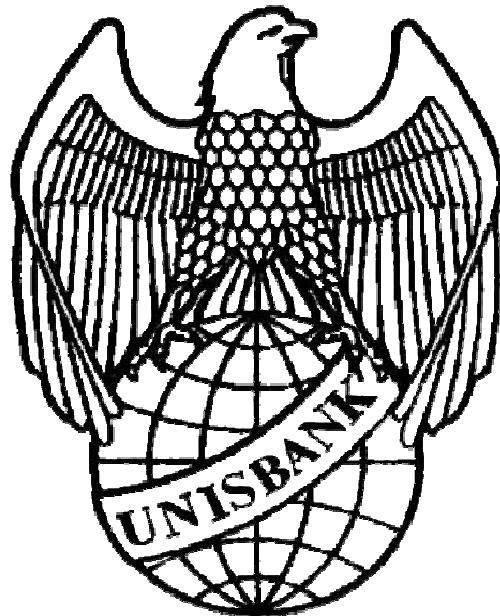


**UJIAN ONLINE PENERIMAAN SISWA BARU SMA NASIMA
SEMARANG BERBASIS AUTO RESPON SMS GATEWAY**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat
mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada
Program Studi Teknik Informatika
Jenjang Program Strata- 1



Oleh :

HARTONO

09.01.53.0182

11455

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)
SEMARANG**

2014

PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR

Saya, Hartono, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul :

**UJIAN ONLINE PENERIMAAN SISWA BARU SMA NASIMA
SEMARANG BERBASIS AUTO RESPON SMS GATEWAY**

adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.

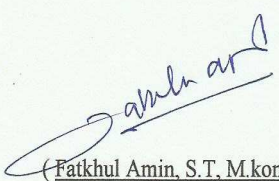
(Hartono)

NIM : 09.01.53.0182

Disetujui oleh pembimbing

Kami setuju Laporan tersebut diajukan untuk Ujian Tugas Akhir :

Semarang : 28 Februari 2014


(Fatkhul Amin, S.T, M.kom)


Pembimbing

HALAMAN PENGESAHAN


Telah dipertahankan di depan tim dosen penguji Tugas Akhir Fakultas Teknologi Informasi UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) Semarang dan diterima sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Jenjang Program Strata I, Program Studi : Teknik Informatika.

Semarang : Maret 2014

Ketua


(Drs. Widhyanto Tri Handoko, M.Kom)

Sekretaris


(Hersatoto Listiyono, S.Kom, M.Cs)

Anggota


(R. Soelistijadi, S.Sos, M.Kom)

MENGETAHUI :

UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG

Fakultas Teknologi Informasi

Dekan

(Dr. Drs. Yohanes Suhari, M.MSI)

MOTTO DAM PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Kalau kamu bisa melakukan sesuatu yang baik untuk semua orang, orang tidak tanya apa agamamu
- ❖ Seseorang akan selalu pandai selagi terus belajar, Bila dia berhenti belajar karena menganggap dirinya sudah pandai, Mulailah dia bodoh.
- ❖ Orang yang merasa tinggi karena kedudukannya, memang kedudukannya terlalu tinggi untuknya.
- ❖ Jangan meremehkan hal kecil yang dapat berkembang
- ❖ Keindahan pakaian dan kefasihan lisan sekalipun, tak mampu mengangkat martabat kita, bila perilaku kita tidak mendukungnya
- ❖ Pagi datang untuk mengingatkan, Bahwa kegelapan malam itu tidak kekal
- ❖ Jangan khawatir dengan rejekimu, rejekimu sudah tahu persis alamatmu
- ❖ Diantara bebatuan dan tempat keraspun selalu ada celah sempit dimana harapan dan peluang dapat bertumbuh
- ❖ Mengingat-ingat kesalahan sendiri, berguna bagi perbaikan diri, Mengingat-ingat kesalahan orang lain, bisa merusak hati

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ ALLAH SWT, penguasa alam semesta, yang telah melimpahkan begitu banyak nikmat dan kasih sayang-NYA. Sujud syukurku kuserahkan semuanya kepada-MU,
- ❖ Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kami menuju jalan yang benar,
- ❖ Kedua orangtua tercinta yang selalu menjaga, melindungi serta membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan perjuangan,
- ❖ Tunangan saya Alif Fajaria Intan Pradita tercinta beserta calon mertua saya yang selalu memberi semangat,
- ❖ Semua keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi, nasehat, dukungan dan selalu membuat saya tersenyum di saat saya mengalami masa-masa sulit,
- ❖ Semua Teman-teman dan sahabat seperjuangan progdi Teknik Informatika angkatan 2009 khususnya kelompok C1,
- ❖ Bapak Fatkhul Amin, S.T, M.kom yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini,
- ❖ Bapak Widiyanto Tri Handoko, Drs. M.kom. Bapak Hersatoto Listyono, S.Kom, M.Cs. Bapak R. Soelistijadi, S.Sos, M.Kom yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas akhir

- ❖ Seluruh dosen UNISBANK yang telah mendidik saya dari yang tidak tahu menjadi tahu, jasa-jasa anda semua benar-benar mulia.
- ❖ Seluruh pegawai SMA Nasima Semarang yang telah membantu dalam informasi.

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2014

**UJIAN ONLINE PENERIMAAN SISWA BARU SMA NASIMA
SEMARANG BERBASIS AUTO RESPON SMS GATEWAY**

Hartono

NIM : 09.01.53.0182

Abstrak

SMA Nasima Semarang adalah salah satu institut pendidikan yang mengalami peningkatan peminat yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Ujian seleksi penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang ini masih dilaksanakan secara manual, artinya siswa datang melaksanakan ujian tertulis kemudian mengumpulkan lembar jawab yang akan dikoreksi satu persatu oleh pihak Sekolah. Beberapa hari kemudian baru akan diumumkan hasilnya. Sistem seperti ini memiliki beberapa kelemahan. Bagi peserta yang berada di luarkota, tentunya sistem semacam ini akan menyulitkan, karena peserta harus bolak-balik kesekelohan untuk melihat nilai hasil ujian. Maka diperlukan sistem ujian *online* penerimaan siswa baru di SMA Nasima Semarang berbasis web dan SMS gateway untuk menyelesaikan permasalahan diatas. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode prototipe. Ada beberapa tahap dalam pengembangan aplikasi ini yaitu tahap analisis, desain, pengujian, memperbaiki prototipe dan pengembangan versi sesuai kebutuhan, Sedangkan tahap koding Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Selain itu aplikasi ini juga memanfaatkan teknologi SMS gateway menggunakan gammu. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pihak sekolah serta calon siswa baru akan dimudahkan dalam proses mengelola ujian dan penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang.

Kata Kunci : *Ujian, SMA Nasima, SMS*

Pembimbing I

(Fatkhul Amin, S.T, M.kom)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Hirabbil a'lamin, berkat rahmat, hidayah dan karunia-NYA penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul :

UJIAN ONLINE PENERIMAAN SISWA BARU SMA NASIMA SEMARANG BERBASIS AUTO RESPON SMS GATEWAY

Selama menyusun laporan ini, penyusun banyak mendapat pengarahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Hasan Abdul Rozak, S.H., C.N selaku Rektor pada Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang.
2. Bapak Dr. Drs. Yohanes Suhari, M.MSI selaku Dekan pada Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang.
3. Bapak Jati Sasongko Wibowo, S.Kom., M.Cs, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika pada Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang.
4. Bapak Fatkhul Amin, ST, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu serta memberi saran dan support selama penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak Sariyun Naja Anwar, B.Sc, M.Msi selaku Dosen Wali Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang.

6. Bapak dan Ibu dosen UNISBANK Semarang yang telah membimbing dan membagi ilmu selama masa perkuliahan, sehingga dapat dipergunakan sebagai dasar pertimbangan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Kedua Orang tua dan keluarga besar saya yang selalu memberi motivasi, nasehat dan mendo'akan saya.
8. Tunangan saya Alif Fajaria Intan Pradita tercinta dan calon mertua saya yang selalu mendo'akan saya.
9. Sahabat-sahabatku Taufik, Radit, Heri, sumartono, Kiki, Ricco, Husen Arif dan C1FTI Community yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu menemaniku dikala suka dan duka.
10. Serta semua insan yang tidak pernah berhenti belajar dan berjuang untuk mengejar masa depan yang gemilang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata semoga Allah SWT, memberi keberhasilan dan membalas budi seluruh pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Amin Ya Robal Alamin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 28 Februari 2014

Hartono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO/PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTER TABEL	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.6.1. Objek Penelitian	4
1.6.2. Metode Pengumpulan Data	5
1.6.3. Jenis Data Yang Digunakan.....	5
1.6.4. Metode Pengembangan Sistem.....	6
1.7. Sistematika Penulisan	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pustaka yang Terkait dengan Penelitian	9
2.2. Perbedaan Penelitian Terdahulu	11

BAB III LANDASAN TEORI

3.1. Konsep Dasar Sistem	13
3.1.1. Pengertian Sistem	13
3.1.2. Karakteristik Sistem.....	13
3.2. Konsep Dasar Informasi	15
3.2.1. Definisi Informasi	15
3.2.2. Kualitas Informasi	15
3.3. Definisi Sistem Informasi	16
3.3.1. Komponen Sistem Informasi	17
3.4. Pengertian Perancangan Sistem	17
3.5. Pengertian Internet	18
3.5.1. Email.....	18
3.5.2. <i>World Wide Web</i>	19
3.5.3. Protocol HTTP (<i>Hyper Transfer Protocol</i>).....	19
3.6. PHP (<i>Hypertext preprosesor</i>)	20
3.6.1. Pengenalan PHP	20
3.6.2. Konsep kerja PHP.....	21
3.7. MySQL	22
3.7.1. Pengertian MySQL	22

3.7.2. Koneksi Database	22
3.8. <i>Short Message Services</i> (SMS)	23
3.9. Gammu	24
3.10. <i>Object Oriented Design</i>	24
3.10.1. <i>Class Diagram</i>	25
3.10.2. Use Case	27
3.10.3. State Diagram	29
3.10.4. <i>Sequence Diagram</i>	29
3.11. Model <i>Prototype</i>	30
3.11.1. Kelebihan <i>Prototype</i>	31
3.11.2. Kelemahan <i>Prototype</i>	32
3.12. Ujian <i>Online</i>	32
3.13. Definisi <i>Online</i>	33

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisa Sistem	34
4.1.1. Identifikasi Masalah	34
4.1.2. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	35
4.1.3. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	36
4.2. Perancangan Sistem	36
4.2.1. Usecase Diagram	36
4.2.2. Class Diagram	37
4.2.3. State Diagram	38

4.2.4. Perancangan Database	39
4.2.5. Desain Input Output	42

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Halaman Portal	51
5.1.1. Home	51
5.1.2. Sejarah	52
5.1.3. Visi dan Misi	52
5.1.4. Contact.....	53
5.2. Halaman Test Online	53
5.2.1. Halaman Login Test	54
5.2.2. Halaman Test.....	54
5.3. Halaman Admin	56
5.3.1. Login Admin	56
5.3.2. Home Admin	57
5.3.3. Siswa.....	58
5.3.4. Kategori	59
5.3.5. Soal	60
5.3.6. Laporan Siswa	61
5.3.7. Laporan Test	62
5.3.8. Laporan SMS	63
5.3.9. Admin	64
5.3.10. SMS	65

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

6.1. Siswa Santi Utami	67
6.2. Siswa Ruli Romadon	68
6.3. Siswa Ali Imron.....	69

BAB VII PENUTUP

7.1. Kesimpulan	71
7.2. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Listing Program

Surat-Surat

DAFTAR GAMBAR

Tabel

Halaman :

3.1. Generalisasi dan Pewarisan.....	26
3.2. Agresisasi	26
3.3. Include.....	28
3.4. Extence.....	28
3.5. Model Prototype.....	31
4.1. Use Case Diagram.....	37
4.2. Class Diagram	38
4.3. State Diagram.....	39
4.4. Perancangan Home.....	42
4.5. Perancangan Sejarah	43
4.6. Perancangan Visi dan Misi.....	43
4.7. Perancangan contact.....	44
4.8. Perancangan Login test Online	44
4.9. Perancangan Test	45
4.10. Perancangan Login Admin.....	45
4.11. Perancangan Home Admin	46
4.12. Perancangan Siswa.....	46
4.13. Perancangan Kategori	47
4.14. Perancangan Soal	48

