 4.44. Header Admin.....	55
Gambar 4.45. Menu Admin.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang makin pesat sangat berpengaruh terhadap berbagai aktivitas manusia pada saat ini. Dengan adanya teknologi informasi, manusia dapat dengan cepat mengolah data menjadi suatu informasi yang bermanfaat. Hampir semua aspek kehidupan manusia pada era globalisasi ini dilakukan dengan komputerisasi. Perkembangan teknologi informasi ini harus didukung dengan penyampaian informasi yang cepat dan akurat, serta pengelolaan data yang efektif dan efisien.

Program Studi D3 Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta merupakan sebuah prodi yang banyak diminati oleh calon mahasiswa, calon dosen, maupun calon karyawan. Seleksi masuk ke Prodi ini melalui dua tahap, yaitu tahap tes tertulis dan tes wawancara. Para pendaftar melalui seleksi tertulis sebelum akhirnya lolos ke tahap wawancara. Setelah tahap wawancara, para peserta yang lulus dapat dinyatakan sebagai calon mahasiswa, calon dosen, maupun calon karyawan.

Aplikasi yang penulis buat merupakan aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah proses seleksi. Tes wawancara yang diselenggarakan oleh Prodi D3 Teknik Informatika UNS dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien dengan adanya aplikasi ini. Dengan demikian, keberadaan aplikasi yang penulis buat tentu akan sangat bermanfaat bagi prodi D3 Teknik Informatika UNS.

B. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah bagaimana membuat sistem informasi

wawancara di D3 Teknik Informatika Fakultas MIPA UNS yang berkualitas, efektif dan efisien.

C. Batasan Masalah

Aplikasi yang penulis buat berisi dua tingkat user, yaitu pewawancara (*user*) dan administrator. User dapat melakukan wawancara, dan skor hasil wawancara akan diproses oleh system. Sedangkan *administrator* dapat melakukan pendaftaran pewawancara, *input* soal, *input* berita, dan *edit* data. Aplikasi ini tidak memuat rekap honor bagi masing-masing pewawancara, sehingga honor nantinya dihitung manual untuk tiap wawancara.

D. Tujuan

Tujuan kegiatan yang dilakukan penulis adalah membuat aplikasi wawancara yang komunikatif sehingga dapat mempermudah seleksi wawancara bagi Prodi D3 Teknik informatika.

E. Manfaat

1. Bagi instansi Terkait

Mempermudah prodi dalam melakukan seleksi masuk mahasiswa dan dosen baru ke prodi D3 Teknik Informatika UNS.

2. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah untuk diaplikasikan ke dunia kerja.
- b. Meningkatkan pemahaman tentang cara pembuatan aplikasi yang menggunakan komputerisasi dan *database*.
- c. Meningkatkan pemahaman tentang bahasa pemrograman.

F. Metodologi Penelitian

1. Obyek Penelitian

Penelitian penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir dilakukan di lingkup Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret Surakarta

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

b. Metode Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber buku yang berkaitan, kemudian dirangkum dan dijadikan sebagai acuan.

G. Sistematika Penulisan

1. BAB I (Pendahuluan)

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir pada aplikasi wawancara penerimaan mahasiswa baru di D3 Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret.

2. BAB II (Landasan Teori)

Membahas landasan teori yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan laporan tugas akhir.

3. BAB III (Desain Dan Perancangan)

Membahas desain dan rancangan aplikasi wawancara penerimaan mahasiswa baru.

4. BAB IV (Implementasi Dan Analisa)

Membahas hasil dan pembahasan Aplikasi Wawancara Penerimaan Mahasiswa Baru..

5. BAB V (Penutup)

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran laporan tugas akhir yang penulis buat.

6. DAFTAR PUSTAKA

Memuat pustaka yang menjadi sumber referensi bagi penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sistem

Ada beberapa pengertian sistem yang diungkapkan oleh beberapa tokoh, antara lain :

Menurut *McLeod* dan *Schell* (2004), sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan.

Menurut *Kristanto* (2003), sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

B. Elemen Sistem

Suatu sistem menurut *Kristanto* (2003), mempunyai elemen-elemen sistem yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan sistem

Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat.

2. Batasan sistem

Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem.

3. Kontrol sistem

Kontrol sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut.

4. *Input*

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, di mana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

5. *Proses*

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.

6. *Output*

Output merupakan hasil dari *input* yang telah diproses oleh bagian pengolahan dan merupakan tujuan akhir.

7. Umpan balik

Umpan balik merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari *output* yang dikeluarkan.

C. Informasi

Ada beberapa pengertian informasi yang diungkapkan oleh beberapa tokoh, antara lain :

Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima (Kristanto, 2003).

Informasi adalah sesuatu pengetahuan yang langsung berguna bagi yang memilikinya (Waluya, 1997).

Informasi adalah data yang telah diproses atau data yang mempunyai arti (*McLeod dan schell, 2004*).

D. Sistem Informasi

Menurut Kristanto (2003), definisi sistem informasi secara rinci dibagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

3. Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

E. Sistem Informasi Manajemen

Ada beberapa pengertian sistem informasi manajemen yang diungkapkan oleh beberapa tokoh, antara lain :

Sistem informasi manajemen adalah suatu sistem yang biasanya diterapkan dalam suatu organisasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan informasi yang dihasilkan dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen atau dengan kata lain teknik pengelolaan informasi dalam suatu organisasi (Kristanto, 2003).

Sistem informasi manajemen didefinisikan sebagai suatu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan yang serupa (McLeod dan Schell, 2004).

F. Pengertian Analisis Sistem

Ada beberapa pengertian analisis sistem yang diungkapkan oleh beberapa tokoh, antara lain :

Menurut *McLeod* dan *Schell* (2004), Analisis sistem adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan merancang sistem baru atau diperbaharui.

Menurut Jogiyanto (2001), Analisis sistem yaitu menguraikan dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

G. Perancangan Sistem

Menurut Kristanto (2003), Perancangan sistem adalah suatu fase di mana diperlukan suatu keahlian perencanaan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem baru.

1. Context Diagram (CD)

Context Diagram adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan antara entitas luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem (Kristanto, 2003).

2. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

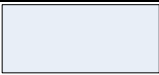
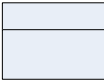
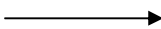
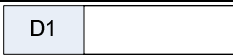
Ada beberapa pengertian *Data Flow Diagram* yang diungkapkan oleh beberapa tokoh antara lain :

Data Flow Diagram adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2003).

Data Flow Diagram adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk melalui proses simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir yang saling berkaitan (McLeod dan Schell, 2004).

Simbol-simbol yang digunakan untuk *membuat Data Flow Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Simbol - simbol yang digunakan dalam *Data Flow Diagram*.

Simbol	Keterangan
	Entitas yang terlibat dalam sistem.
	Proses yang terjadi dalam sistem.
	Arah Aliran Informasi atau data.
	Data Store

3. *Entity Relationship Diagram*

Menurut Titi Assafiyah, ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan yaitu :

a. *Entity*

Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

b. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

c. Hubungan / Relasi

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut :

Relasi yang terjadi diantara dua himpunan yaitu:

1) Satu ke satu (*One to one*)

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

2) Satu ke banyak (*One to many*)



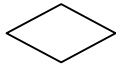

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

3) Banyak ke banyak (*Many to many*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

Simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan ERD dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Dalam ERD

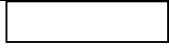


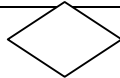


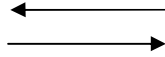

Simbol	Keterangan
	Menunjukkan himpunan entitas yang merupakan suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Menunjukkan atribut yang berfungsi medeskripsikan karakter entitas.
	Menunjukkan himpunan relasi antar entitas.
	Digunakan sebagai penghubung antara relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

4. *Flowchart*

Pengertian *flowchart* menurut Anhar adalah penyajian yang sistematis tentang proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Simbol-simbol standar yang digunakan dalam *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3 Simbol Dalam *Flowchart*

			
Proses	Input / output	Keterangan	Pengujian
			
Awal / akhir program	Pemberian nilai awal	Arah aliran data	Konektor pada satu halaman

5. *Sitemap*

Sitemap atau peta situs, istilah yang lebih banyak di pakai di Indonesia, adalah sebuah ringkasan halaman-halaman yang terdapat pada sebuah situs. Kegunaan peta situs ini adalah untuk memudahkan pengunjung dan mesin pencari dalam menjelajahi situs atau blog anda (Kandra).

6. *Pengertian Data*

Ada beberapa pengertian data yang diungkapkan oleh beberapa tokoh, antara lain :

Data merupakan kata majemuk dari datum. Data yaitu fakta dokumen atau surat-surat keterangan yang dapat diperoleh dari sumber aslinya (Waluya, 1997).

Data adalah penggambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi (Kristanto, 2003).

7. Pengertian Basis Data (Database)

Komponen-komponen yang terdapat dalam *Database* yaitu:

1. *Database*, merupakan kumpulan *file* yang saling terkait satu sama lain.
2. *File*, yaitu kumpulan *record* yang saling terkait dan memiliki format *field* yang sama dan sejenis.
3. *Record*, yaitu kumpulan *field* yang menggambarkan susunan unit data individu tertentu.
4. *Field*, yaitu atribut dari *record* yang menunjukkan suatu item dari data seperti nama, alamat, dan sebagainya.
5. *Byte*, yaitu atribut *field* yang berupa huruf yang membentuk nilai dari sebuah *field*.
6. *Bit*, yaitu bagian terkecil dari data secara keseluruhan.

Ada beberapa pengertian basis data (*database*) yang diungkapkan oleh beberapa tokoh, antara lain :

Menurut Kristanto (2003), *Database* adalah kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara *satu file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan atau instansi dalam batasan tertentu.

Menurut Arbie (2004), *database* adalah sekumpulan data yang disusun dalam bentuk beberapa tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri.

Menurut Nugroho (2004), basis data merupakan sekumpulan data yang sangat kompleks yang memiliki hubungan satu dengan lainnya.

Menurut Waluya (1997), basis data adalah suatu sistem yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Sistem yang dapat menyimpan data ke dalam media *floopy disk* atau *hard disk*.
2. Sistem yang mengeluarkan data dari media *disk* ke media kertas.
3. Sistem mempunyai alternatif untuk mencetak *output* ke *file*.
4. Data yang terpisah dari program.
5. Sistem yang menganut pengolahan data untuk ditambah, ubah, hapus, dengan mudah dan terkontrol.

8. PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*. Sistem kerja ini adalah *interpreter* bukan sebagai kompiler. Bahasa *interpreter* adalah bahasa yang *script-script* program tidak harus diubah kedalam bentuk *source code*, sedangkan bahasa kompiler adalah bahasa yang mengubah *script-script* program kedalam *source code*, selanjutnya dari bentuk *source code* akan diubah menjadi *object code*, bentuk dari *object code* akan menghasilkan *file* yang lebih kecil dari *file* mentah sebelumnya (Nugroho (2004).

9. Java Script

Javascript dikembangkan oleh Netscape untuk membuat dokumen yang dinamis. *Javascript* adalah bahasa *script* sederhana yang mempunyai kemiripan dengan bahasa pemrograman C. *Javascript* juga dikenal sebagai sebuah kode pemrograman berorientasi objek (*Object Oriented Programming*). *Javascript* memiliki keistimewaan untuk ditambahkan ke dalam kode HTML dan membuat dokumen lebih interaktif (Penerbit ANDI).

JavaScript adalah bahasa pemrograman berbasis prototipe yang berjalan disisi klien. Kita dapat memahami *JavaScript* sebagai bahasa pemrograman yang berjalan khusus untuk di *browser* agar halaman web

menjadi lebih hidup. Kalau dilihat dari suku katanya terdiri dari dua suku kata, yaitu Java dan *Script*. Java adalah Bahasa pemrograman berorientasi objek, sedangkan *Script* adalah serangkaian instruksi program (Lukman).

10. Pengertian SQL

SQL merupakan bahasa komputer standar yang ditetapkan oleh ANSI (*American National Standard Institute*) untuk mengakses dan memanipulasi sistem *database* (Utami dan Sukrisno, 2005).

1. Pengertian DDL (*Data Definition Language*)

Menurut Nugroho (2004), DDL adalah suatu bentuk bahasa yang digunakan untuk melakukan pendefinisian data. Hal ini menyangkut pembuatan tabel, perubahan tabel serta penambahan struktur tabel.

DDL yang umum dipakai adalah :

a. *Create*

Digunakan untuk menciptakan objek *database* yang baru atau menciptakn *database* itu sendiri.

b. *Drop*

Digunakan untuk menghapus objek *database*.

c. *Alter*

Digunakan untuk mengubah atribut atau entitas dari objek suatu *database*.

2. Pengertian DML (*Data Manipulation Language*)

DML merupakan *query* yang digunakan untuk memanipulasi data, seperti untuk menampilkan data, mengubah data, menghapus data atau mengisi data (Utami dan Sukisno, 2005).

DML yang sering dipakai adalah :

a. *Select*

Select merupakan *query* yang digunakan untuk mengambil data atau menampilkan data.

b. *Insert*

Insert digunakan untuk memasukkan data ke dalam tabel.

c. *Delete*

Delete digunakan untuk menghapus data.

d. *Update*

Update digunakan untuk melakukan perubahan pada data.

11. *Pengertian MySQL*

Menurut Arbie (2004), MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database* relasi (*relational database management system*) yang bersifat terbuka (*open source*). Terbuka maksudnya adalah MySQL bisa *download* oleh siapa saja baik versi kode program aslinya maupun versi binernya.

Menurut Nugroho (2004), MySQL adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakan dan tidak dicekal.

12. *PHP MyAdmin*

PHPMyAdmin merupakan sebuah program yang berbasis *web* yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini adalah untuk mengakses *database* MySQL, intinya adalah digunakan untuk menjadi *administrator* dari *server* MySQL.

Dengan adanya program ini akan mempermudah dan mempersingkat kinerja, dengan kelebihan-kelebihan yang ada mengakibatkan pengguna awam tidak harus mampu mengetahui sintak-sintak SQL dalam pembuatan *database* dan tabel (Nugroho, 2004).

BAB III

DESAIN DAN PERANCANGAN

A. Analisa Sistem

1. Analisa Umum

Sistem Informasi Wawancara adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu seleksi wawancara. Terdapat panel admin untuk mengubah *content* yang ada di dalam aplikasi, termasuk panel admin untuk *update* soal. *Update* soal meliputi *edit* dan *delete*, serta dapat ditambah setiap saat, sehingga aplikasi ini sangat serba guna dan dapat dipakai untuk semua seleksi wawancara.

Halaman yang terdapat di dalam Sistem Informasi Wawancara tersebut antara lain data peserta, data pewawancara, skor peserta, jadwal wawancara, form wawancara, pengumuman, serta panel admin untuk *update content* halaman.

2. Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan

Perangkat keras minimal yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah:

- a. Hardisk 20 G.
- b. RAM 512 MB.
- c. Processor Pentium 4.

3. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Dalam pembuatan Sistem Informasi Wawancara, perangkat lunak yang digunakan adalah:

- a. Aplikasi *Web Server* Apache sebagai *server*.
- b. *Software* Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *editor* halaman.
- c. *Web browser* Opera untuk menguji program.
- d. MySql sebagai *database server*.
- e. Adobe Photoshop 7.0 sebagai *editor* tampilan.

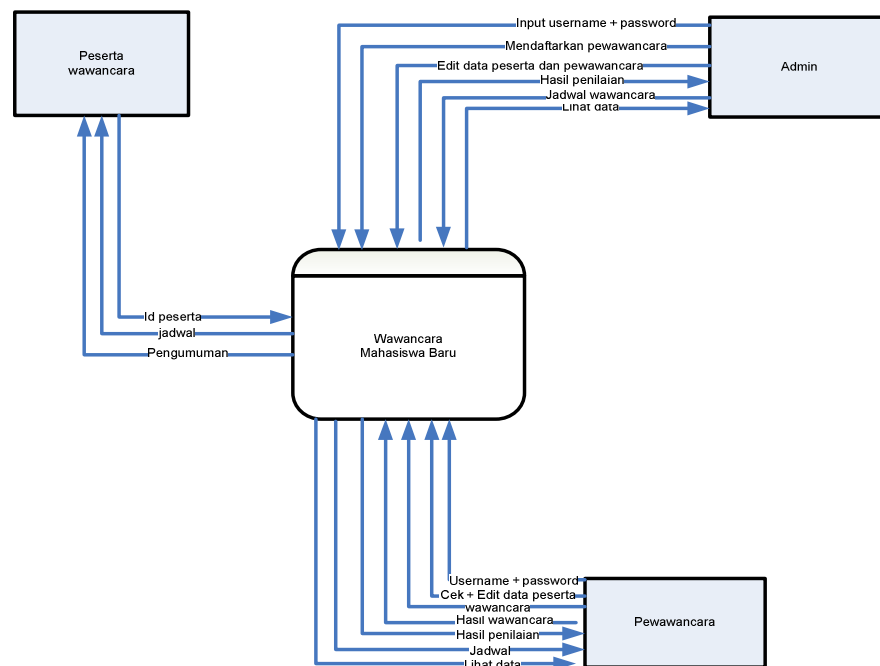
B. Rancangan Sistem

Sistem informasi wawancara yang penulis buat memiliki rancangan dalam bentuk *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram*.

1) Desain Program

a. *Context Diagram*

Context Diagram (CD) dipresentasikan dengan diagram yang mewakili keseluruhan sistem. CD yang mewakili program ini dapat dilihat pada gambar 3.1.

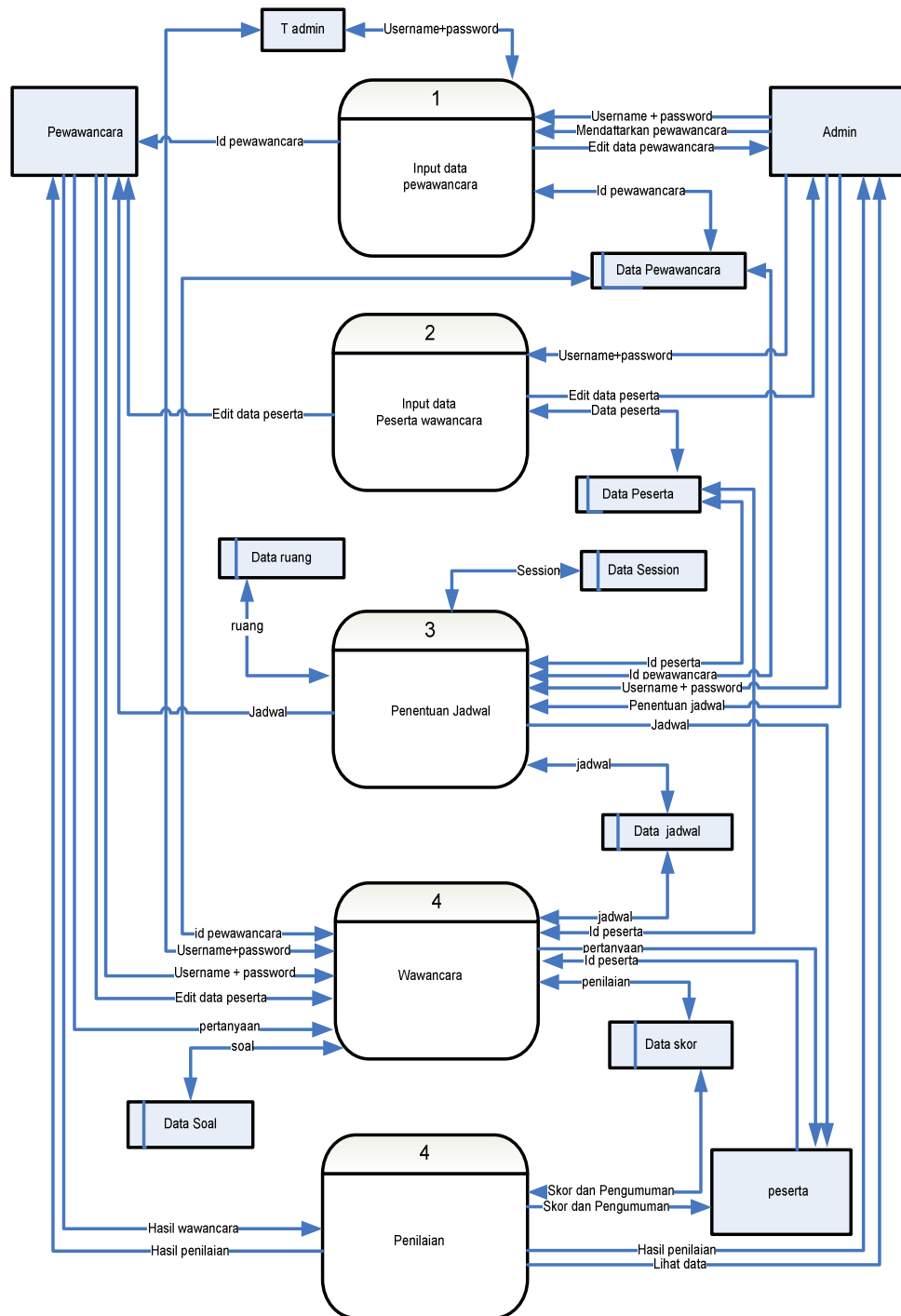


Gambar 3.1 *Context Diagram*

b. DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD Level 0 pada program ini dapat dilihat pada gambar 3.2. DFD Level 0 masih dapat dipecah dan dibagi lagi menurut proses-prosesnya, yaitu *input* data, penjadwalan, wawancara, dan penilaian. Hasil pemecahan DFD Level 0 yaitu proses *input* data ditampilkan pada gambar 3.3, proses penentuan jadwal pada gambar 3.4, proses wawancara pada gambar 3.4, dan proses penilaian pada gambar 3.6.