4.15. Perancangan Laporan Siswa	48
4.16. Perancangan Laporan Test	49
4.17. Perancangan Laporan SMS	49
4.18. Perancangan admin	50
4.19. Perancangan SMS	50
5.1. Home	51
5.2. Sejarah.....	52
5.3. Visi dan Misi	52
5.4. Contact	53
5.5. Login Test	54
5.6. Test	55
5.7. Hasil Test	56
5.8. Login Admin	57
5.9. Home Admin.....	58
5.10. Siswa	59
5.11. Kategori.....	60
5.12. Soal	61
5.13. Laporan Siswa.....	62
5.14. Laporan Test.....	63
5.15. Laporan SMS	64
5.16. Admin.....	65
5.17. SMS.....	66
6.1. Siswa Santi Utami	67

6.1. Hasil Ujian Santi Utami	68
6.2. Siswa Ruli Romadon.....	68
6.2. Hasil Ujian Ruli Romadon	69
6.3. Siswa Ali Imron	69
6.3. Hasil Ujian Ali Imron.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman :

2.1. Tabel Perbedaan Penelitian	11
3.1. Simbol Usecase	27
4.1. Tabel Siswa	40
4.2. Tabel Soal.....	40
4.3. Tabel Jawab.....	41
4.4. Tabel kategori.....	41
4.5. Tabel Hasil	42

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah variabel penting yang biasa digunakan untuk menilai kualitas sebuah bangsa, Maka dari itu penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu hal yang penting. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Contoh penerapan itu adalah penggunaan sistem akademik berbasis komputer. Bahkan dengan berkembangnya *word wide web* (www) telah dimanfaatkan oleh sejumlah instansi pendidikan untuk mempromosikan *civitas* mereka secara *online* maupun untuk mengelola berbagai aktivitas akademik. Selain internet aplikasi dari SMS untuk akses data telah diperkenalkan seiring berkembangnya teknologi seperti *Remote Monitoring*, *M-banking*, *Information service/ information retrieval*, dan aplikasi SMS lainnya Dengan adanya aplikasi-aplikasi dari fasilitas SMS untuk aplikasi pengaksesan data, maka fasilitas SMS ini dapat digunakan untuk pengaksesan data informasi pendidikan sebuah sekolah. (Dharma Oetomo, 2003:12).

SMA Nasima Semarang adalah salah satu institut pendidikan yang mengalami peningkatan peminat yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Peningkatan kuantitas ini hendaknya harus diimbangi dengan peningkatan dari segi kualitas. Mengadakan ujian seleksi penerimaan siswa baru adalah

salah satu cara yang dilakukan oleh SMA Nasima Semarang untuk menjaga kualitas siswanya.

Ujian seleksi penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang ini masih dilaksanakan secara manual, artinya siswa datang melaksanakan ujian tertulis kemudian mengumpulkan lembar jawab yang akan dikoreksi satu persatu oleh pihak Sekolah. Beberapa hari kemudian baru akan diumumkan hasilnya. Sistem seperti ini memiliki beberapa kelemahan. Bagi peserta yang berada di luarkota, tentunya sistem semacam ini akan menyulitkan, Karena peserta harus bolak-balik kesekelohan untuk melihat nilai hasil ujian. Sistem yang dilakukan secara manual ini juga akan membutuhkan lebih banyak kertas, waktu, dan tenaga sehingga kurang efisien.

Melihat berbagai persoalan yang ada, maka SMA Nasima Semarang memerlukan sistem terkomputerisasi dengan memanfaatkan teknologi internet dan sms yang dapat digunakan untuk melaksanakan ujian secara *online* dalam seleksi penerimaan siswa baru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat diambil suatu perumusan masalah sebagai berikut :

“bagaimana merancang dan membangun sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis auto respon sms gateway yang akan digunakan untuk seleksi penerimaan Siswa baru.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan menimbulkan penyimpangan penulis membatasi permasalahan pada :

- a. Sistem ini hanya menyajikan pengolahan data yang berkaitan dengan ujian seleksi seperti: pengelolaan data soal, dan pengumuman hasil seleksi yang akan dikirim langsung melalui sms.
- b. Hasil pengumuman yang diberikan hanya sebatas nilai dari hasil ujian tersebut, bukan hasil diterima atau tidak diterima menjadi siswa baru di SMA Nasima.
- c. Setiap peserta akan memperoleh No Bukti Peserta Ujian yang digunakan untuk login ketika akan mengakses sistem untuk melaksanakan ujian.
- d. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan *database* MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan skripsi ini adalah menghasilkan perangkat lunak berbasis web untuk ujian seleksi penerimaan dan memberi informasi kepada calon siswa baru SMA Nasima Semarang secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis

- a. Merupakan sarana latihan praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
- b. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik Universitas Stikubank Semarang

2. Bagi Akademis

- a. Sebagai bahan evaluasi akademik untuk mengetahui kemampuan mahasiswa menerapkan teori yang diperoleh selama kuliah.
- b. Untuk bahan literatur penyusunan skripsi di masa yang akan datang serta untuk menambah referensi perpustakaan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Bagi Unisbank Semarang

Sebagai bahan pengembangan sistem komputerisasi di masa yang akan datang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu. Dalam penyusunan tugas akhir ini, akan menggunakan beberapa metodologi penelitian yaitu :

1.6.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Nasima Semarang yang terletak di jalan Tri Lomba Juang No 01.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Survei

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diteliti yaitu melakukan riset untuk mengamati secara langsung proses seleksi ujian masuk pada SMA Nasima Sermarang.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku-buku atau jurnal ilmiah yang sesuai dengan permasalahan

1.6.3 Jenis Data Yang Digunakan

1. Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian yang ada.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui studi literature dan dokumen yang berkaitan dengan ujian online penerimaan siswa baru

1.6.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam membuat atau mengembangkan sistem adalah model Prototipe. Adapun tahap-tahap dalam metode ini adalah:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar.

Pembuat sistem dapat mewawancarai pemakai sistem tentang kebutuhan pemakai sistem yang paling minimal terlebih dahulu.

2. Membangun Prototipe

Prototipe dibangun oleh pembuat sistem dengan cepat. Hal ini dimungkinkan karena pembuat sistem hanya membangun bagian yang paling mendasar terlebih dahulu dari keseluruhan sistem yang paling dibutuhkan terlebih dahulu oleh pemakai sistem.

3. Menggunakan Prototipe

Pemakai sistem dianjurkan untuk menggunakan Prototipe sehingga dapat menilai kekurangan-kekurangan dari Prototipe dan dapat memberikan masukan-masukan kepada pembuat sistem.

4. *Integration* dan *Testing*

Pembuat sistem memperbaiki prototipe berdasarkan keinginan dari pemakai sistem atau berdasarkan pengalamannya untuk membuat sistem sejenis yang baik. Jika prototipe belum lengkap, maka proses iterasi diulang lagi mulai dari nomor 3.

5. Jika prototipe lengkap menjadi sistem yang dikehendaki, proses iterasi dihentikan

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan tugas akhir ini, akan menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penyusunan tugas akhir, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan oleh sumber-sumber penulis.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan hal-hal teoritis yang ada hubungannya dengan permasalahan yang sedang dibahas dan digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisa dari kasus yang akan dipecahkan dan pendekatan-pendekatan apa saja yang dilakukan agar kasus tersebut dapat diselesaikan dengan baik serta bagaimana merancang suatu prosedur kerja yang handal agar program aplikasi dapat menghasilkan solusi yang optimal.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tahapan-tahapan pengembangan sistem dan disertakan implementasi yang merupakan tahap pengalihan system yaitu memberikan gambaran tentang pemograman dan pengujian program.

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil implementasi dari aplikasi dan melakukan uji coba terhadap aplikasi tersebut.

BAB VII PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua bab serta saran untuk penembangan sistem selanjutnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan tentang tinjauan pustaka yang dipakai dalam pembuatan rancang bangun sistem informasi ujian online penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang. Tinjauan Pustaka tersebut adalah hasil penelitian terdahulu tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

2.1. Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian

Hasil penelitian terdahulu dilakukan oleh Lyna Anggraini yaitu membuat “**Sistem Ujian *Online* dan Penilaian Siswa Berbasis Web Pada SMA PGRI 109 Tangerang**”. Penelitian ini membahas tentang sebuah sistem terkomputerisasi yang berfungsi untuk mendukung perkembangan dan kemajuan sekolah tersebut. Hal yang dideteksi pada sistem ini yaitu merancang sistem ujian *online* dan penilaian siswa berbasis web. Dimana para guru langsung mengelola soal-soal ujian siswa. Begitu juga para siswa setelah melakukan ujian akan bisa langsung melihat hasil ujiannya. SMA PGRI 109 merupakan sekolah swasta yang cukup terkenal di daerah Tangerang. Dalam tiap tahunnya selalu mengalami kesulitan dalam menyajikan soal-soal yang akan diberikan kepada murid-muridnya. Begitu juga dalam melakukan sistem pengolahan nilai, pada SMA PGRI 109 masih begitu sederhana sehingga memerlukan waktu yang lama. (Lyna Anggraini 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Lukman Qomarullah, Giva AndrianaMutiara dan Bobby Siswanto“**Sistem Informasi penerimaan Siswa Baru SMK Negeri 1 Kota Mojokerto Berbasis Web dan SMS Gateway**”. Sistem ini membahas tentang proses penerimaan siswa baru di SMKN 1 kota Mojokerto selama ini dilakukan secara manual atau tanpa terkomputerisasi seperti data pendaftaran peserta hanya disimpan di kertas, penghitungan nilai tes secara manual untuk menentukan penerimaan siswa baru, serta pengumuman hasil penerimaan hanya di informasikan melalui papan pengumuman sekolah.Maka diperlukan sebuah sistem informasi penerimaan siswa baru pada SMKN 1 kota Mojokerto berbasis web dan SMS untuk menyelesaikan permasalahan diatas.

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan SDLC metode waterfall yang umum digunakan dalam pembuatan aplikasi. Ada beberapa tahap dalam pengembangan aplikasi ini, yaitu tahap analisis, desain, koding, pengujian, dan implementasi. Aplikasi ini menggunakan desain sistem dengan menggunakan Data Flow Diagram. Sedangkan pada tahap koding, aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Selain itu aplikasi ini juga memanfaatkan teknologi SMS gateway menggunakan gammu.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, pihak sekolah serta calon siswa akan dimudahkan dalam proses penerimaan siswa baru SMKN 1 Kota Mojokerto. Dan diharapkan pula aplikasi ini dapat menjadi contoh untuk sekolah lain dalam penerapan teknologi untuk proses penerimaan

siswa.(Lukman Qomarullah, Giva Andriana Mutiara dan Bobby Siswanto 2010).

2.2. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis menggunakan PHP dalam pembuatan rancang bangun sistem ujian *online* penerimaan siswa baru berbasis auto respon sms gateway di SMA Nasima Semarang dengan database SQL Server 2000. Penggunaan SQL Server dikarenakan keamanannya yang cukup tinggi dan kemudahan dalam melakukan backup data. Untuk membuat tampilan lebih menarik, didalam aplikasi yang dibuat menambahkan pemrograman PHP dengan skin yang dapat diubah-ubah yang penerapannya untuk mempercantik tampilan aplikasi yang dibuat. Perbedaan penelitian yang dilakukan dapat diperlihatkan pada tabel 2.1

Tabel 2.1. Perbedaan Tabel Penelitian

No	Judul Penelitian	Tahun	Peneliti	Perbedaan penelitian
1.	Sistem Ujian Online Dan Penelitian Siswa	2012	Lyna Anggraini	Penelitian ini membahas tentang sebuah sistem terkomputerisasi yang berfungsi untuk merancang sistem ujian <i>online</i> dan penilaian siswa berbasis Web. Dimana para guru langsung

	Berbasis Web Pada SMA PGRI 109 Tangerang			mengelola soal-soal ujian siswa. Begitu juga para siswa setelah melakukan ujian akan bisa langsung melihat hasil ujiannya. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dan menggunakan Apache Web Server sebagai penyimpanan program
2.	Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru SMK Negeri 1 Kota Mojokerto Berbasis Web dan SMS Gateway	2010	Lukman Qomarullah, Giva Andriana Mutiara dan Bobby Siswanto	Penelitian ini membahas tentang sistem informasi penerimaan siswa baru dan pengumuman hasil penerimaan siswa baru berbasis Web dan SMS Gateway. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode waterfall dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan memanfaatkan teknologi SMS gateway menggunakan gammu.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Konsep Dasar Sistem

3.1.1. Pengertian sistem

Sistem didefinisikan berdasarkan 2 pendekatan, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada elemennya. Pendekatan yang lebih mendekati pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari suatu prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Pendekatan sistem yang lebih mendekati pada elemennya mendefinisikan sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Jogiyanto, 2005:1).

3.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakter atau sifat-sifat tertentu yaitu:

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batas Sistem (*boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem

d. Penghubung (*Interface*)

Penghubung adalah media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya, sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang berupa masukan perawatan dan masukan sinyal.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolahan Sistem (*Process*)

Pengolahan sistem adalah suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran (*Objectives*) atau tujuan (*goal*) Sistem

Setiap sistem mempunyai tujuan atau sasaran yang akan dicapai dengan operasi sistemnya. Sasaran dari sistem sangat menentukan

sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

3.2. Konsep Dasar Informasi

3.2.1. Defnisi Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. (Jogiyanto,2005: 8).

Definisi informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang diinginkan bagi penerima dan mempunyai nilai yang nyata atau dapat dirasakan dalam keputusan sekarang atau yang akan datang.

3.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi dari beberapa hal yaitu :

a. Akurat

Informasi yang dihasilkan bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan, yang berarti informasi tersebut disajikan secara jelas dan mampu mencerminkan makna yang terkandung dari data pendukungnya.

b. Tepat Waktu

Informasi yang datang dari penerima tidak boleh terlambat, Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi karena informasi adalah landasan dari pengambilan keputusan.

c. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

d. Berkualitas

Informasi tersebut memiliki metode pengukuran dan pengumpulan data yang benar sehingga mengikuti prosedur pengolahan data yang benar.

e. Terpercaya

Informasi yang diterima bisa diterima keasliannya, tidak ada kesalahan dalam pencatatan atau pengkoreksian data informasi.

3.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Jogiyanto,2005: 11)

3.3.1 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terdiri dari :

a. *Hardware*

Terdiri dari komputer, Peripheral (printer) dan jaringan.

b. *Software*

Merupakan kumpulan dari perintah / fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas

tertentu. Software dapat digolongkan menjadi Sistem Operasi (Windows XP dan Server), Aplikasi (Akses), Utilitas (Anti Virus), serta Bahasa Pemrograman.

c. Data

Data merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.

d. Manusia

Manusia merupakan komponen sistem yang memiliki fungsi sebagai operator, pemimpin sistem informasi dan sebagainya. Oleh sebab itu perlu suatu rincian tugas yang jelas.

3.4. Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

- a. Tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem terbentuk.
- e. Yang dapat berupa penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- f. Termasuk mengkonfirmasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

3.5. Pengertian Internet

Internet (*Interconnected Network*) merupakan hubungan berbagai komputer dengan tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon. Dalam internet menyediakan banyak pelayanan teknis, tetapi dalam penelitian ini penulis menggunakan aplikasi sebagai berikut :

3.5.1. E-mail

Pelayanan untuk mengirim dan menerima pesan-pesan. Pesan dikirim dari satu sistem ke sistem-sistem yang lain menuju tujuan akhir. Di belakang layar pelayanan e-mail memastikan bahwa pesan-pesan dikirim dan diterima secara lengkap pada alamat yang benar.

E-mail digunakan karena memberikan cara yang mudah dan cepat dalam mengirim informasi. Selain itu juga dapat menangani catatan kecil sampai file yang ukurannya cukup besar. Dan tidak perlu digunakan lagi, bahwa sebagian besar pengguna mengirim file menggunakan e-mail dari pada menggunakan program transfer file.

3.5.2. World Wide Web (WWW)

World Wide web yang dikenal juga sebagai *the web* atau WWW dikembangkan pada tahun 1990 oleh fisikan CERN Tim Berners-Lee memungkinkan sebuah *site* untuk menyusun sejumlah halaman informasi yang berisi teks, gambar, suara, video dan hubungan (*link*) ke dokumen lain. *World Wide Web* (WWW) adalah

layanan yang paling populer di antara seluruh jenis layanan TCP/IP. Server WWW diakses dengan menggunakan WWW browser seperti Netscape, Mozilla Firefox, Slim Browser dan Internet Explorer.

3.5.3. Protocol HTTP (*Hyper Transfer Protocol*)

Hyper Transfer Protocol digunakan untuk jenis layanan WWW di jaringan TCP/IP, Protocol HTTP bersifat *request-response*, yaitu dalam protokol ini client menyampaikan pesan *request* ke server dan server kemudian memberikan *response* yang sesuai dengan *request* tersebut. *Request* dan *response* dalam protocol HTTP disebut sebagai *request chain* dan *response chain*. Protocol HTTP terdapat tiga jenis hubungan dengan perantara : *proxy*, *gateway* dan *tunnel*. *Proxy* bertindak sebagai agen.

3.6. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

3.6.1. Pengenalan PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membentuk halaman web yang dinamis, yaitu

halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan basis data ke halaman web.

PHP termasuk Open Source Pruduct, sehingga source code PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. PHP juga dapat berjalan pada berbagai web server seperi IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Server*), Apache, Xitami, PHP juga mampu lintas platform. Artinya PHP dapat berjalan dibanyak sistem oprasi yang beredar saat ini, diantaranya : Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), linux, Mac OS, Solaris.

Keunggulan yang dimiliki oleh PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam software sistem manajemen basis data atau Database Management System (DBMS), sehingga dapat menciptakan suatu halaman web yang dinamis. PHP mempunyai konektifitas yang baik dengan beberapa DBMS antara lain *oracle, Sybase, MSQL, MySQL, Microsoft SQL Server, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velocis, dBase, Unix dbm*, dan tak terkecuali semua database ber-interface ODBC. Hampir seluruh aplikasi web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan utama adalah konektifitas basis data dengan web. Dengan kemampuan ini kita akan mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses dari web. (M. Rudyanto Arief,2011: 5)

3.6.2. Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser. Berdasarkan URL (*Uniform Resources Locator*) atau dikenal dengan sebutan alamat internet, browser mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Selanjutnya web server akan mencarikan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke browser. Browser mendapatkan segera melakukan proses penerjemahan kode HTML, dan menampilkan kelayar pemakai. (Abdul Kadir,2002 : 6).

Model kerja PHP prinsipnya sama dengan model kerja HTML. Hanya saja ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh web server, isinya segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya (berupa kode HTML) ke web server. Selanjutnya web server menyampaikan ke klien.

3.7. MySQL

3.7.1. Pengenalan MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya sehingga mudah

untuk digunakan., kinerja query cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah-kecil. MySQL juga bersipat open source dan free.

MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pengembangan aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP. (M. Rudyanto Arief,2011:8)

3.7.2. Koneksi ke Database

MSQL merupakan database yang berbasis server. Pemakai dapat menggunakan *database* MySQL apabila memiliki izin hak akses didalamnya. Hal ini seperti pada saat pemakai hendak menggunakan klien MySQL, untuk masuk pada server MySQL.

Dengan menggunakan program PHP, pemakai dapat mengakses database MySQL dengan terlebih dahulu melakukan koneksi. Fungsi yang digunakan untuk login atau konek ke dalam server adalah `mysql_connect()`.

3.8. Short Message Service (SMS)

a. Pengertian SMS

Short Message Service (SMS) adalah salah satu fasilitas dari teknologi GSM yang memungkinkan mengirim dan menerima pesan-pesan singkat berupa text dengan kapasitas maksimal 160 karakter dari *Mobile Station* (MS). Kapasitas maksimal ini tergantung dari *alphabet* yang digunakan, untuk *alphabet* Latin maksimal 160 karakter, dan untuk non-Latin misalnya *alphabet* Arab atau China maksimal 70 karakter. (Wibisono,2008 : 9)

b. SMS Gateway

SMS Gateway adalah sebuah perangkat lunak yang menggunakan bantuan komputer dan memanfaatkan teknologi seluler yang diintegrasikan guna mendistribusikan pesan-pesan yang di-*generate* lewat sistem informasi melalui media SMS yang di-*handle* oleh jaringan seluler.

3.9. Gammu

Gammu merupakan salah satu alat untuk mengembangkan aplikasi *SMS Gateway* yang cukup mudah di implementasikan dan gratis. Gammu bisa dikatakan sebagai “Sang Aktor Utama”, karena komponen inilah yang menjembatani pentransferan data-data SMS dari handphone atau mobile modem ke komputer atau sebaliknya. Kelebihan Gammu dari tool SMS gateway lainnya adalah: (Wahidin,2010 : 13)

- a. Gammu dapat dijalankan di Windows maupun Linux .
- b. Banyak device atau ponsel yang kompatibel dengan gammu.
- c. Gammu menggunakan database MySQL dan dapat menggunakan aplikasi desktop dan interface web-based.
- d. Gammu dapat membantu menggunakan fitur-fitur yang ada pada ponsel dengan lebih efisien.
- e. Baik kabel data USB maupun SERIAL, semuanya kompatibel di Gammu.

3.10. Object Oriented Design

Desain Berorientasi Objek (*Objek Oriented Design*) adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek - objek sistem atau subsistem (Gunadi,2002:7)

Desain Berorientasi Objek sebagai tahap lanjutan setelah Analisis Berorientasi Objek dimana tujuan sistem diorganisasi ke dalam subsistem berdasar struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan. (Sutopo, 2002:6).

Beberapa konsep dalam OOA (*Object Oriented Analysis*) adalah sebagai berikut:

3.10.1. Class Diagram

1. Object

Object adalah “benda”, secara fisik atau konseptual yang dapat ditemui disekitar benda, misalnya dokumen, *hardware*, *software*, manusia. Contoh: distributor, perusahaan, produk.

2. *Class*

Class adalah definisi umum (pola, template atau cetak biru) untuk himpunan objek sejenis, kelas menetapkan spesifikasi perilaku dan objek - objek tersebut.

3. *Attributes* (Atribut)

Attributes merupakan karakteristik suatu objek dan biasanya ditandai dengan kata sifat dan “*frase*” milik.

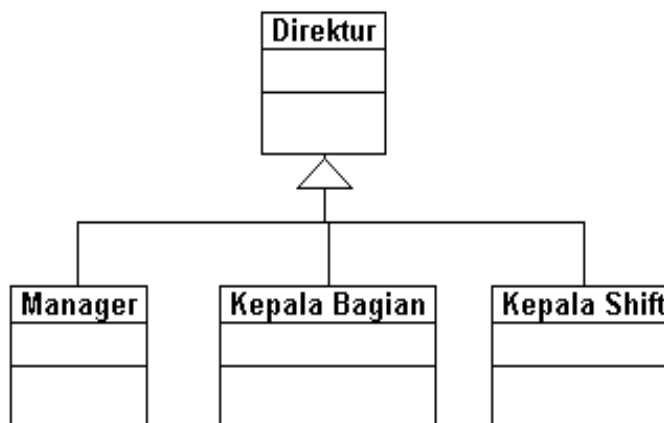
4. *Method* (Metode)

Method merupakan subprogram yang tergantung yang bersama-sama dengan atribut.

5. Relasi Antar Kelas

a. Generalisasi dan Pewarisan

Adalah cara yang sangat berguna bagi kelas atau objek lain. Adanya pewarisan atribut dari kelas pendahulu ke kelas turunan. Adapun gambar generalisasi dan pewarisan bisa dilihat pada gambar 3.1



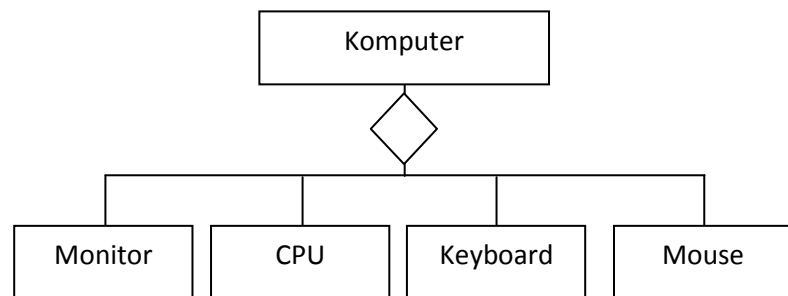
Gambar 3.1. Contoh Generalisasi dan Pewarisan

b. Asosiasi

Merupakan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Jenis hubungan yang terjadi antar kelas dalam sebuah sistem menentukan struktur sebuah kelas.

c. Agregasi (Kepemilikan)

Agregasi adalah relasi antar dua atau lebih, dimana salah satu kelas mempunyai atribut yang bertipe kelas lain. Terjadi kepemilikan atas sebuah kelas oleh kelas lain. Adapun gambar Agregasi (Kepemilikan) bisa di lihat pada gambar 3.2 dibawah ini





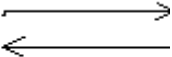
Gambar 3.2. Contoh Agregasi

3.10.2. Use Case

Use case diagram adalah sebuah diagram yang menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.