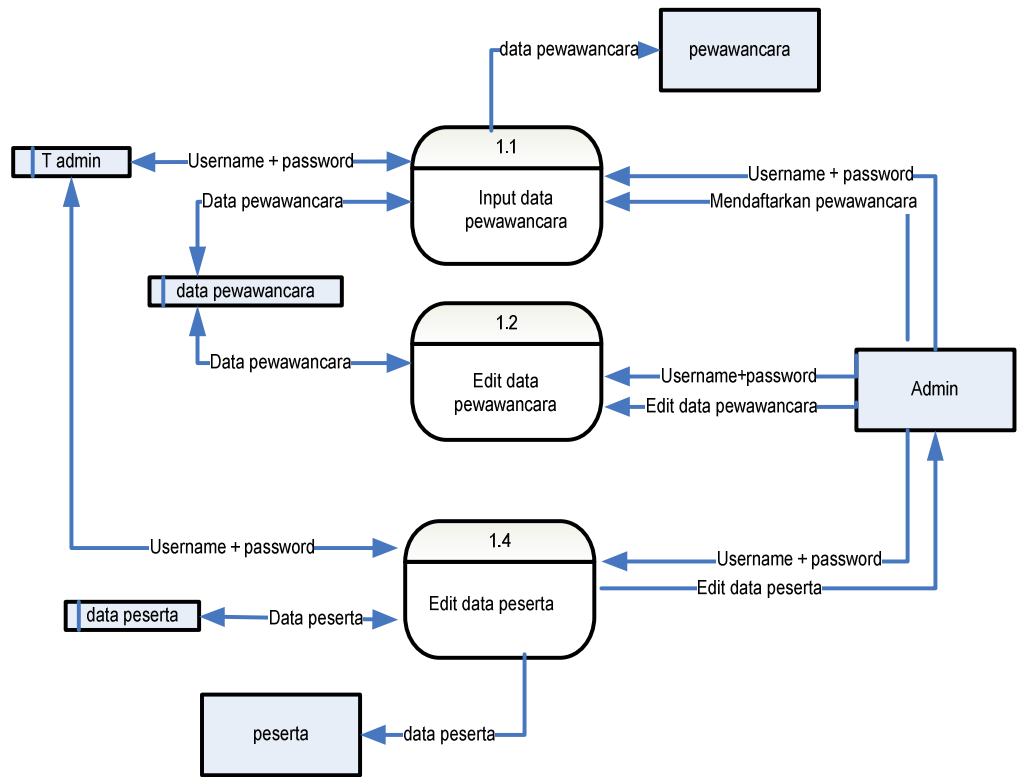
1). DFD Level 0



Gambar 3.2 DFD Level 0

2). DFD Level 1 Proses Input Data

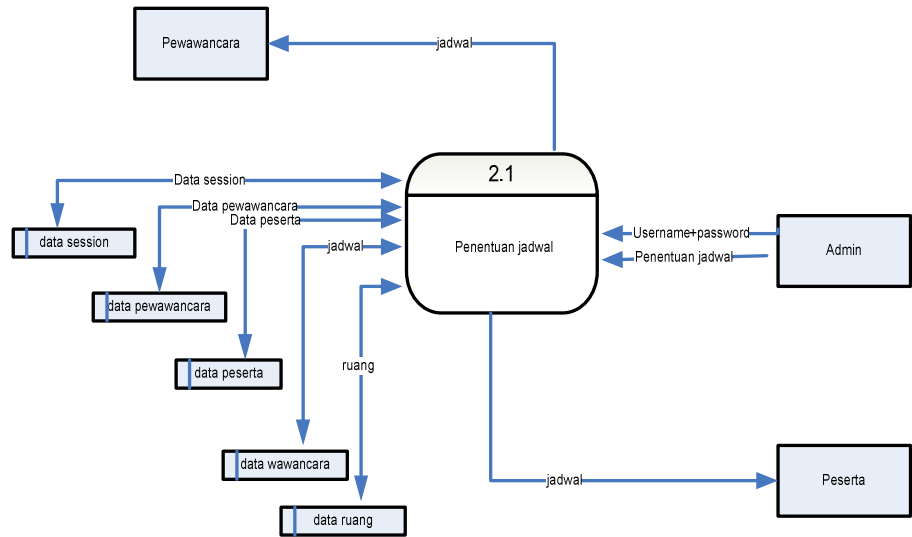
Proses input data (DFD level 1 Proses 1) memuat aliran *input* data peserta dan data pewawancara. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses *Input* Data

3). DFD Level 1 Proses Penentuan Jadwal

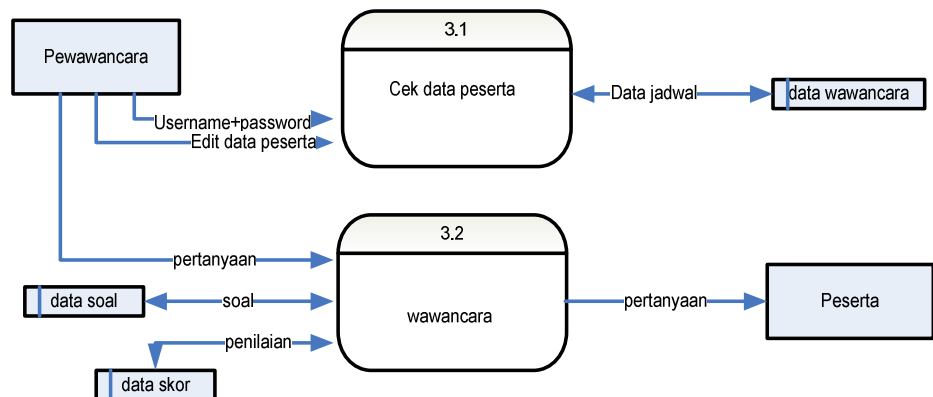
Proses penjadwalan merupakan sebuah proses yang memuat penjadwalan wawancara peserta dan pewawancara. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses Penentuan Jadwal

4). DFD Level 1 Proses Wawancara

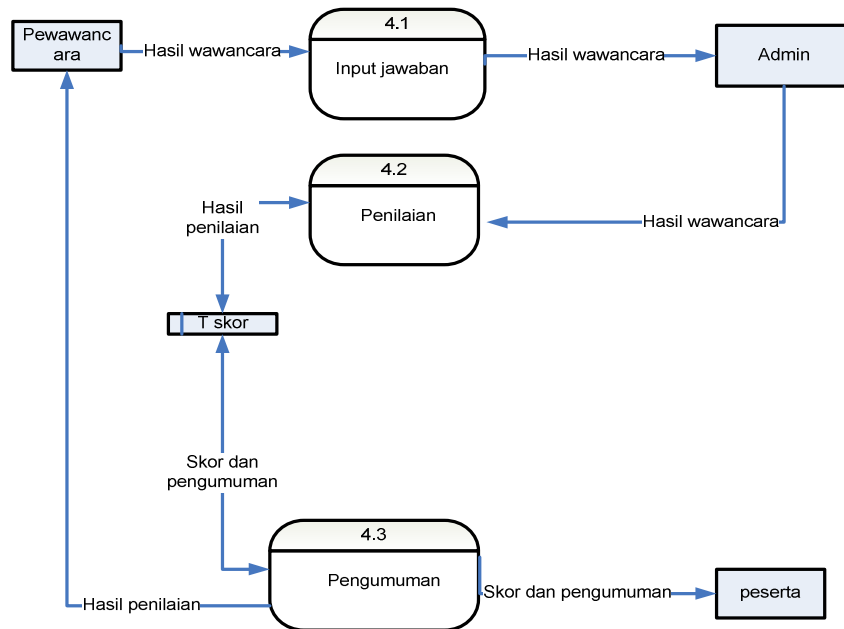
Proses wawancara pada system ini meliputi cek data peserta dan proses wawancara. *User* (pewawancara) hanya dapat melakukan *edit* data pewawancara, tetapi tidak dapat melakukan penambahan data. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses Wawancara

5). DFD Level 1 Proses Penilaian

Dalam DFD Proses penilaian (DFD level 1 Proses 4) terdapat beberapa proses, yaitu *input* jawaban, penilaian, *edit* data, dan pengumuman. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.6.