Komponen atau simbol yang digunakan dalam use case diagram bisa di lihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Simbol use Case

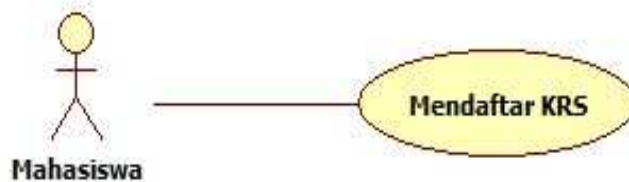
No.	Komponen	Arti	Keterangan
1.		Actor	Manusia, user, pengguna sistem yang berhubungan secara langsung dengan sistem
2.		Proses	Perilaku yang ditunjukkan atau dilakukan oleh actor.
3.		Relasi	Penghubung antara actor dengan proses atau proses dengan proses.

Dalam relasi ini terdapat dua komponen yaitu :

1. *Include*

Adalah suatu bagian dari elemen (yang ada di garis tanpa panah) memicu eksekusi bagian dari elemen lain (yang ada di garis dengan panah).

Misalnya dapat di lihat pada gambar Include di bawah ini :

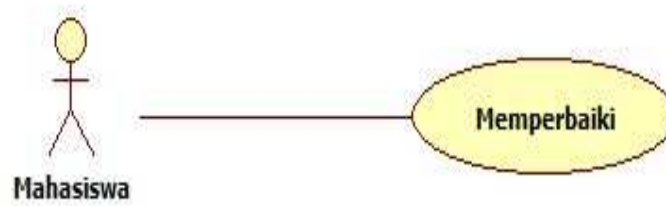


Gambar 3.3. Include

2. *Extend*

Adalah menunjukkan suatu bagian dari elemen di garis tanpa panah bisa disisipkan ke dalam elemen yang ada di garis dengan panah.

Misalnya dapat di lihat pada gambar *Extend* di bawah ini:



Gambar 3.4. Extence

3.10.3. State Diagram

State menggambarkan perubahan kondisi objek sebagai tanggapan atas perubahan situasi / kejadian.

Diagram state memerlukan :

1. Objek.
2. Kondisi / Status Objek.
3. Transisi yang menyebabkan perubahan kondisi objek.
4. Aktifitas yang terkait dengan kondisi tertentu.

3.10.4. Sequence Diagram

1. Di dalam *sequence*, semua kelas yang berada di dalam *class diagram* harus ada sehingga dapat memperjelas keberadaan kelas diagram tersebut.

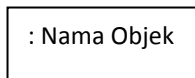
2. Menggambarkan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari use case, interaksi yang

terjadi antar kelas, metode yang digunakan, urutan antar metode dan informasi yang diperlukan oleh masing - masing metode.

Komponen atau simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* meliputi :

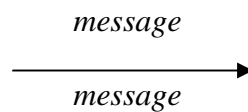
a. Objek

Nama objek dalam diagram ini dapat disimbolkan sebagai berikut :



b. *Message* (pesan atau sinyal)

Message dapat dituliskan diatas maupun dibawah garis anak panah sebagai berikut :

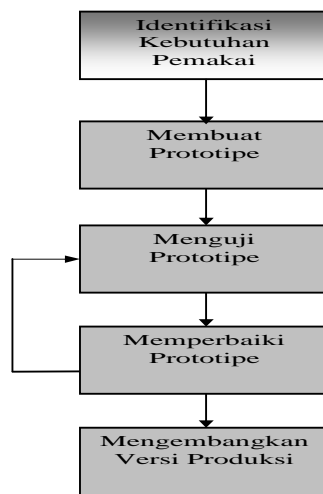


3.11. Model Prototype

Suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. (Whitten, 2004:9).

Model ini berbeda dengan pendekatan SDLC tradisional (konvensional) yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk menghasilkan spesifikasi yang sangat rinci sebelum pemakai dapat mengevaluasi sistem karena mengingat kebanyakan pemakai mengalami kesulitan dalam memahami spesifikasi sistem berakibat bahwa pemakai tidak begitu paham

sampai pengujian dilakukan. Selain itu, prototipe membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi, Adapun gambar tabel prototipe dapat di lihat pada gambar 3.5 di bawah ini.



Gambar 3.5. Model Prototype

3.11.1 Kelebihan Prototype

- a. Pendefinisian kebutuhan pemakai menjadi lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
- b. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi risiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
- c. Mempersingkat waktu pengembangan.
- d. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi prototipe, kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai

- e. Pemakai memiliki kesempatan yang lebih banyak dalam meminta perubahan-perubahan.
- f. Menghemat biaya (menurut penelitian, biaya pengembangan dapat mencapai 10% hingga 20% dibandingkan kalau menggunakan SDLC tradisional).

3.11.2 Kelemahan Prototype

- a. Prototipe hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap prototype.
- b. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada pengujian dan pembuatan prototype.
- c. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.
- d. Jika terlalu banyak proses pengulangan dalam membuat prototype, ada kemungkinan pemakai menjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif .
- e. Apabila tidak dikelola dengan baik, prototype menjadi tak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

3.12. Ujian *Online*

Ujian *online* sudah tidak lagi menggunakan media kertas atau alat tulis sebagai ujian. Sistem ujian ini dibangun secara komputerisasi, dimana peserta uji langsung mendapat dan menjawab soal ujian melalui komputer. Pemeriksaan ujian dilakukan langsung oleh sistem, dan peserta akan mendapatkan laporan hasil ujian secara langsung. Ujian ini dipakai seperti pada Serifikasi *MICROSOFT, TryOut Online* dan lain-lain (Dimas,2007:10).

3.13. Definisi *Online*

Secara umum, sesuatu dikatakan *online* adalah bila ia tekoneksi atau terhubung dalam suatu jaringan atau sistem yang lebih besar. Beberapa arti kata online lainnya yang lebih spesifik:

1. Dalam percakapan umum jaringan atau network yang lebih besar dalam konteks ini biasanya lebih mengarah pada internet, sehingga online lebih pada menjelaskan status bahwa ia dapat diakses melalui internet.
2. Secara lebih spesifik dalam sebuah sistem yang terkait pada ukuran dalam aktivitas tertentu, sebuah elemen dari sistem tersebut dikatakan online jika elemen tersebut beroperasi sebagai contoh, sebuah instalasi pembangkit listrik dikatakan online jika ia dapat menyediakan listrik pada jaringan elektrik.
3. Dalam telekomunikasi, istilah online memiliki arti lain yang lebih spesifik. Suatu alat diasosiasikan dalam sebuah sisitem yang lebih besar

dikatakan online bila berada dalam kontrol langsung dari sistem tersebut. Dalam arti jika ia tersedia saat akan digunakan oleh sistem (on-demand), tanpa membutuhkan intervensi manusia, namun tidak bisa beroperasi secara mandiri diluar dari sistem tersebut.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisa Sistem

Tahap analisa sistem adalah studi domain masalah untuk merekomendasikan perbaikan dan menspesifikasi persyaratan dan prioritas untuk solusi. Tugas paling penting dalam tahap ini adalah proses menemukan masalah dan menghasilkan alternatif pemecahan masalah serta diharapkan dapat memahami sistem yang ada guna menentukan kebutuhan pemakai dan hambatan pada sistem yang baru.

4.1.1. Identifikasi Masalah

SMA Nasima Semarang adalah salah satu institut pendidikan yang mengalami peningkatan peminat yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Peningkatan kuantitas ini hendaknya harus diimbangi dengan peningkatan dari segi kualitas. Mengadakan ujian seleksi penerimaan siswa baru adalah salah satu cara yang dilakukan oleh SMA Nasima Semarang untuk menjaga kualitas siswanya.

Ujian seleksi penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang ini masih dilaksanakan secara manual, artinya siswa datang melaksanakan ujian tertulis kemudian mengumpulkan lembar jawab yang akan dikoreksi satu persatu oleh pihak Sekolah. Beberapa hari kemudian baru akan diumumkan hasilnya. Sistem seperti ini memiliki beberapa kelemahan. Bagi peserta yang berada

di luarkota, tentunya sistem semacam ini akan menyulitkan, karena peserta harus bolak-balik kesekelohan untuk melihat nilai hasil ujian. Sistem yang dilakukan secara manual ini juga akan membutuhkan lebih banyak kertas, waktu, dan tenaga sehingga kurang efisien.

Melihat berbagai persoalan yang ada, maka SMA Nasima Semarang memerlukan sistem terkomputerisasi dengan memanfaatkan teknologi sms yang dapat digunakan untuk melaksanakan ujian secara *online* dalam seleksi penerimaan siswa baru.

4.1.2. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis *auto respon sms gateway* yaitu :

1. Operating System : Microsoft Windows 7
2. Editor Gambar : Adobe Photoshop
3. Editor Web : Dreamweaver
4. HTTP Server : Apache (2.2.4)
5. Bahasa Pemrograman: PHP (5.2.3)
6. Database Server : MySQL (5.1)
7. Engine SMS : Gammu

4.1.3. Identifikasi Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

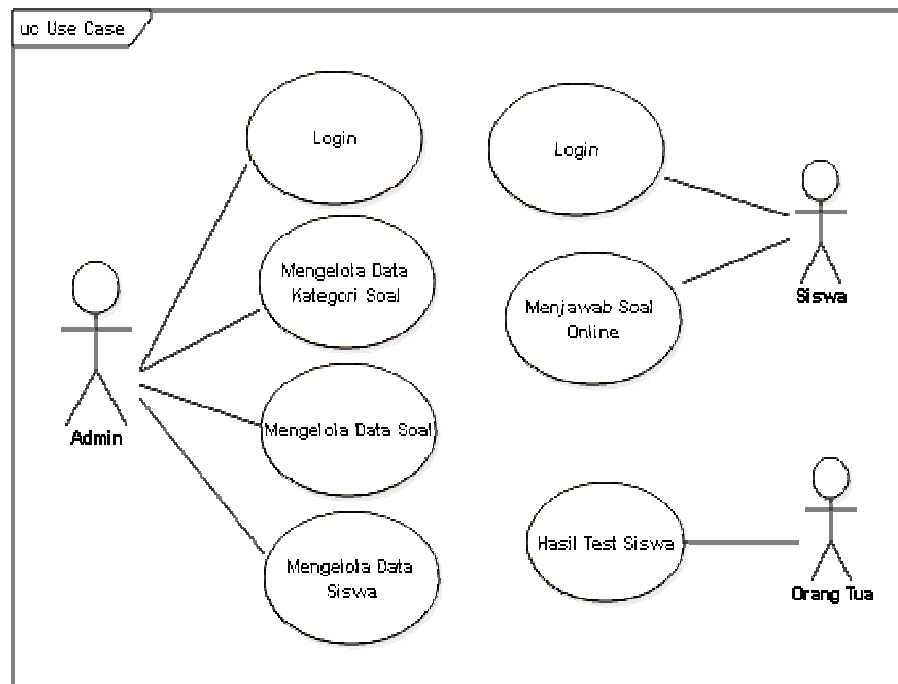
Untuk pengembangan sistem ini penulis menggunakan perangkat keras berupa sebuah unit komputer dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

1. Processor Intel (R) Dual Core E2180 2,0 GHz
2. Memori 1 GB DDR2 PC 5300
3. HDD 160 Gb – 7500 SATA
4. DVD RW 24 X
5. LCD 15,6”
6. Keyboard dan Mouse PS/2
7. UPS 600 Watt dan Printer Deskjet Warna
8. Modem Huawei E156G

4.2. Perancangan Sistem

4.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis *auto respon sms gateway* diperlihatkan pada gambar 4.1.