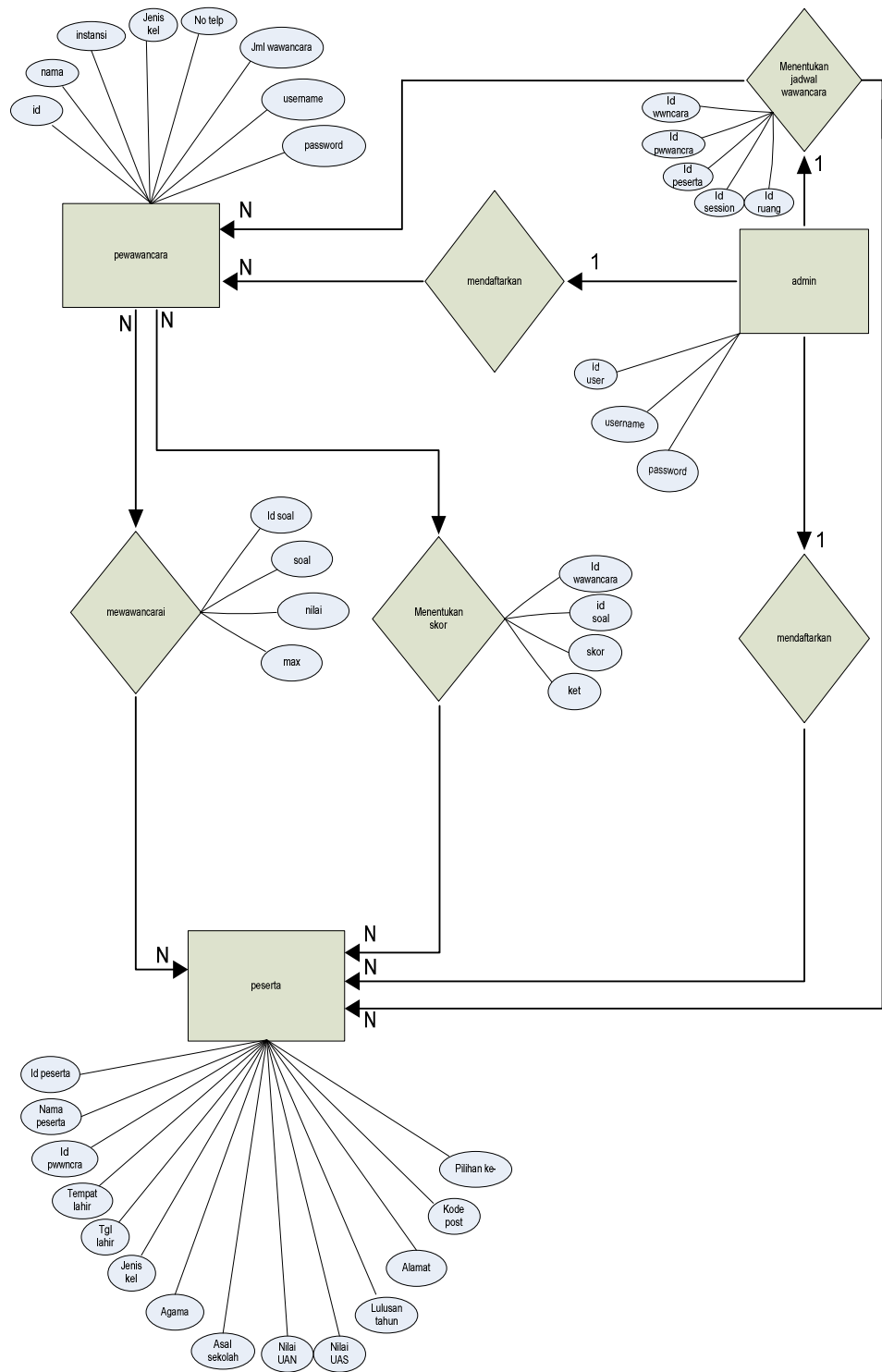
Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses Penilaian

C. Desain Database

Desain database untuk aplikasi ini dijabarkan dalam ERD dan Skema Diagram.

a. ERD

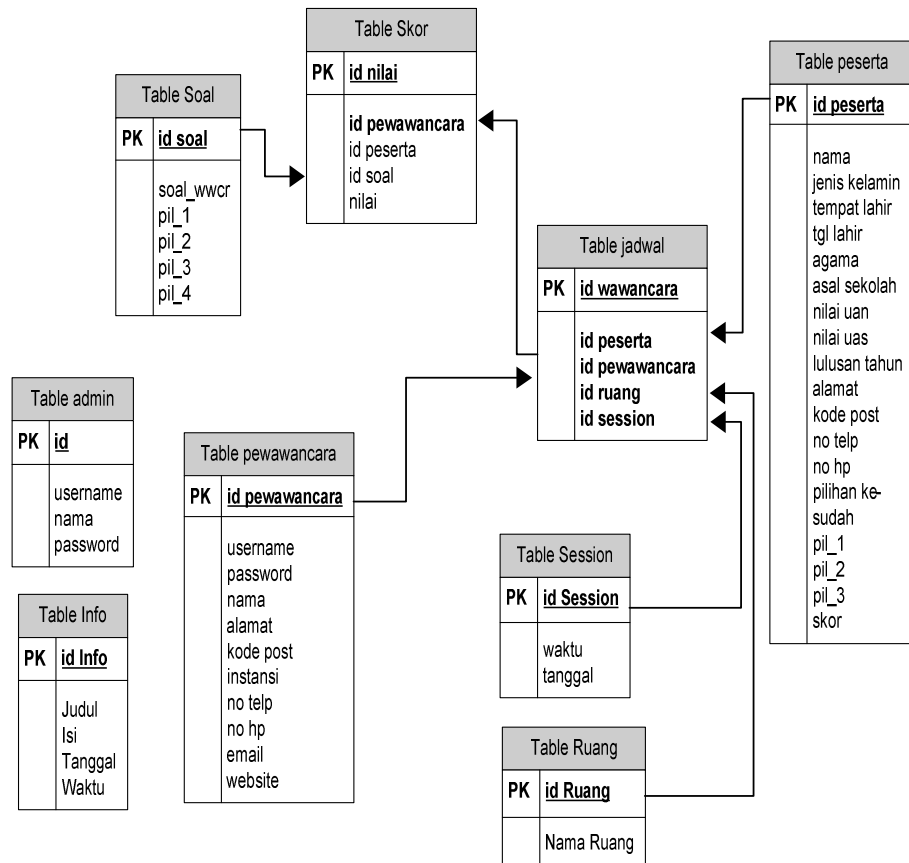
Entity Relationship Diagram berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi dalam sebuah sistem. ERD pada Sistem Informasi Wawancara dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram

b. Skema Diagram

Sistem Informasi Wawancara terdiri dari beberapa tabel yang saling terhubung satu sama lain. Ada beberapa tabel yang menyusun Sistem Informasi Wawancara, yaitu Tabel Admin, Tabel Skor, Tabel soal, Tabel Wawancara, Tabel Peserta, Tabel Pewawancara, Tabel Session, dan Tabel Ruang. Hubungan antar tabel pada program ini dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8. Hubungan Antar Tabel

Seperti yang tertera pada Gambar 3.8, Sistem Informasi Wawancara yang penulis buat terdiri dari beberapa tabel. Tabel-tabel tersebut tersusun saling berhubungan satu sama lain.

1. Tabel Peserta

Tabel peserta merupakan tabel yang berisi data-data peserta wawancara. Tabel 3.1 merupakan tampilan tabel Peserta.

Nama : Tabel Peserta
Fungsi : Menyimpan data peserta
Primary Key : id_peserta

Tabel 3.1 Tabel Peserta

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
id_peserta	Varchar	10	<i>Primary key, not null</i>
Nama	Varchar	80	<i>Not null</i>
Jenis_kel	Enum	'perempuan', laki-laki'	<i>not null</i>
tempat_lahir	Varchar	20	<i>Not null</i>
tgl_lahir	Date		<i>Not null</i>
Agama	Enum	'islam', 'kristen', 'katolik', 'hindu', 'budha'	<i>Not null</i>
asal_sekolah	Varchar	80	<i>Not null</i>
rata-rata_UAN	Integer	2	<i>Not null</i>
rata-rata_UAS	Integer	2	<i>Not null</i>
Lulusan_tahun	Year		<i>Not null</i>
Alamat	Varchar	100	<i>Not null</i>
Kode_post	Integer	5	<i>Allow null</i>
No_telp	Integer	15	<i>Allow null</i>
No_hp	Integer	15	<i>Allow null</i>
Pilihan	Enum	'1', '2', '3'	<i>Not null</i>
Sudah	Int	1	<i>Not null</i>
Pil_1	Varchar	20	<i>Not null</i>
Pil_2	Varchar	20	<i>Not null</i>

Pil_3	Varchar	20	<i>Not null</i>
Skor	Int	1	<i>Not null</i>

2. Tabel Pewawancara

Data pewawancara pada aplikasi ini dimuat dalam tabel pewawancara. Tabel 3.2 merupakan tampilan Tabel Pewawancara.

Nama : Tabel Pewawancara
 Fungsi : Menyimpan data pewawancara
Primary Key : id_pewawancara

Tabel 3.2 Tabel Pewawancara

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id pewawancara	Varchar	10	<i>Primary Key, not null</i>
Nama	Varchar	80	<i>Not null</i>
Alamat	Varchar	100	<i>Not null</i>
Kode_post	Int	5	<i>Allow null</i>
Instansi	Varchar	20	<i>Allow null</i>
No telp	Varchar	15	<i>Allow null</i>
No hp	Varchar	15	<i>Allow null</i>
Email	Varchar	50	<i>Allow null</i>
Website	Varchar	50	<i>Allow null</i>
Username	Varchar	20	<i>Not null</i>
Password	Varchar	10	<i>Not null</i>

3. Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data-data pengguna sistem ini. Database admin yang digunakan dalam aplikasi ini diterangkan dalam tabel 3.3

Nama : Tabel Admin
 Fungsi : Menyimpan data admin
 Primary Key : id

Tabel 3.3 Tabel Admin

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
Id	varchar	10	<i>Primary key, not null</i>
<i>Username</i>	varchar	20	<i>Not null</i>
Nama	varchar	20	<i>Not null</i>
<i>Password</i>	varchar	6	<i>Not null</i>

4. Tabel Jadwal

Tabel wawancara digunakan untuk menyimpan data-data pengguna. Tabel 3.4 merupakan tabel yang memuat data-data penjadwalan wawancara.

Nama : Tabel Wawancara
 Fungsi : Menyimpan data wawancara
 Primary Key : id_wawancara

Tabel 3.4 Tabel Jadwal

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
Id wawancara	varchar	10	<i>Primary key, Not null</i>
Id pewawancara	varchar	10	<i>Not null</i>
Id peserta	varchar	10	<i>Not null</i>
<i>Id session</i>	varchar	10	<i>Not null</i>
Id ruang	varchar	10	<i>Not null</i>

5. Tabel Soal

Tabel soal digunakan untuk menyimpan data-data soal.

Database soal yang digunakan dalam aplikasi ini diterangkan dalam tabel 3.5.

Nama : Tabel Soal
Fungsi : Menyimpan data soal
Primary Key : id_soal

Tabel 3.5 Tabel Soal

Field	Type	Panjang	Keterangan
No	int	3	<i>Primary key, not null</i>
Soal wwcr	varchar	300	<i>Not null</i>
Pil 1	varchar	20	<i>Not null</i>
Pil 2	varchar	20	<i>Not null</i>
Pil 2	varchar	20	<i>Not null</i>
Max	int	5	<i>Not null</i>

6. Tabel Session

Tabel session digunakan untuk menyimpan data *session*. Tabel session diterangkan dalam tabel 3.6.

Nama : Tabel Session
Fungsi : Menyimpan data session
Primary Key : id_session

Tabel 3.6 Tabel *Session*

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id <i>session</i>	varchar	10	<i>Primary key, not null</i>
Waktu	<i>Time</i>		<i>Not null</i>
Tanggal	<i>Date</i>		<i>Not null</i>

7. Tabel Ruang

Tabel ruang digunakan untuk menyimpan data ruang. Tabel 3.7 merupakan tabel yang memuat tentang database ruang.