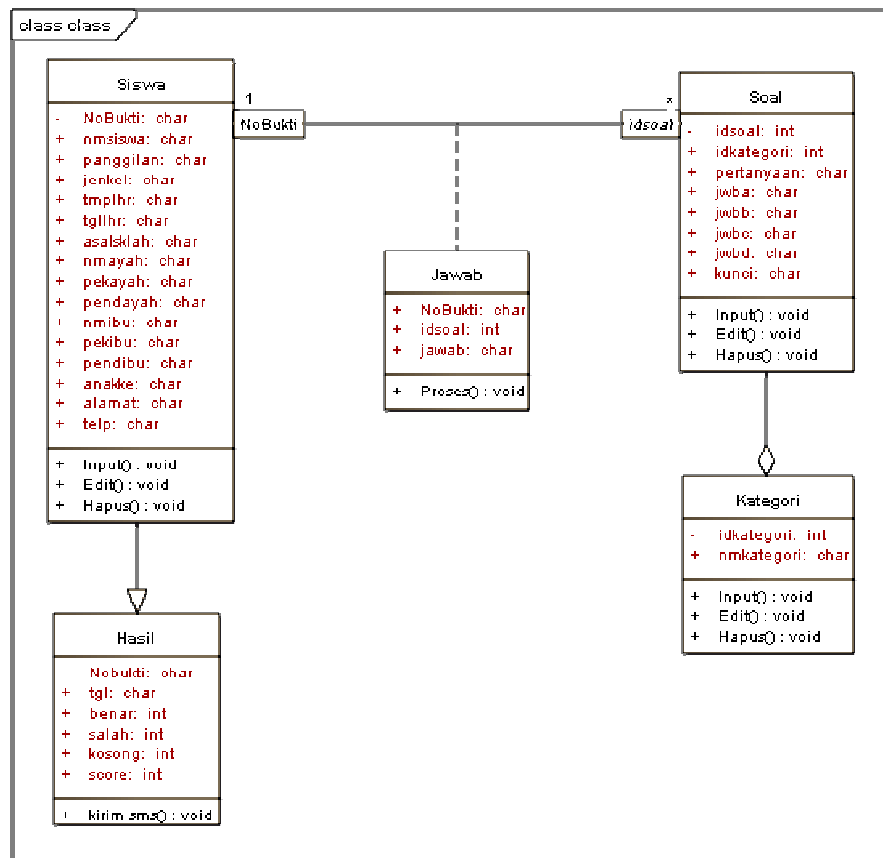


Gambar 4.1. Use Case Diagram

Gambar 4.1 menjelaskan tentang admin login ke sistem dengan memasukkan username dan password kemudian admin mnegelola data kategori soal, data soal dan data siswa. Siswa login ke sistem dengan memasukkan no bukti peserta ujian dan menjawab soal *online* dan hasil test siswa akan dikirimkan secara otomatis kepada orangtua siswa.

4.2.2. Class Diagram

Class diagram sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis *auto respon sms gateway* diperlihatkan pada gambar 4.2.

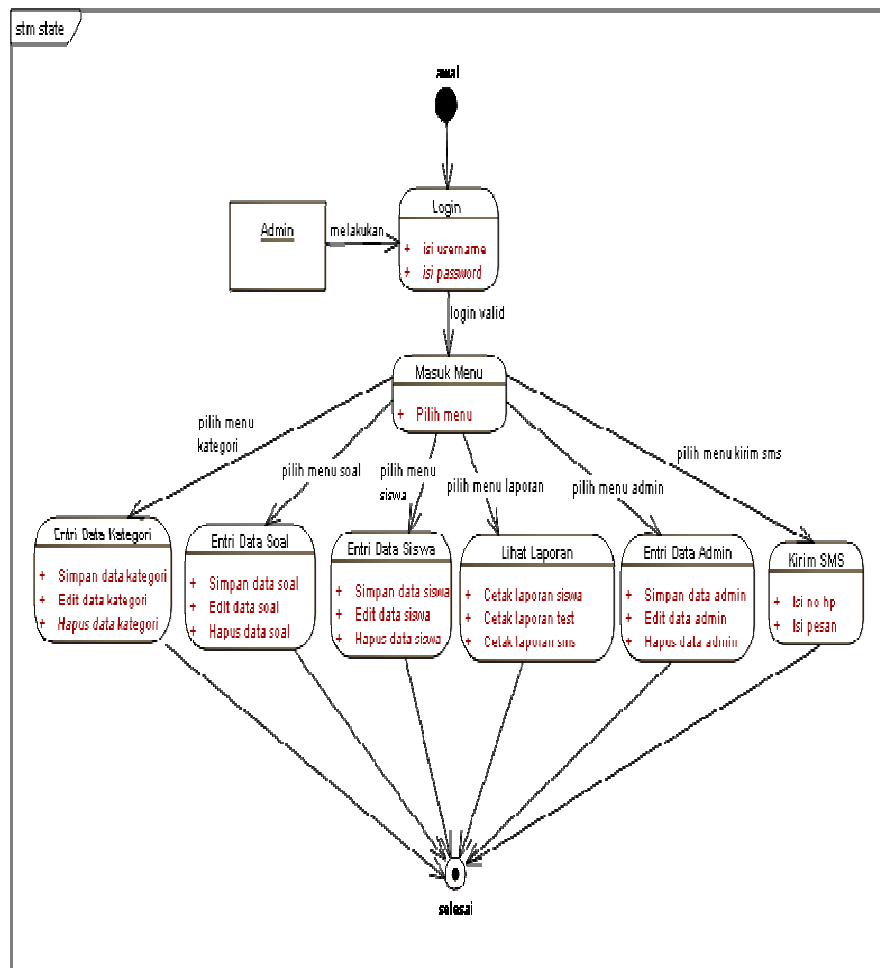


Gambar 4.2. Class Diagram

Gambar 4.2 menjelaskan tentang class siswa berasosiasi dengan class soal menghasilkan class baru yaitu class jawab. Class soal beagregasi dengan class kategori. Class siswa bergeneralisasi dengan class hasil.

4.2.3. State Diagram

State diagram sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis *auto respon sms gateway* diperlihatkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3. State Diagram

Gambar 4.3 menjelaskan tentang admin login ke sistem dengan memasukkan username dan password kemudian admin memilih menu yang ada yaitu menu kategori, menu soal, menu siswa, menu laporan, menu admin dan menu kirim sms.

4.2.4. Perancangan Database

1. Tabel Siswa

Tabel siswa digunakan untuk menyimpan data siswa baru SMA Nasima. Tabel ini terdiri dari No, Field Name, Size, Type, Keterangan. Diperlihatkan seperti pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Tabel Siswa

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	NoBukti	4	Varchar	Nomor Bukti
2	Nmsiswa	30	Varchar	Nama Siswa
3	Panggilan	20	Varchar	Panggilan
4	Jenkel	1	Varchar	Jenis Kelamin
5	Tmplhr	30	Varchar	Tempat Lahir
6	Tgllhr		Date	Tanggal Lahir
7	Asalsklh	50	Varchar	Asal Sekolah
8	Nmayah	30	Varchar	Nama Ayah
9	Pekayah	30	Varchar	Pekerjaan Ayah
10	Pendayah	10	Varchar	Pendidikan Ayah
11	Nmibu	30	Varchar	Nama Ibu
12	Pekibu	30	Varchar	Pekerjaan Ibu
13	Pendibu	10	Varchar	Pendidikan Ibu
14	Anakke		Int	Anak Ke
15	Alamat	100	Varchar	Alamat
16	Telp	15	Varchar	Telepon

2. Tabel Soal

Tabel soal digunakan untuk menyimpan data soal test yang digunakan untuk ujian seleksi penerimaan siswa baru. Tabel ini terdiri dari No, Field Name, Size, Type, Keterangan. Diperlihatkan seperti pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Tabel Soal

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Idsoal		BigInt	ID Soal
2	Idkategori	3	Varchar	ID Kategori
3	Pertanyaan	255	Varchar	Pertanyaan
4	Jwba	255	Varchar	Jawaban A
5	Jwbb	255	Varchar	Jawaban B
6	Jwbc	255	Varchar	Jawaban C
6	Jwbd	255	Varchar	Jawaban D
7	Kunci	1	Varchar	Kunci

3. Tabel Jawab

Tabel jawab digunakan untuk menyimpan data jawaban test siswa baru SMA Nasima. Tabel ini terdiri dari No, Field Name, Size, Type, Keterangan. Diperlihatkan seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Tabel Jawab

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Idsoal		BigInt	ID Soal
2	NoBukti	4	Varchar	Nomor Bukti
3	Jawab	1	Varchar	Jawab

4. Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan untuk menyimpan data kategori soal. Tabel ini terdiri dari No, Field Name, Size, Type, Keterangan. Diperlihatkan seperti pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Tabel Kategori

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Idkategori	3	Varchar	ID Kategori
2	Nmkategori	50	Varchar	Nama Kategori

5. Tabel Hasil

Tabel hasil digunakan untuk menyimpan data nilai test ujian online. Tabel ini terdiri dari No, Field Name, Size, Type, Keterangan. Diperlihatkan seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Tabel Hasil

No	Field Name	Size	Type	Keterangan
1	Nobukti	4	Varchar	Nomor Bukti
2	Tgl		Timestamp	Tanggal
3	Benar		Int	Benar
4	Salah		Int	Salah
5	Kosong		Int	Kosong
6	Score		Double	Score

4.2.5. Desain Input Output

1. Home

Halaman home seperti pada gambar 4.4 digunakan untuk menampilkan sambutan dari Gubernur Semarang

Logo Nasima	JL.TRI LOMBA JUANG NO 1 SEMARANG 50243 sma nasima semarang
Home Sejarah Visi dan Misi Contact Test Online Administrator	Sambutan Gubernur Semarang

Gambar 4.4. Perancangan Home.

2. Sejarah

Halaman sejarah seperti pada gambar 4.5 digunakan untuk menampilkan sejarah SMA Nasima Semarang.

Logo Nasima	JL.TRI LOMBA JUANG NO 1 SEMARANG 50243 sma nasima semarang
Home Sejarah Visi dan Misi Contact Test Online Administrator	Sejarah SMA Nasima Semarang

Gambar 4.5. Perancangan Sejarah.

3. Visi dan Misi

Halaman visi dan misi seperti pada gambar 4.6 digunakan untuk menampilkan visi dan misi SMA Nasima Semarang.

Logo Nasima	JL.TRI LOMBA JUANG NO 1 SEMARANG 50243 sma nasima semarang
Home Sejarah Visi dan Misi Contact Test Online Administrator	Visi dan Misi SMA Nasima Semarang

Gambar 4.6. Perancangan Visi dan Misi

4. Contact

Halaman contact seperti pada gambar 4.7 digunakan untuk menampilkan contact SMA Nasima Semarang.

Logo Nasima	JL.TRI LOMBA JUANG NO 1 SEMARANG 50243 sma nasima semarang
Home Sejarah Visi dan Misi Contact Test Online Administrator	Contact SMA Nasima Semarang

Gambar 4.7. Perancangan Contact

5. Halaman Login Test Online

Halaman login test online seperti pada gambar 4.8 digunakan untuk masuk ke menu ujian *online*. Untuk masuk ke menu test, maka siswa harus memasukkan no bukti pendaftaran dan password yang benar.

Login	
No Bukti	<input type="text"/>
Password	: <input type="text"/>
<input type="button" value="Login"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 4.8. Perancangan Login Test Online

6. Halaman Test

Halaman test seperti pada gambar 4.9 digunakan oleh siswa baru untuk melakukan test *online* pada seleksi penerimaan siswa baru SMA Nasima.

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Logo Nasima</div>	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway
Logout SELAMAT DATANG <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 10px auto; text-align: center;">Foto</div>	Kategori Pertanyaan <input type="radio"/> Jawaban A <input type="radio"/> Jawaban C <input type="radio"/> Jawaban B <input type="radio"/> Jawaban D <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Proses</div>

Gambar 4.9. Perancangan Test

7. Halaman Login Admin

Halaman login admin seperti pada gambar 4.10 digunakan untuk masuk ke menu admin. Untuk masuk ke menu admin, maka user harus memasukkan username dan password yang benar.