Nama : Tabel Ruang
Fungsi : Menyimpan data ruang
Primary Key : id_ruang

Tabel 3.7 Tabel Ruang

<i>Field</i>	<i>Type</i>	Panjang	Keterangan
Id ruang	varchar	10	<i>Primary key, not null</i>
Ruang	varchar	30	<i>Not null</i>

8. Tabel Skor

Tabel skor digunakan untuk menyimpan data skor bagi tiap peserta. Database skor yang digunakan dalam aplikasi ini diterangkan dalam tabel 3.8.

Nama : Tabel Skor
Fungsi : Menyimpan data skor peserta
Primary Key : id_nilai

Tabel 3.8 Tabel Skor

<i>Field</i>	<i>Type</i>	Panjang	Keterangan
Id nilai	varchar	10	<i>Primary key, Not null</i>
Id pewawancara	varchar	10	<i>Not null</i>
Id peserta	varchar	10	<i>Not null</i>
Id soal	varchar	10	<i>Not null</i>
Nilai	integer	10	<i>Not null</i>

9. Tabel Info

Tabel info merupakan tabel yang berisi pengumuman terbaru yang ditujukan bagi *user*. Tabel info ditampilkan dalam tabel 3.9.

Nama : Tabel Info
Fungsi : Menyimpan data info
Primary Key : id_info

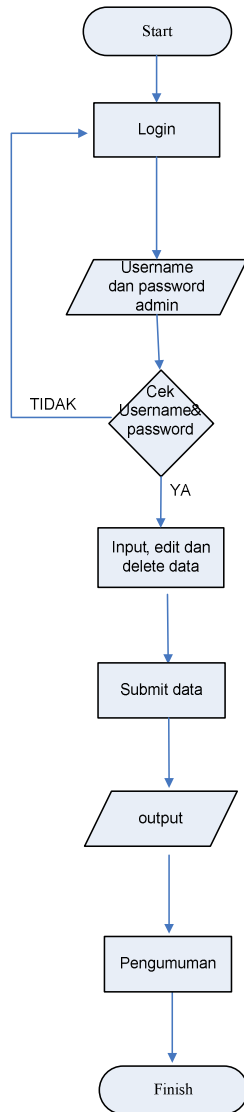
Tabel 3.9 Tabel Info

<i>Field</i>	<i>Type</i>	Panjang	Keterangan
Id info	varchar	10	<i>Primary key, not null</i>
Judul	varchar	300	<i>not null</i>
Isi	<i>text</i>		<i>not null</i>
Tanggal	<i>date</i>		<i>not null</i>
Waktu	<i>time</i>		<i>not null</i>

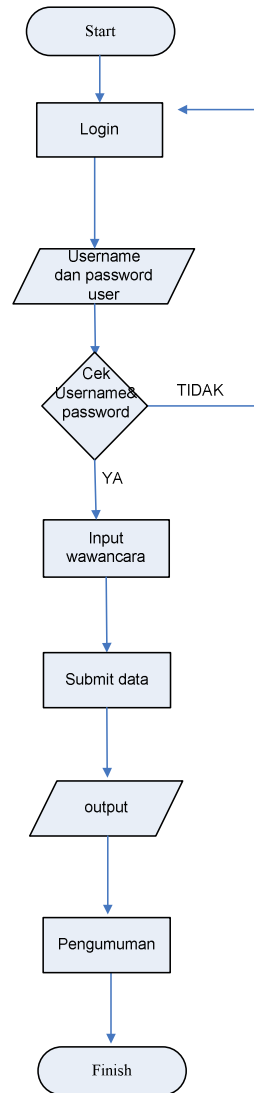
D. Desain Interface

1. Flowchart

Pada aplikasi ini, *flowchart* untuk admin dapat dilihat pada gambar 3.7, sedangkan *flowchart* untuk user pada gambar 3.8.



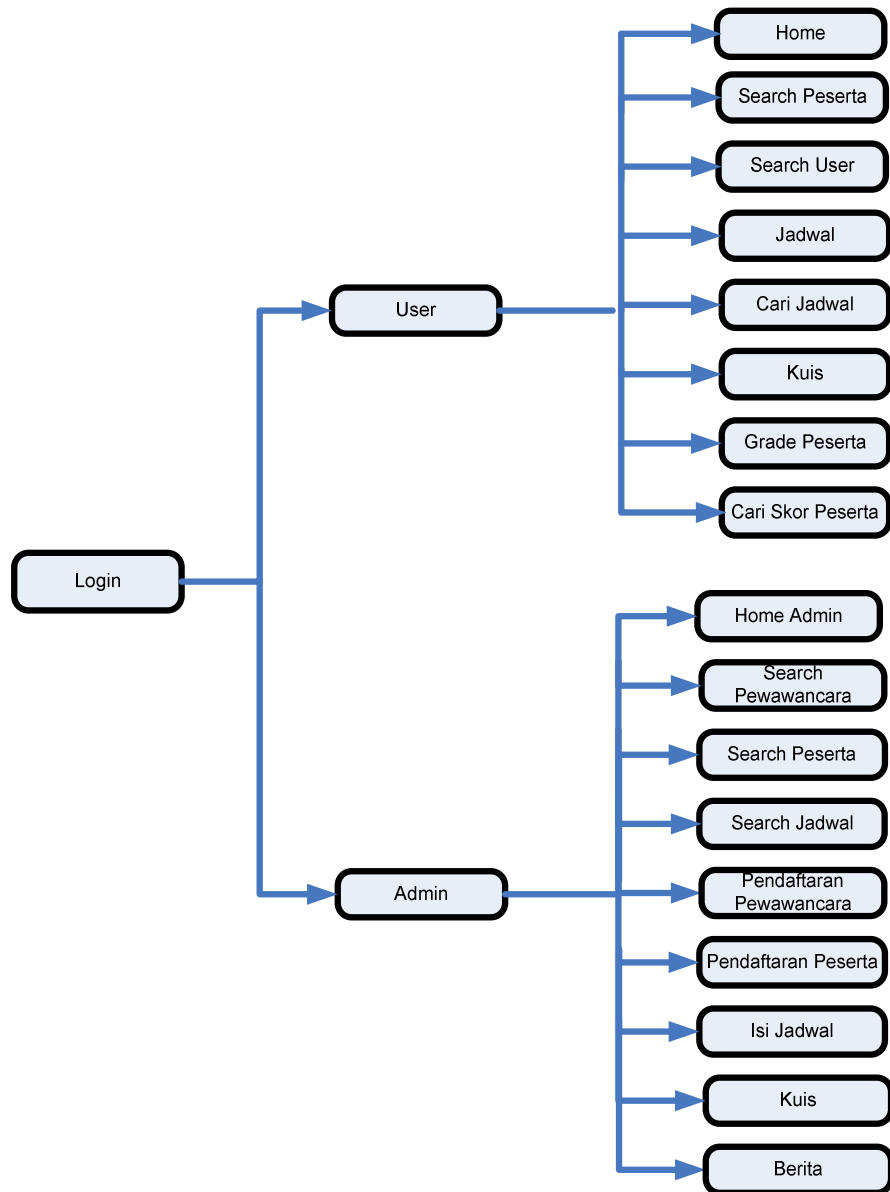
Gambar 3.9 Flowchart pada admin



Gambar 3.10. Flowchart pada user

2. Site Map

Aplikasi Wawancara yang penulis buat dapat dipetakan dalam sebuah *site map* yang dapat dilihat pada gambar 3.11.

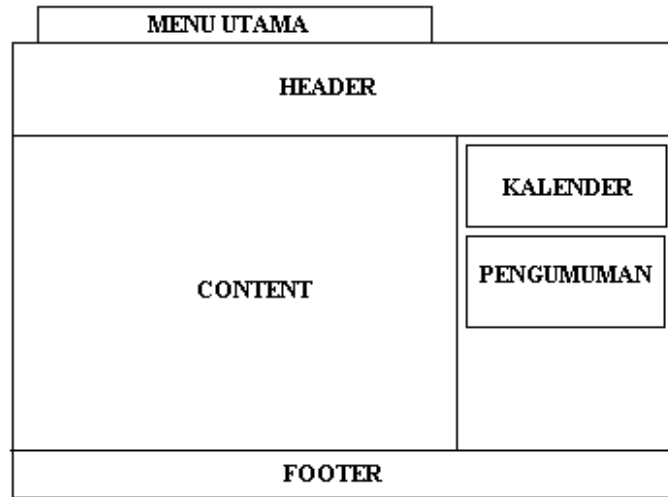


Gambar 3.11 Site Map

3. Rancangan *Layout*

a. Halaman User

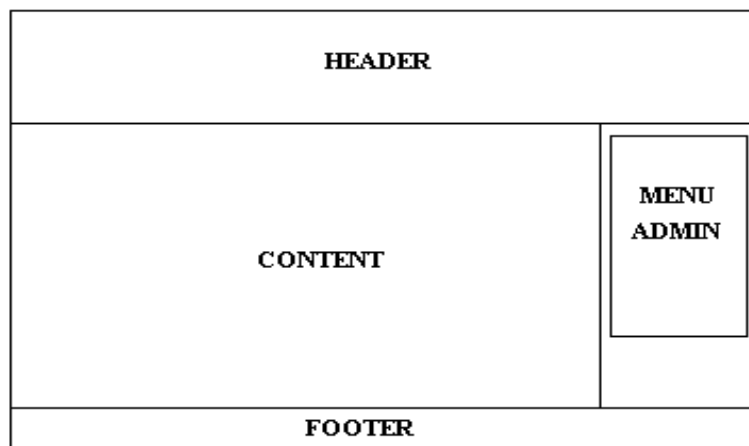
Rancangan *layout* halaman user pada Aplikasi Wawancara ini dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Rancangan *Layout* Halaman User

b. Halaman Admin

Rancangan *layout* halaman admin pada Aplikasi Wawancara ini dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Rancangan *Layout* Halaman Admin

Keterangan:

1) *Header*

Header merupakan bagian paling atas (kepala) dalam tampilan sebuah sistem.

2) *Content*

Merupakan tempat di mana isi halaman diletakkan.

3) Menu Utama

Menu Utama merupakan tempat *button* yang berfungsi sebagai penanda halaman. *User* dapat memilih halaman yang ingin dikunjungi dengan memilih *button* tertentu.

4) Menu Samping

Menu samping merupakan menu tambahan yang digunakan dalam aplikasi ini. Menu tambahan itu antara lain Search Skor, Lihat Grade, Search Jadwal, dan Lihat Jadwal.

5) Menu Admin

Merupakan menu yang ada di halaman admin.