Login	
Username :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Password :	<input style="width: 100%;" type="password"/>
<div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Login</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Batal</div> </div>	

Gambar 4.10. Perancangan Login Admin

8. Home Admin

Halaman home admin seperti pada gambar 4.11 digunakan untuk menampilkan profil sekolah SMA Nasima.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	Informasi Sekolah

Gambar 4.11. Perancangan Home Admin

9. Siswa

Halaman siswa seperti pada gambar 4.12 digunakan untuk memasukkan siswa SMA Nasima. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data siswa.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway							
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	No Bukti	<input type="text"/>						
	Nama Siswa	<input type="text"/>						
	Panggilan	<input type="text"/>						
	Jenis Kelamin	<input type="text"/>						
	Tempat/Tanggal Lahir	<input type="text"/>	<input type="text"/>					
	Asal Sekolah	<input type="text"/>						
	Nama Ayah	<input type="text"/>						
	Pekerjaan Ayah	<input type="text"/>						
	Pendidikan Ayah	<input type="text"/>						
	Nama Ibu	<input type="text"/>						
	Pekerjaan Ibu	<input type="text"/>						
	Pendidikan Ibu	<input type="text"/>						
	Anak Ke	<input type="text"/>						
	Alamat	<input type="text"/>						
	No HP	<input type="text"/>						
	Upload Foto	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse"/>					
		<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Batal"/>				
	No.	No Bukti	Nama Siswa Panggilan	Jenis Kelamin	Alamat	Nama Ayah Nama Ibu	No HP	Proses

Gambar 4.12. Perancangan Siswa

10. Kategori

Halaman kategori seperti pada gambar 4.13 digunakan untuk memasukkan kategori soal ujian seleksi penerimaan Siswa baru SMA Nasima. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data kategori.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway										
	Home	ID Kategori	<input type="text"/>								
Siswa	Nama Kategori	<input type="text"/>									
Kategori		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>								
Soal	<table border="1"><thead><tr><th>No</th><th>ID Kategori</th><th>Nama Kategori</th><th>Proses</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>			No	ID Kategori	Nama Kategori	Proses				
No	ID Kategori	Nama Kategori	Proses								
Laporan Siswa											
Laporan Test											
Laporan SMS											
Admin											
SMS											
Logout											

Gambar 4.13. Perancangan Kategori

11. Soal

Halaman soal seperti pada gambar 4.14 digunakan untuk memasukkan soal ujian seleksi penerimaan Siswa baru SMA Nasima. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data soal ujian seleksi penerimaan Siswa baru SMA Nasima.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway								
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	ID Soal	<input type="text"/>							
	Kategori	<input type="text"/>							
	Pertanyaan	<input type="text"/>							
	Jawaban A	<input type="text"/>							
	Jawaban B	<input type="text"/>							
	Jawaban C	<input type="text"/>							
	Jawaban D	<input type="text"/>							
	Kunci	<input type="text"/>							
	<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Batal"/>						
	ID Soal	Kategori	Pertanyaan	Jawaban A	Jawaban B	Jawabn C	Jawaban D	Kuci	Proses

Gambar 4.14. Perancangan Soal

12. Laporan Siswa

Halaman laporan siswa seperti pada gambar 4.15 digunakan untuk melihat informasi siswa SMA Nasima.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway					
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	Laporan Siswa					
	No	No Bukti Nama Siswa	Jenkel	Alamat Asal Sekolah	Nama Ayah Nama Ibu	No HP

Gambar 4.15. Perancangan Laporan Siswa

13. Laporan Test

Halaman laporan test seperti pada gambar 4.16 digunakan untuk melihat hasil test seleksi penerimaan siswa baru SMA Nasima.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway																
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	Laporan Test																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No Bukti</th> <th>Tanggal Test</th> <th>Nama Siswa</th> <th>Jawaban Benar</th> <th>Jawaban Salah</th> <th>Jawaban Kosong</th> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	No Bukti	Tanggal Test	Nama Siswa	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Jawaban Kosong	Nilai								
No	No Bukti	Tanggal Test	Nama Siswa	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Jawaban Kosong	Nilai										

Gambar 4.16 Perancangan Laporan Test

14. Laporan SMS

Halaman laporan sms seperti pada gambar 4.17 digunakan untuk melihat informasi SMS sms yang dikirimkan ke orang tua siswa SMA Nasima.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway										
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	Laporan SMS										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No HP</th> <th>Siswa</th> <th>Tanggal SMS</th> <th>Isi SMS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	No HP	Siswa	Tanggal SMS	Isi SMS					
No	No HP	Siswa	Tanggal SMS	Isi SMS							

Gambar 4.17 Perancangan Laporan SMS

15. Admin

Halaman admin seperti pada gambar 4.18 digunakan untuk memasukkan nama admin untuk login ke sistem. Pada halaman ini, admin dapat melakukan penambahan, perubahan, penghapusan data admin.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway								
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	User Name <input type="text"/> Password <input type="password"/> <div style="text-align: right;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Username</th> <th>Password</th> <th>Proses</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Username	Password	Proses				
No	Username	Password	Proses						

Gambar 4.18. Perancangan Admin

16. SMS

Halaman SMS seperti pada gambar 4.19 digunakan untuk mengirimkan SMS ke orang tua siswa SMA Nasima.

Logo Nasima	SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG berbasis sms gateway
Home Siswa Kategori Soal Laporan Siswa Laporan Test Laporan SMS Admin SMS Logout	No HP <input type="text"/> Pesan <input style="width: 100%; height: 30px;" type="text"/> <div style="text-align: right;"> <input type="button" value="Kirim SMS"/> <input type="button" value="Batal"/> </div>

Gambar 4.19. Perancangan SMS

BAB V

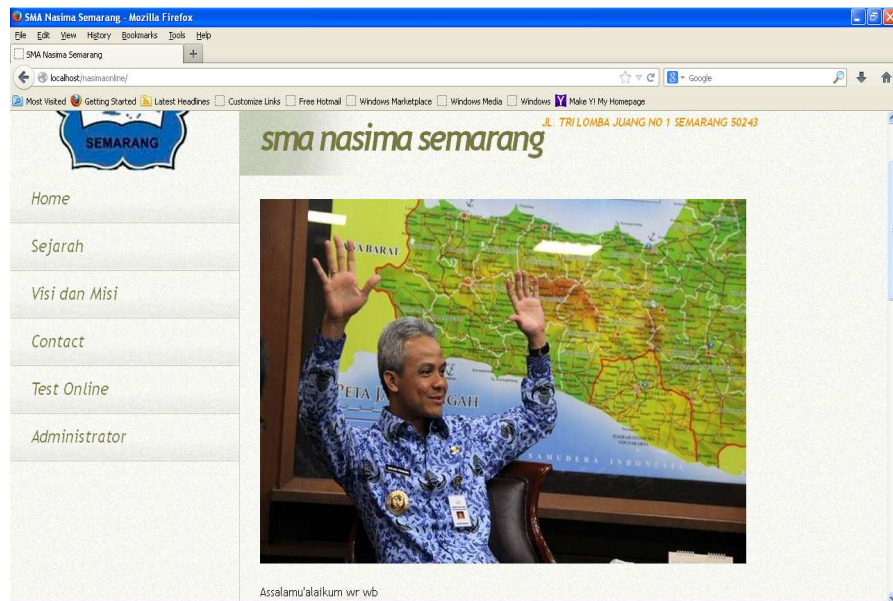
IMPLEMENTASI SISTEM

5.1. Halaman Portal

Halaman portal merupakan halaman yang akan pertama kali ditampilkan pada saat sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis *auto respon sms gateway* dijalankan. Halaman portal terdiri dari home, sejarah, visi dan misi, contact, ujian *online* dan administrator.

5.1.1. Home

Halaman home pada gambar 5.1 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.4 akan ditampilkan informasi sambutan dari Gubernur Semarang Bapak Ganjar Pranowo.



Gambar 5.1. Home

5.1.2. Sejarah

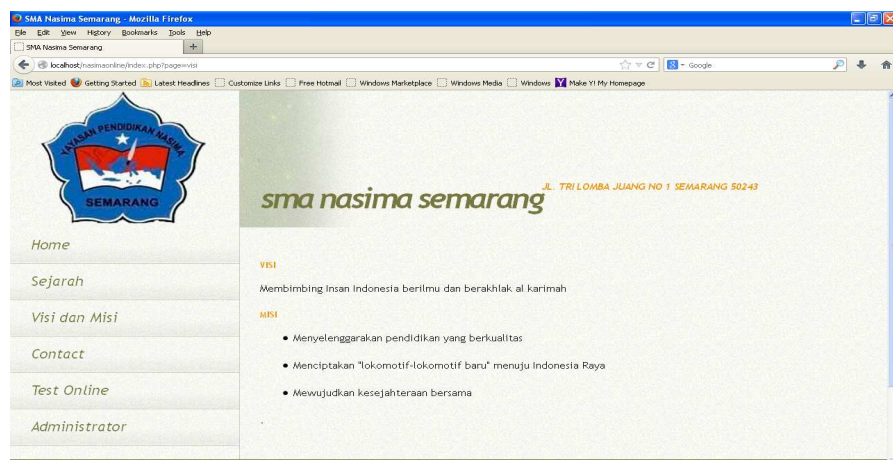
Halaman sejarah pada gambar 5.2 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.5 akan ditampilkan informasi tentang sejarah SMA Nasima Semarang.



Gambar 5.2. Sejarah

5.1.3. Visi dan Misi

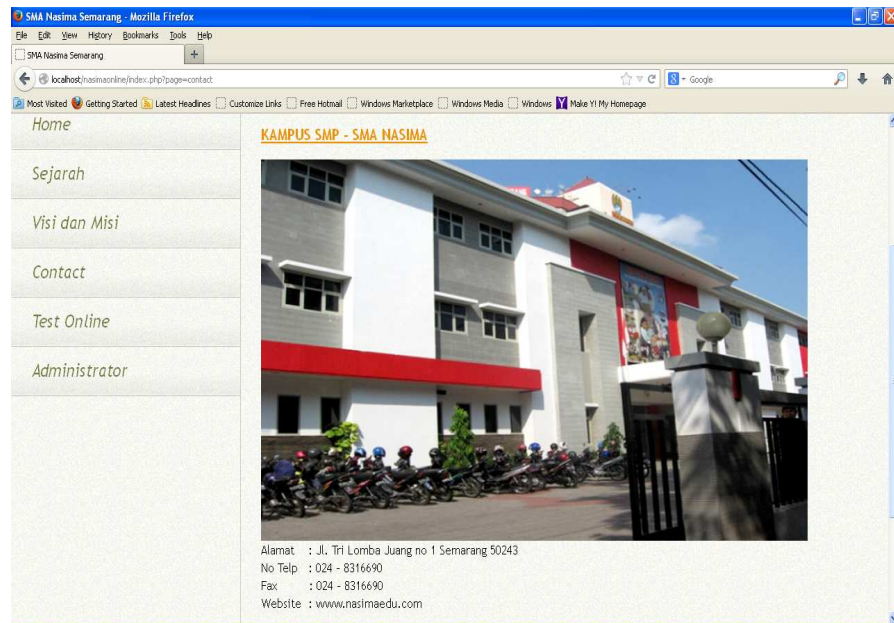
Halaman visi dan misi pada gambar 5.3 merupakan implementasi dari perancangan *ouput* pada gambar 4.6 akan ditampilkan informasi tentang visi dan misi SMA Nasima Semarang.



Gambar 5.3. Visi dan Misi

5.1.4. Contact

Halaman contact pada gambar 5.4 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.7 akan ditampilkan informasi tentang alamat SMA Nasima Semarang.



Gambar 5.4. Contact

5.2. Halaman Test Online

Halaman test *online* digunakan siswa untuk melakukan ujian *online* dengan memasukkan no bukti pendaftaran dan password untuk dapat masuk ke halaman test.