6) Kalender

Merupakan fasilitas untuk melihat tanggal, bulan dan tahun pada saat aplikasi dijalankan.

7) Pengumuman

Pengumuman merupakan sebuah fasilitas bagi *user* untuk melihat informasi yang ditujukan kepada *user* secara *up to date*.

8) *Footer*

Footer merupakan bagian paling bawah (kaki) dalam tampilan sebuah sistem

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN ANALISA

A. Hasil Implementasi

Hasil implementasi pada Sistem Informasi Wawancara ini terdiri dari *form-form* sebagai berikut :

1. Form Login User

Sebelum menjalankan program, *user* diminta untuk mengisi *username* dan *password* pada form login. *Form* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.



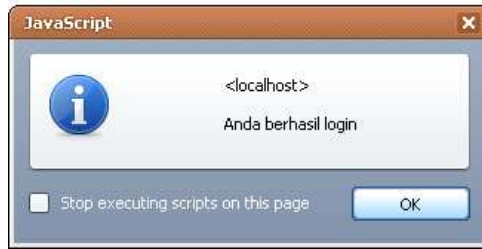
SELAMAT DATANG
DI SISTEM INFORMASI WAWANCARA
SILAKAN LOGIN DENGAN USERNAME DAN PASSWORD ANDA...

:: LOGIN USER::
Username
Password

Copyright 2010 UNS

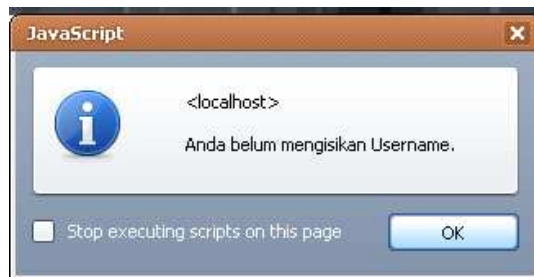
Gambar 4.1 *Form Login*

Pada form login pengguna harus mengisi *username* dan *password*, kemudian klik tombol *Submit*. Jika berhasil *login*, maka menu yang tersedia di form menu utama akan aktif dan akan muncul pesan bahwa *login* berhasil. Pesan tersebut ditampilkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Pesan Anda Telah Sukses *Login*

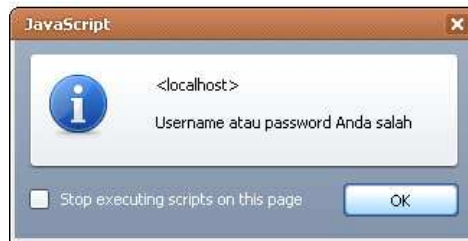
Jika pengguna tidak berhasil *login*, akan muncul pesan peringatan bahwa *username* dan *password* salah. Jika *username* dan *password* belum diisi, akan muncul pula pesan bahwa *username* belum diisi. Pesan jika *username* belum diisi ditampilkan pada gambar 4.3, sedangkan pesan *password* belum diisi ditampilkan pada gambar 4.4. Pesan jika *login* gagal ditampilkan pula pada gambar 4.5.



Gambar 4.3 Pesan Peringatan *Username* Belum Diisi



Gambar 4.4 Pesan Peringatan *Password* Belum Diisi



Gambar 4.5 Pesan Peringatan Anda Gagal *Login*

2. Halaman Home

Home adalah halaman awal, merupakan halaman sambutan atas kunjungan pengunjung ke aplikasi tersebut. Tampilan halaman home dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman *Home*

3. Halaman Search Peserta

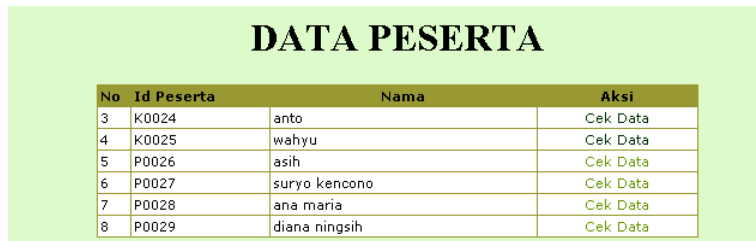
Halaman ini digunakan untuk mencari data peserta. Untuk mendapatkan data yang diinginkan, *user* harus mengisi kata kunci, lalu klik tombol *submit*. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.7.



Gambar 4.7. Halaman Pencarian Data Peserta

4. Halaman List Data Peserta

Halaman ini merupakan hasil penelusuran dari halaman *Search* Peserta. Pewawancara memiliki wewenang untuk mengecek data peserta dan melakukan *edit* data yang salah. Tampilan halaman data peserta dapat dilihat pada gambar 4.8.



No	Id Peserta	Nama	Aksi
3	K0024	anto	Cek Data
4	K0025	wahyu	Cek Data
5	P0026	asih	Cek Data
6	P0027	suryo kencana	Cek Data
7	P0028	ana maria	Cek Data
8	P0029	diana ningsih	Cek Data

Gambar 4.8. Halaman Data Peserta

5. Halaman Cek Peserta

User (pewawancara) memiliki hak untuk mengecek data peserta sebelum *melakukan* wawancara. *Form* yang digunakan untuk melakukan *cek* data peserta terdapat pada halaman data peserta. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.9.



DATA PESERTA

Id Peserta: P0033

Nama: mardianto wahab

Jenis Kelamin: Perempuan Laki-laki

Tempat Lahir: jayapura

Tanggal Lahir: 08 Desember 1990

Agama: Kristen

Asal Sekolah: sma 2 wng

Rata-Rate Nilai UAN: 81

Rata-Rate Nilai UAS: 84

Lulusan Tahun: 2008

Alamat: purwantoro

Kode Post: 67999 *) 5 digit

No Telp: +6286666666666

No HP: +6287777777777

Pilihan Ke-: 3

Pilihan Pertama: teknik sipil

Pilihan Kedua: pariwisata

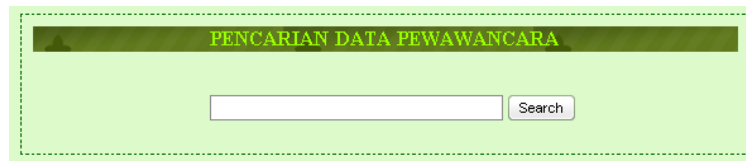
Pilihan Ketiga: teknik informatik

Wawancara

Gambar 4.9. Halaman Cek Data Peserta

6. Halaman Pencarian Data Pewawancara

Halaman ini digunakan untuk mencari data pewawancara. Untuk mendapatkan data, *user* harus mengisi kata kunci, lalu klik tombol *submit*. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.10.

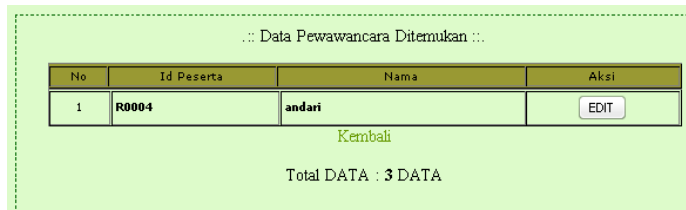


The screenshot shows a web page titled "PENCARIAN DATA PEWAWANCARA". It features a search input field and a "Search" button.

Gambar 4.10 Halaman Search Pewawancara

7. Halaman List Data Pewawancara

Halaman ini merupakan hasil penelusuran dari halaman search pewawancara. Pewawancara sebagai *user* memiliki wewenang juga untuk mengecek data pewawancara dan melakukan *edit* data. Tampilan halaman data pewawancara dapat dilihat pada gambar 4.11.



The screenshot shows a web page titled "Data Pewawancara Ditemukan". It displays a table with columns for No, Id Peserta, Nama, and Aksi. The table contains one row with data: 1, R0004, and andari. Below the table, there is a "Kembali" link and a "Total DATA : 3 DATA" message.

No	Id Peserta	Nama	Aksi
1	R0004	andari	EDIT

Gambar 4.11. Halaman List Data Pewawancara

8. Halaman Detail Pewawancara

Halaman ini merupakan sebuah *form* untuk melihat detail pewawancara. Halaman Detail Pewawancara dapat dilihat pada gambar 4.12.

DETAIL DATA PEWAWANCARA	
Id Pewawancara	10001
Nama	diana sari
Alamat	sragen
Kode Post	88888
Instansi	fkip
No telp	0989876776766
No HP	0989876776766
Email	manyul@yahoo.com
Website	www.manyul.com

Gambar 4.12 Halaman Detail Data Pewawancara

9. Halaman Search Skor

Halaman ini digunakan untuk mencari skor peserta. Untuk mendapatkan data yang diinginkan, kita harus mengisi kata kunci, lalu klik tombol *submit*. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.13.

PENCARIAN DATA SKOR PESERTA	
<input type="text"/>	<input type="button" value="Search"/>

Gambar 4.13 Halaman Skor Peserta

10. Halaman Lihat Grade

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk melihat skor peserta wawancara secara urut dari *grade* tertinggi hingga terendah. Tampilan halaman Lihat Grade dapat dilihat pada gambar 4.14.

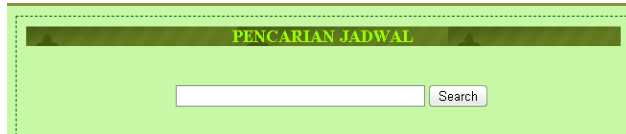
LIHAT GRADE PESERTA			
No	Id Peserta	Nilai	Id Pewawancara
1	P0041	60	10001
2	P0031	30	10002
3	P0026	26	10001
4	P0032	6	10001

[Cetak]

Gambar 4.14 Halaman Lihat Grade

11. Halaman Search Jadwal

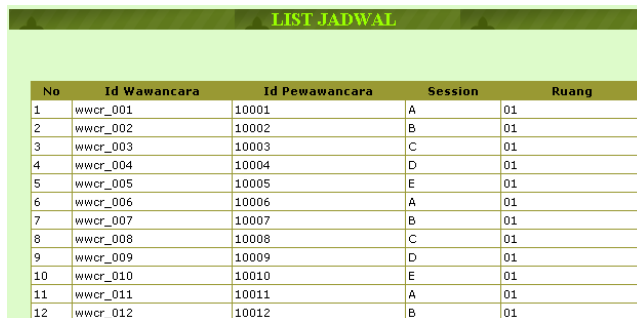
Halaman Search Jadwal digunakan untuk mencari data jadwal wawancara. Untuk mendapatkan jadwal yang diinginkan, kita harus mengisi kata kunci, lalu klik tombol *submit*. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.15.



Gambar 4.15. Halaman Search Jadwal

12. List Jadwal

Halaman ini merupakan sebuah halaman yang digunakan untuk melihat data jadwal secara keseluruhan. Tampilan halaman lihat jadwal dapat dilihat pada gambar 4.16.



No	Id Wawancara	Id Pewawancara	Session	Ruang
1	wwcr_001	10001	A	01
2	wwcr_002	10002	B	01
3	wwcr_003	10003	C	01
4	wwcr_004	10004	D	01
5	wwcr_005	10005	E	01
6	wwcr_006	10006	A	01
7	wwcr_007	10007	B	01
8	wwcr_008	10008	C	01
9	wwcr_009	10009	D	01
10	wwcr_010	10010	E	01
11	wwcr_011	10011	A	01
12	wwcr_012	10012	B	01

Gambar 4.16. Halaman List jadwal

13. Form Wawancara

Halaman ini berisi soal-soal wawancara bagi peserta. Dalam melakukan wawancara, pada setiap soal *user* harus memilih satu dari pilihan *radiobutton* yang ada. Setelah opsi dari semua soal telah dipilih, *user* harus menekan tombol *submit* untuk mengirim data hasil wawancara ke dalam sistem. Semua soal yang ada dalam *form* ini dapat dilakukan penambahan, *edit* maupun *delete* di halaman admin. Tampilan *form* ini dapat dilihat pada gambar 4.17.

Pilihlah Jawaban yang Paling Tepat.....

NO	PERTANYAAN	OPSI
1	Mampu mengoperasikan pengolah kata /wordspread seperti (MS Word, OpenOffice Writer)	<input type="radio"/> tidak bisa <input type="radio"/> sedang <input type="radio"/> bisa <input type="radio"/> mahir
2	Mampu mengoperasikan salah satu sistem operasi komputer (Windows, Linux, Solaris)	<input type="radio"/> tidak bisa <input type="radio"/> sedang <input type="radio"/> bisa <input type="radio"/> mahir
3	Mampu mengoperasikan lembar sebar (Excel, Open Office Calc)	<input type="radio"/> tidak bisa <input type="radio"/> sedang <input type="radio"/> bisa <input type="radio"/> mahir

1 |

Gambar 4.17 Halaman Test Wawancara

14. Halaman Login Administrator

Pada form login admin, administrator harus mengisi *username* dan *password*, kemudian klik tombol *Submit*. Jika berhasil *login* maka menu yang tersedia di *form* menu utama akan aktif dan akan muncul pesan bahwa *Login Berhasil*. *Form* tersebut ditampilkan pada gambar 4.18.

Gambar 4.18 Halaman Login Administrator

15. Halaman Home Administrator

Home administrator merupakan halaman sambutan atas kunjungan pengunjung ke *website* tersebut. Tampilan halaman Home Admin dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19. Halaman Home Administrator

16. Form Input Data Pewawancara

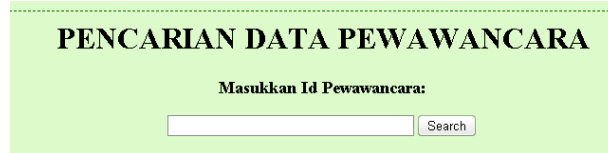
Form input data pewawancara digunakan untuk menambah data pewawancara. Untuk menyimpan data, admin harus menekan tombol *submit*. Form input data pewawancara ditampilkan pada gambar 4.20.

Gambar 4.20 Form Input Data Pewawancara

Selanjutnya admin memasukkan data pewawancara kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan data pewawancara.

17. Halaman Pencarian Data Pewawancara

Halaman data pewawancara digunakan untuk mencari data pewawancara. Admin diminta untuk mengisi kata kunci, lalu klik tombol *search*. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.21.



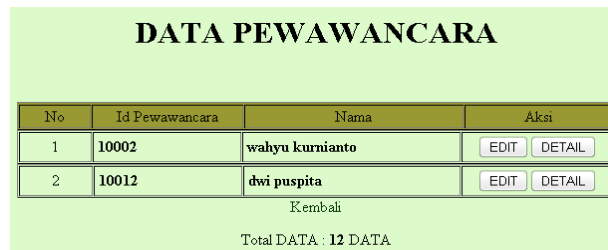
PENCARIAN DATA PEWAWANCARA

Masukkan Id Pewawancara:

Gambar 4.21. Halaman *Search* Data Pewawancara

18. Halaman Update Data Pewawancara

Untuk melihat data pewawancara dan untuk mencari data yang sudah dimasukkan klik *Search* sehingga akan tampil form update data pewawancara yang dapat dilihat pada gambar 4.22.



DATA PEWAWANCARA

No	Id Pewawancara	Nama	Aksi
1	10002	wahyu kurnianto	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DETAIL"/>
2	10012	dwi puspita	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="DETAIL"/>

Kembali

Total DATA : 12 DATA

Gambar 4.22 *Update* Data Pewawancara

19. Halaman Edit Data Pewawancara

Administrator memiliki hak untuk melakukan perubahan terhadap data pewawancara. Untuk menyimpan hasil *edit* data, admin dapat menggunakan tombol *submit*. *Form* yang digunakan untuk melakukan *edit* data peserta terdapat pada halaman edit data pewawancara. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.23.

DATA PEWAWANCARA

[Lihat daftar]

Id Pewawancara: R0003

Nama: ana maria

Alamat: mataram

Kode Post: 98989 * 5 Digit

Instansi: mipa

No telp: 089775666666

No Hp: 089746464646

Email: kiki@yahoo.com

Website: www.cicimut.com

Username: *

Password: *

Simpan Hapus

Gambar 4.23 Halaman *Edit* Data Pewawancara

20. Halaman Pencarian Data Peserta

Halaman ini digunakan untuk mencari data Peserta. Untuk melihat data peserta dan untuk mencari data yang sudah dimasukkan klik *Search* sehingga akan tampil form data peserta. Tampilan halaman search data peserta dapat dilihat pada gambar 4.24.

PENCARIAN DATA PESERTA

Masukkan Id Peserta:

Search

Gambar 4.24 Halaman *Search* Data Peserta

21. Halaman Update Data Peserta

Pada halaman ini terdapat dua pilihan tombol, yaitu *edit* untuk mengedit data dan detail untuk melihat detail data peserta. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.25.

DATA PESERTA				
:: Data Peserta Ditemukan ::				
No	Id Peserta	Nama	Aksi	
1	P0026	asih	EDIT	DETAIL
Kembali				
Total DATA : 6 DATA				

Gambar 4.25 Halaman Data Peserta

22. Halaman Edit Data Peserta

Administrator memiliki hak pula untuk melakukan perubahan terhadap data peserta wawancara. Untuk menyimpan hasil *edit* data, admin dapat menggunakan tombol *submit*. *Form* yang digunakan untuk melakukan *edit* data peserta terdapat pada halaman data peserta. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.26.

DATA PESERTA	
[Lihat daftar]	
Id Peserta	<input type="text" value="K0025"/>
Nama	<input type="text" value="wahyu ari safitri"/>
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Perempuan <input checked="" type="radio"/> Laki-laki
Tempat Lahir	<input type="text" value="semarang"/>
Tanggal Lahir	<input type="text" value="2004-01-01"/>
Agama	<input type="text" value="Islam"/>
Asal Sekolah	<input type="text" value="smanta"/>
Rata-Rata Nilai UAN	<input type="text" value="87"/>
Rata-Rata Nilai UAS	<input type="text" value="92"/>
Lulusan Tahun	<input type="text" value="2005"/>
Alamat	<input type="text" value="monogiri"/>
Kode Post	<input type="text" value="56565"/> *) 5 digit
No Telp	<input type="text" value="2147483647"/>
No HP	<input type="text" value="2147483647"/>
Pilihan Ke-	<input type="text" value="2"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/>	

Gambar 4.26 Halaman Edit Data Peserta

23. Form Input Jadwal Wawancara

Form input jadwal digunakan untuk menambah jadwal. Tampilan form input jadwal dapat dilihat pada gambar 4.27.

JADWAL WAWANCARA

[Lihat Jadwal]

Id Wawancara :

Pewawancara :

Peserta :

Session :

Ruang :

Gambar 4.27 Halaman Input Jadwal wawancara

24. Halaman List Jadwal Admin

Untuk melihat list jadwal, pada halaman input jadwal, klik tombol Lihat Jadwal. Pada halaman jadwal wawancara dapat dilakukan detail, ubah, dan hapus. Halaman List Jadwal wawancara dapat dilihat pada gambar 4.28.

JADWAL WAWANCARA

[Tambah] [Kembali] [Cetak]

No	Id Wawancara	Id Pwucr	Id Peserta	Id Ruang	Id Session	Aksi
1	wwcr_001	10001	P0026	01	A	Detail Ubah Hapus
2	wwcr_002	10002	P0031	01	B	Detail Ubah Hapus
3	wwcr_003	10003	P0032	01	C	Detail Ubah Hapus
4	wwcr_004	10004	P0033	01	D	Detail Ubah Hapus
5	wwcr_005	10005	P0034	01	E	Detail Ubah Hapus
6	wwcr_006	10006	P0035	01	A	Detail Ubah Hapus

Gambar 4.28. Halaman List Jadwal Admin

25. Halaman Edit Jadwal

Administrator dapat melakukan *edit* jadwal. Tampilan Halaman Edit Jadwal dapat dilihat pada gambar 4.29.

UPDATE JADWAL

[Lihat daftar]

Id Wawancara: wwcr_001
Pewawancara: R0002
Peserta: K0024
Session: A
Ruang: 001

Simpan Hapus

Gambar 4.29. Halaman Edit Jadwal

26. Form Input Soal Wawancara

Form input soal mampu digunakan untuk menambah soal.

Tampilan form input soal dapat dilihat pada gambar 4.30.

INPUT SOAL

[Lihat daftar]

Id Soal: P00000
Soal:
Pilihan 1:
Pilihan 2:
Pilihan 3:
Pilihan 4:

SIMPAN HAPUS

Gambar 4.30. Form Input Soal

27. Halaman List Soal wawancara

Untuk melihat *list* soal yang sudah dimasukkan klik lihat daftar pada halaman input soal sehingga akan tampil halaman list soal wawancara. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.31.

SOAL WAWANCARA		
No	Soal	Aksi
1	Mampu mengoperasikan salah satu sistem operasi komputer (Windows, Linux, Solaris)	Detail Ubah Hapus
2	Mampu mengoperasikan pengolah kata /wordspread seperti (MS Word, OpenOffice Writer)	Detail Ubah Hapus
3	Mampu mengoperasikan lembar sebar (Excel, Open Office Calc)	Detail Ubah Hapus

[Kembali] [Cetak]

Gambar 4.31. Halaman *List Soal*

28. Halaman Edit Soal

Untuk melakukan *edit* soal wawancara, pada halaman List soal wawancara, pilih menú *edit*. Selanjutnya, akan muncul Halaman Edit Soal seperti yang ditampilkan pada gambar 4.32.