5.2.1. Halaman Login Test

Halaman login test seperti pada gambar 5.5 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.8 dari proses *use case diagram* pada *use case* login pada gambar 4.1 dan menggunakan tabel siswa. Halaman login test digunakan siswa untuk masuk ke menu ujian *online* dan melakukan ujian *online*. Isi no bukti dan password kemudian klik login untuk masuk ke halaman test, jika data valid maka siswa akan masuk ke menu test dan jika salah maka akan ditampilkan pesan "No Bukti atau Password Salah". Cuplikan *source code* untuk login test yaitu

```
$q="select count(*) as j from siswa where nobukti='".$user.'" ";
```



Gambar 5.5. Login Test

5.2.2. Halaman Test

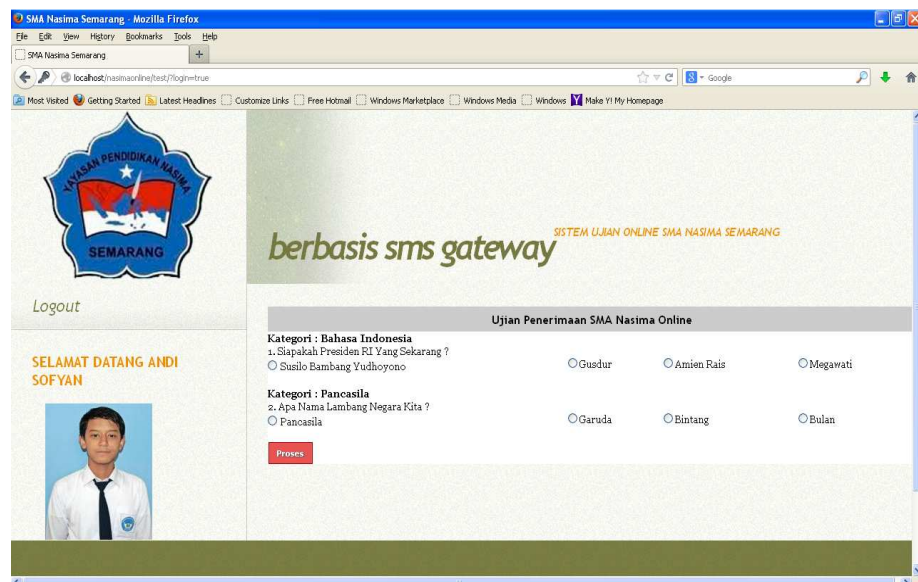
Halaman test seperti pada gambar 5.6 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.9 dari proses *use case diagram* pada *use case* menjawab soal online pada gambar 4.1 dan menggunakan tabel soal, kategori dan jawab. Halaman test

digunakan siswa untuk melakukan ujian *online*. Cuplikan *source code* untuk menyimpan jawaban test yaitu

```

r = $jp->sql("select count(*) as jum from soal");
$o=$jp->fetch($r);
$jumlah=$o['jum'];
$pilihan=$_POST["pilihan"];
$id_soal=$_POST["id"];
$score=0;
$benar=0;
$salah=0;
$kosong=0;
for ($i=0;$i<$jumlah;$i++){
    $nomor=$id_soal[$i];
    if (empty($pilihan[$nomor])){
        $kosong++;
    }else{
        $jawaban=$pilihan[$nomor];
        $query=mysql_query("select * from soal where idsoal='$nomor' and
        kunci='$jawaban'");
        $q = "replace into jawab set
        idsoal='".$nomor."',nobukti='".$SESSION[nobukti]."',
        jawab='".$jawaban.'";";
    }
}

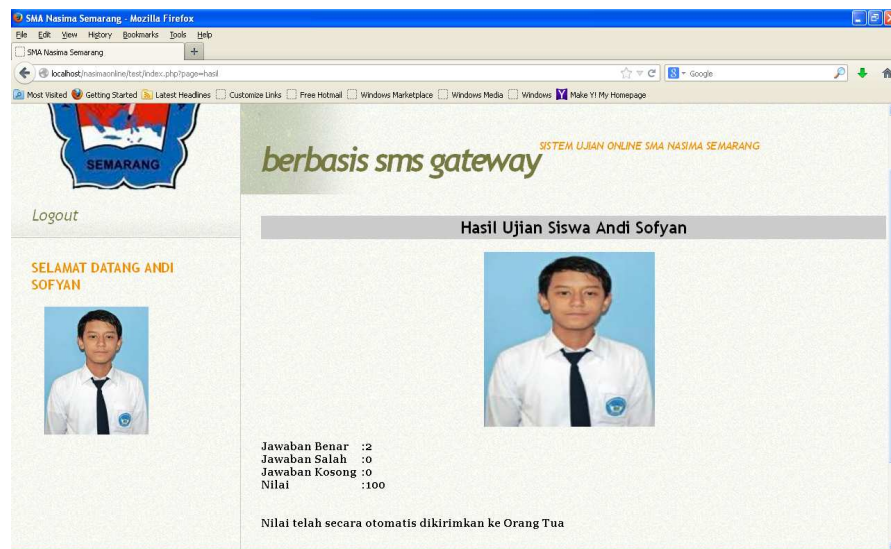
```



Gambar 5.6. Test

Pilih jawaban yang dianggap benar, dan jika telah selesai melakukan ujian *online*, klik tombol proses untuk melihat hasil dari ujian *online* seperti pada gambar 5.7. Cuplikan *source code* untuk menampilkan hasil test yaitu

```
$q = "replace into hasil set
nobukti=".$_SESSION[nobukti].",benar=\"\".$benar.\"\",
salah=\"\".$salah.\"\",kosong=\"\".$kosong.\"\",score=\"\".$score.\"\"";
```



Gambar 5.7. Hasil Test

5.3. Halaman Admin

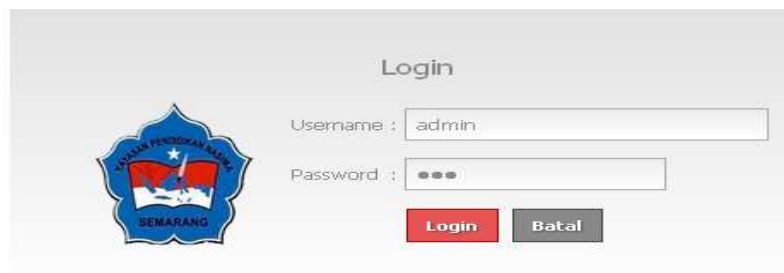
Halaman admin digunakan melakukan pengisian data siswa, data soal dan digunakan untuk melihat laporan hasil test siswa.

5.3.1. Login Admin

Halaman login admin seperti pada gambar 5.8 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.10 dari proses

use case diagram pada *use case* login pada gambar 4.1, proses *state diagram* pada *state* login pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel *tbuser*. Halaman login admin digunakan admin untuk masuk ke menu admin. Isi username dan password kemudian klik login untuk masuk ke halaman admin, jika data valid maka admin akan masuk ke menu admin dan jika salah maka akan ditampilkan pesan "Username atau Password Salah". Cuplikan *source code* untuk login admin yaitu

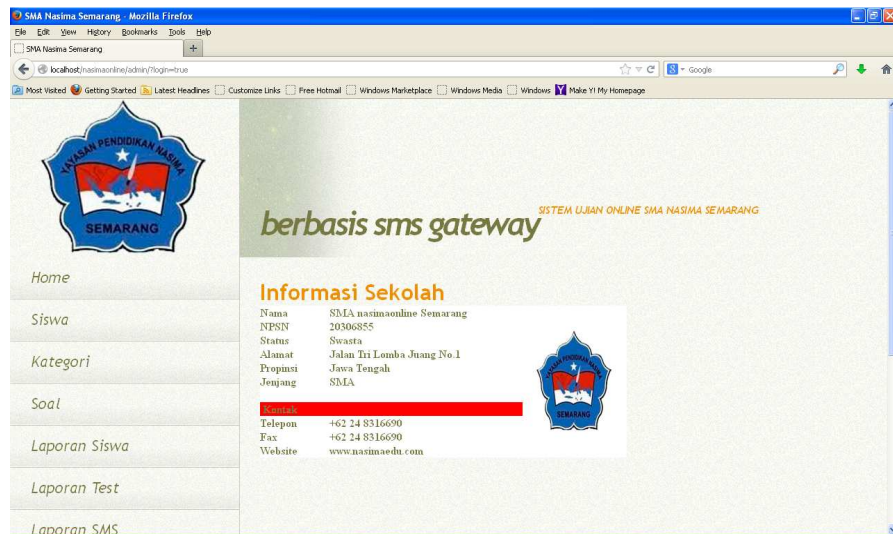
```
$q="select count(*) as j from tbuser where namauser='".$user.'" "
    ." and passuser='".$pass.'" ";
```



Gambar 5.8. Login Admin



5.3.2. Home Admin

Halaman home admin seperti pada gambar 5.9 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.11 digunakan untuk menampilkan informasi sekolah SMA Nasima Semarang.



Gambar 5.9. Home Admin

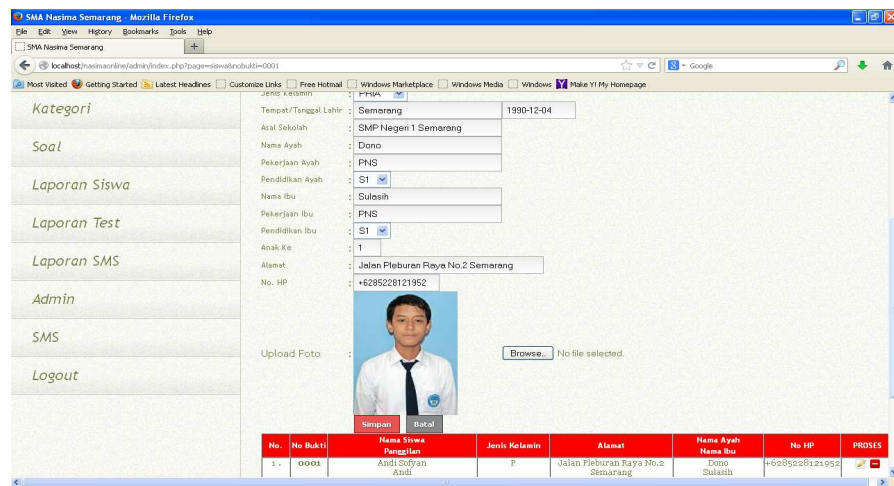
5.3.3. Siswa

Halaman siswa seperti gambar 5.10 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.12 dari proses *use case diagram* pada *use case* mengelola data siswa pada gambar 4.1, proses *state diagram* pada *state* entri data soal pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel siswa. Halaman siswa digunakan untuk memasukkan data peserta ujian *online* SMA Nasima Semarang. Isi data peserta kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan data peserta ujian *online* SMA Nasima Semarang, klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data peserta ujian *online*, klik tombol  untuk mengubah data peserta ujian *online* dan klik tombol  untuk menghapus data peserta ujian *online*. Cuplikan *source code* untuk menyimpan data siswa yaitu

```

$g = "replace into siswa set "
nobukti="".$_POST[nobukti].",nmsiswa=\"".$_POST[nama]."\",pa
nggilan=\"".$_POST[panggilan]."" .",
jenkel=\"".$_POST[jenkel]."\",tmplhr=\"".$_POST[tmplhr]."\",tgllh
r=\"".$_POST[tgllhr].""
,asalsklh=\"".$_POST[asalsklh]."\",nmayah=\"".$_POST[nmayah].
"\",pekayah=\"".$_POST[pekayah].""
,pendayah=\"".$_POST[pendayah]."\",nmibu=\"".$_POST[nmibu].
"\",pekibu=\"".$_POST[pekibu].""
,pendibu="".$_POST[pendibu].",anakke=\"".$_POST[anakke]."\",al
amat=\"".$_POST[alamat]."\",telp=\"".$_POST[telp]."\ " ;



```



Gambar 5.10. Siswa.

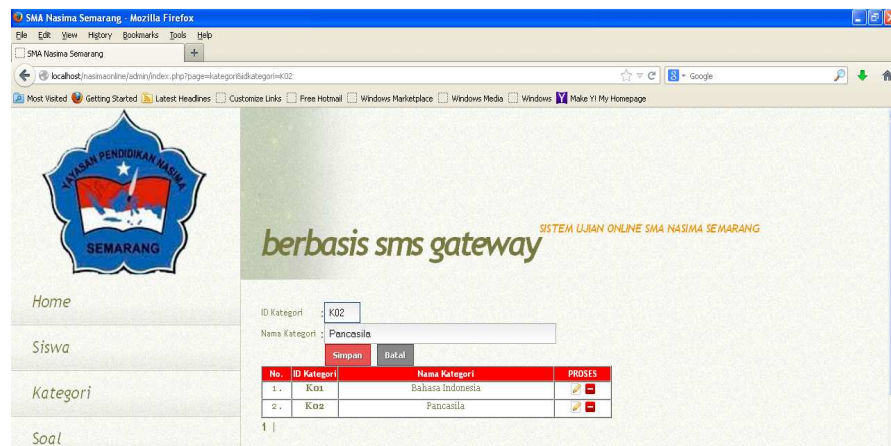
5.3.4. Kategori

Halaman kategori seperti gambar 5.11 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.13 dari proses *use case diagram* pada *use case* mengelola data kategori soal pada gambar 4.1, proses *state diagram* pada *state* entri data kategori pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel kategori. Halaman kategori digunakan untuk memasukkan data kategori soal di SMA Nasima Semarang. Isi data kategori kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan data kategori, klik tombol batal untuk membatalkan

pengisian data kategori, klik tombol  untuk mengubah data kategori dan klik tombol  untuk menghapus data kategori.