UPDATE SOAL	
	[Lihat daftar]
Id Soal	<input type="text" value="1"/>
Soal	<input type="text" value="Mampu mengoperasikan salah satu sistem operasi komputer (Windows, Linux, Solaris)"/>
Pilihan 1	<input type="text" value="tidak bisa"/>
Pilihan 2	<input type="text" value="sedang"/>
Pilihan 3	<input type="text" value="bisa"/>
Pilihan 3	<input type="text" value="mahir"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/>	

Gambar 4.32. Form Edit Soal

29. Form Input Pengumuman

Form input pengumuman digunakan untuk menambah pengumuman untuk *user*. Form input pengumuman dapat dilihat pada gambar 4.33.

PENGUMUMAN

[Lihat daftar]

Id :

Judul :

Pengumuman :

Tanggal :

Waktu :

Gambar 4.33. Form Input Pengumuman

30. Form List Pengumuman

Untuk melihat *list* Pengumuman, pada Halaman Input Pengumuman, klik Lihat Daftar. Selanjutnya, akan muncul tampilan *list* informasi terbaru seperti yang tertera pada gambar 4.34.

INFORMASI TERBARU

No	Id	Judul	Info	Pilihan
1	info_001	pengumpulan draft	maksimal kumpul draft hari ini di sekre. terima kasih	Detail Ubah Hapus
2	info_002	rapat	rapat pembentukan panitia	Detail Ubah Hapus

[Kembali] [Cetak]

Gambar 4.34. *Form List* Informasi Terbaru

31. Halaman Edit Pengumuman

Untuk melakukan pengeditan berita, pada halaman list pengumuman, pilih menu *edit*. Selanjutnya, akan muncul halaman edit pengumuman seperti yang ditampilkan pada gambar 4.35.

PENGUMUMAN

[Lihat daftar]

Id : info_001

Judul : pengumpulan draft

Pengumuman : maksimal kumpul draft hari ini di sekre. terima kasih

Tanggal : 2008-01-01

Waktu : 08:00:00

Submit Reset

Gambar 4.35. Form Edit Pengumuman

32. Halaman Skor

Halaman ini digunakan untuk melihat skor hasil wawancara tiap peserta. Gambar 4.36 merupakan tampilan halaman ini.

LIHAT GRADE

[Cetak]

No	Id Peserta	Nilai	Id Pewawancara	Aksi
1	P0041	60	10001	Hapus
2	P0031	30	10002	Hapus
3	P0026	26	10001	Hapus
4	P0032	6	10001	Hapus

Gambar 4.36. Halaman Skor

33. Halaman List Wawancara

Untuk melihat jumlah wawancara yang dilakukan oleh pewawancara, maka dapat digunakan halaman ini. Halaman list wawancara ditampilkan pada gambar 4.37.

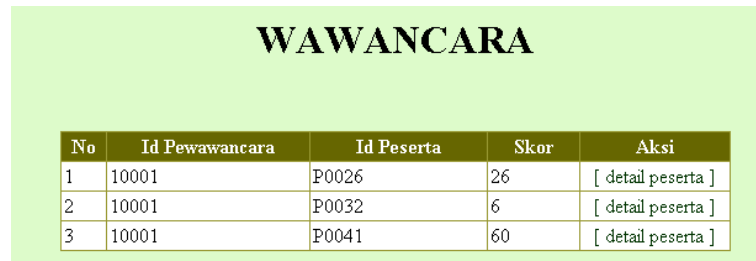
LIST WAWANCARA

No	Id Pewawancara	Nama Pewawancara	Jumlah Peserta	Aksi
1	10001	diana sari	3	detail clear
2	10002	wahyu kurnianto	1	detail clear
3	10003	zakia nurfitri	0	detail clear
4	10004	donita rahmadani	0	detail clear
5	10005	panca agus setianingsih	0	detail clear

Gambar 4.37. Halaman List Wawancara

34. Halaman Detail Wawancara

Pada halaman list wawancara, kita dapat mengetahui jumlah wawancara masing-masing pewawancara. Pada halaman detail wawancara, kita dapat mengetahui data semua peserta yang diwawancarai oleh masing-masing pewawancara. Halaman ini ditampilkan pada gambar 4.38.



No	Id Pewawancara	Id Peserta	Skor	Aksi
1	10001	P0026	26	[detail peserta]
2	10001	P0032	6	[detail peserta]
3	10001	P0041	60	[detail peserta]

4.38. Halaman Detail Wawancara

35. Halaman Cetak Laporan

Pada halaman ini terdapat link-link untuk mencetak data-data laporan. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.39.



DATA LAPORAN
- Data Peserta
- Data Pewawancara
- Data Jadwal
- Data Soal
- Data Skor

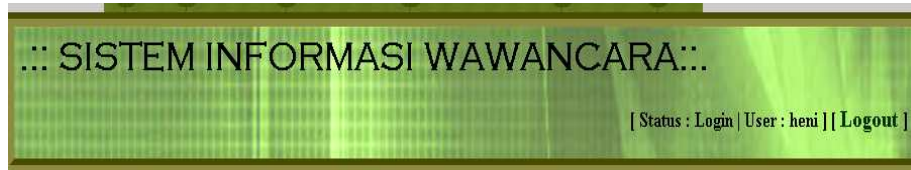
4.39. Halaman Cetak Laporan

B. Komponen Pendukung *Interface* Sistem

a. Halaman User

1) *Header*

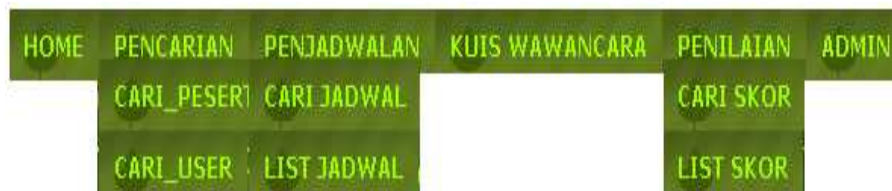
Aplikasi yang penulis buat menggunakan sebuah *header* yang dapat dilihat pada gambar 4.40



Gambar 4.40. Header User

2) Menú

Menú-menu yang digunakan dalam aplikasi ini antara lain: Home, Cari Peserta, Cari User, Cari Jadwal, List Jadwal, Kuis Wawancara, Cari Skor, List Skor, dan admin. Menú-menu tersebut dapat dilihat pada gambar 4.41



Gambar 4.41. Menu User

3) Sidebar

Aplikasi tersebut memiliki fitur *sidebar* yang berisi kalender dan pengumuman. Tampilan *sidebar* pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 4.42.



Gambar 4.42. Sidebar

4) Footer

Aplikasi ini juga menggunakan sebuah *footer* yang dapat dilihat pada gambar 4.43



Gambar 4.43. Footer

b. Halaman Administrator

1) Header

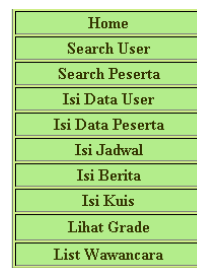
Pada halaman admin., terdapat sebuah *header* yang dapat dilihat pada gambar 4.44.



Gambar 4.44. Header Admin

2) Menu Admin

Menú yang terdapat pada halaman admin yaitu home, search user, search peserta, isi data user, isi data peserta, isi jadwal, isi berita, isi kuis, lihat *grade*, dan list wawancara. Tampilan menú samping pada halaman admin dapat dilihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 Menu Admin

3) Footer

Footer yang digunakan pada halaman admin sama seperti yang digunakan pada halaman *user*.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Sistem Informasi Wawancara yang penulis buat merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu program studi DIII Teknik Informatika dalam melakukan seleksi wawancara. Pewawancara (*user*) memiliki wewenang melakukan tes wawancara. Setelah pewawancara meng-*input* jawaban, hasil akhir skor wawancara akan masuk ke dalam sistem dan akan diurutkan sesuai *grade* masing-masing peserta.

Aplikasi ini sudah dilengkapi halaman administrator, sehingga data dapat dimanipulasi dengan mudah, yaitu ditambah, di-*edit*, maupun di-*delete* tanpa harus melalui *editor database*, misalnya PHP MyAdmin. Terdapat pula *form input*, *edit*, dan *delete* soal. Karena soal dapat dimanipulasi dengan mudah, aplikasi ini dapat digunakan untuk segala jenis seleksi wawancara, misalnya seleksi wawancara mahasiswa baru, calon dosen, maupun calon karyawan.

B. SARAN

Untuk penyempurnaan sistem informasi ini, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu ditambah menu ganti *password*, *notification*, dan *message* untuk masing-masing *user*.
2. Belum ada fitur rekap honor bagi tiap pewawancara, sehingga honor dihitung secara manual melalui jumlah wawancara oleh masing-masing *user*. Untuk mengembangkan aplikasi, perlu ditambah fitur perhitungan honor bagi tiap *user*.

3. Penjadwalan masih dilakukan secara manual. Pengembangan aplikasi dapat dilakukan dengan menambahkan penjadwalan otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Arbie. 2004. "Manajemen Database dengan MySQL" . Yogyakarta : Andi.
- Jogiyanto, HM. 2001, "Analisa Dan Desain sistem Informasi". Yogyakarta : Andi.
- Kristanto, A. 2004. "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya". Jakarta : Gaya Media.
- McLeod, R dan George Schell. 2004. "Sistem Informasi Manajemen". Jakarta : PT Intermedia.
- Waluya, H. 1997. " Sistem Informasi Komputer Dalam Bisnis". Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugroho, B. 2004, " PHP & MySQL dengan Editor Dreamweaver MX". Yogyakarta : Andi
- Utami, E dan Sukrisno. 2005. "Konsep Dasar Pengolahan dan Pemrograman Panduan Praktis Pengembangan WEB berbasis Javascript & CGI. Yogyakarta: ANDI dan Semarang: WAHANA Komputer.

Sumber Internet :

- Kandra. <http://pencaricerah.wordpress.com/category/blog/memahami-sitemap/>. Diakses tanggal 20 juni 2010 pukul 19.50 WIB.
- Titi Assafiyah. <http://erddankamusdata.blogspot.com/>. Diakses tanggal 21 juni 2010 pukul 16.16 WIB.
- Lukman. <http://gugling.com/pengertian-javascript-dan-sejarahny.html/>. Diakses tanggal 23 juni 2010 pukul 20.03 WIB.