Cuplikan *source code* untuk menyimpan data kategori yaitu

```
$q = "replace into kategori set "
idkategori="$_POST[idkategori].",nmkategori="$_POST[nmka
tegori].\"";
```



Gambar 5.11. Kategori

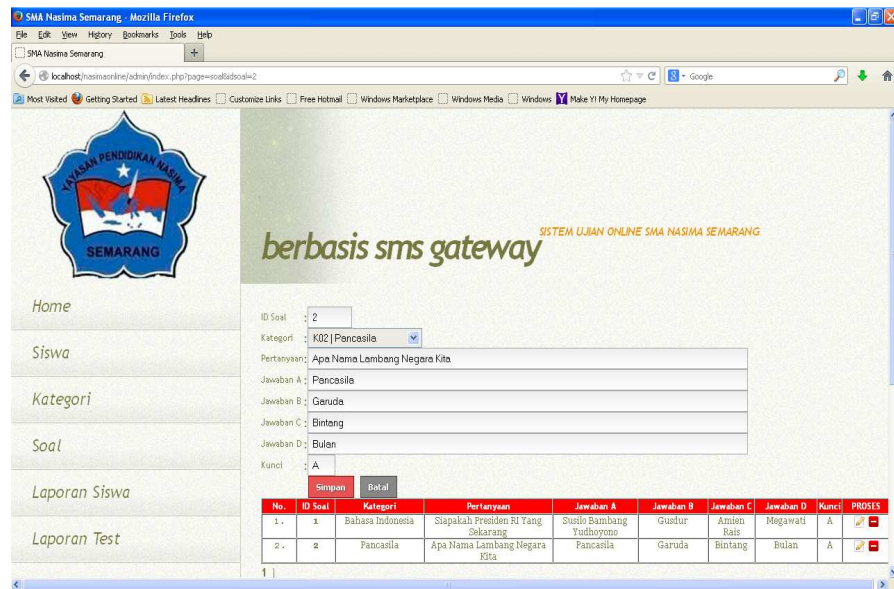
5.3.5. Soal

Halaman soal seperti gambar 5.12 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.14 dari proses *use case diagram* pada *use case* mengelola data soal pada gambar 4.1, proses *state diagram* pada *state* entri data soal pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel soal. Halaman soal digunakan untuk memasukkan data soal ujian SMA Nasima Semarang. Isi data soal kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan data soal, klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data soal, klik tombol  untuk mengubah data soal dan klik tombol  untuk menghapus data soal. Cuplikan *source code* untuk menyimpan data soal yaitu

```

$g = "replace into soal set ".
idkategori="$_POST[idkategori].",pertanyaan="$_POST[pertan
yaan]." ". ,jwba="$_POST[jwba].",jwbb="$_POST[jwbb]." "
.jwbc="$_POST[jwbc].",jwbd="$_POST[jwbd]." "
.kunci="$_POST[kunci]." ";

```



Gambar 5.12. Soal

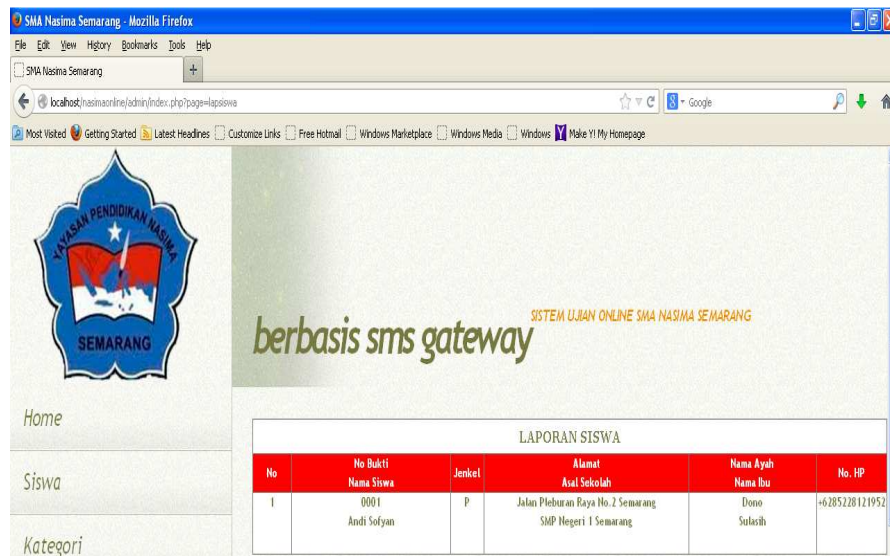
5.3.6. Laporan Siswa

Laporan siswa seperti gambar 5.6 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.15 dari proses *state diagram* pada *state* lihat laporan pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel siswa. Laporan siswa digunakan untuk melihat informasi siswa SMA Nasima Semarang. Cuplikan *source code* untuk menampilkan laporan siswa yaitu

```

$r = $jp->sql("SELECT * FROM siswa ");

```



Gambar 5.13. Laporan Siswa

5.3.7. Laporan Test

Laporan test seperti gambar 5.14 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.16 dari proses *state diagram* pada *state* lihat laporan pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel hasil dan siswa. Laporan test digunakan untuk melihat informasi hasil test seleksi penerimaan siswa baru SMA Nasima. Cuplikan *source code* untuk menampilkan laporan test yaitu

```
$r = $jp->sql("SELECT a.*, b.nmsiswa, date_format(tgl,'%d-%m-%Y') as tgl1 FROM hasil a INNER JOIN siswa b ON a.nobukti=b.nobukti ");
```


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/nasimaonline/admin/index.php?page=lptest`. The page content includes the SMA Nasima Semarang logo and a table titled "LAPORAN TEST". The table has the following data:

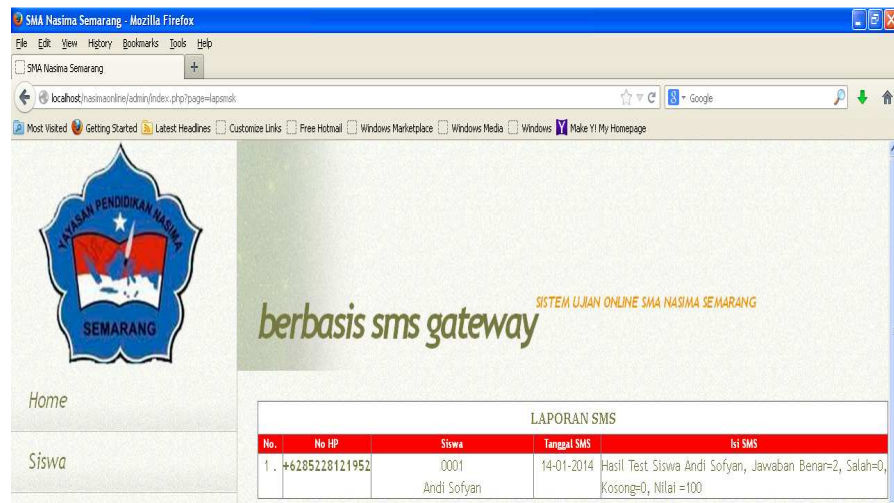
No.	No Bukti	Tanggal Test	Nama Siswa	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Jawaban Kosong	Nilai
1	0001	14-01-2014	Andi Sofyan	2	0	0	100

Gambar 5.14. Laporan Test

5.3.8. Laporan SMS



Laporan sms seperti gambar 5.15 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.17 dari proses *state diagram* pada *state* lihat laporan pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel sentitems. Laporan sms digunakan untuk melihat informasi SMS sms yang dikirimkan ke orang tua siswa SMA Nasima. Cuplikan *source code* untuk menampilkan laporan sms yaitu

```
$r = $jp->sql("SELECT a.nmsiswa, a.nobukti,
b.DestinationNumber, DATE_FORMAT(b.SendingDateTime,'%d-
%m-%Y ') AS tanggal2, b.TextDecoded as balasan FROM sentitems
b left join siswa a on a.telp=b.DestinationNumber");
```



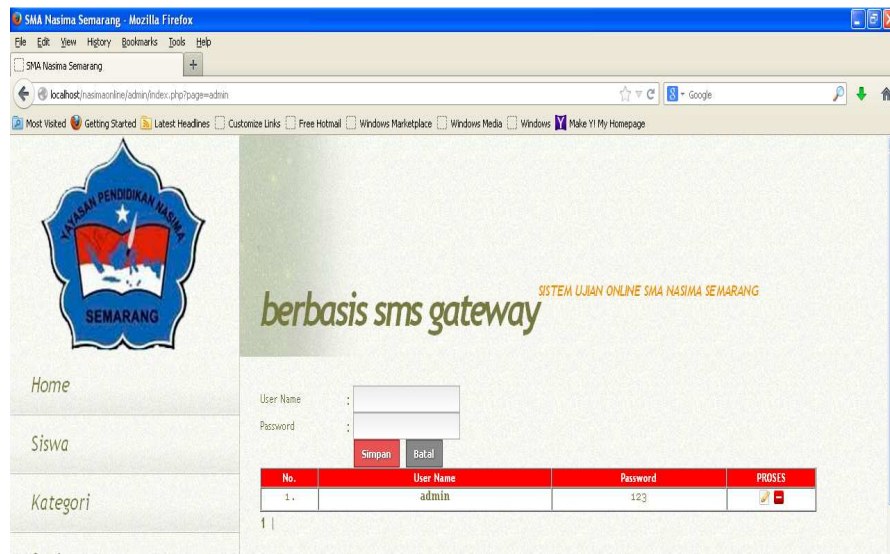
Gambar 5.15. Laporan SMS

5.3.9. Admin

Halaman admin seperti gambar 5.16 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.18 dari proses *state diagram* pada *state* entri data admin pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel *tbuser*. Halaman admin digunakan untuk memasukkan data admin. Isi data admin kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan data admin, klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data admin, klik tombol  untuk mengubah data admin dan klik tombol  untuk menghapus data admin.

Cuplikan *source code* untuk menyimpan data admin yaitu

```
$q="insert          into          tbuser          set
namauser="".$user."",passuser="".$pass."";
```



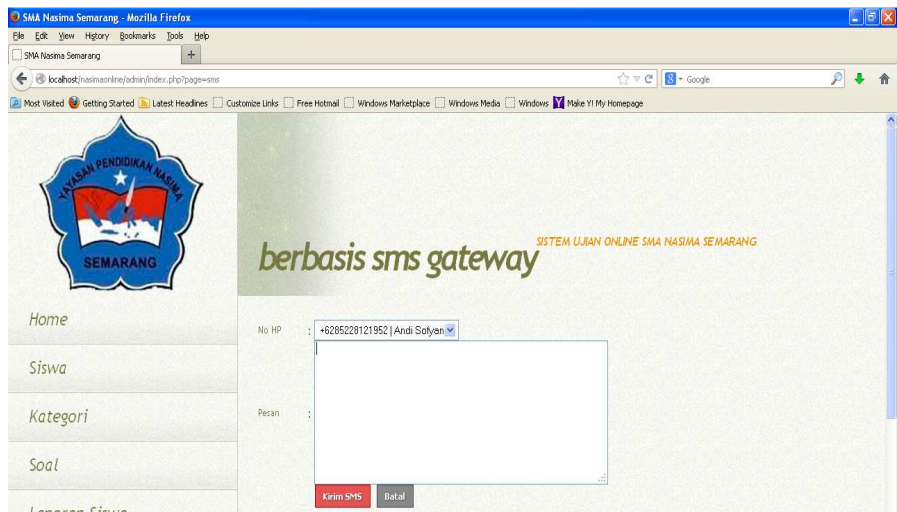
Gambar 5.16. Admin

5.3.10. SMS

Halaman sms seperti gambar 5.17 merupakan implementasi dari perancangan *output* pada gambar 4.19 dari proses *state diagram* pada *state* kirim sms pada gambar 4.3 dan menggunakan tabel inbox. Halaman sms digunakan untuk mengirimkan sms. Isi no hp kemudian ketikkan pesan kemudian klik tombol kirim sms untuk mengirimkan sms, klik tombol batal untuk membatalkan pengiriman sms. Cuplikan *source code* untuk mengirimkan sms yaitu

```
$q = "replace into outbox set " . "
```

```
DestinationNumber="" . $_POST[nobukti] . "',TextDecoded=\''" . $_POST[msg] . '\'' ,CreatorID='nasimaonline' " ;
```



Gambar 5.17. SMS

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis auto respon sms gateway.

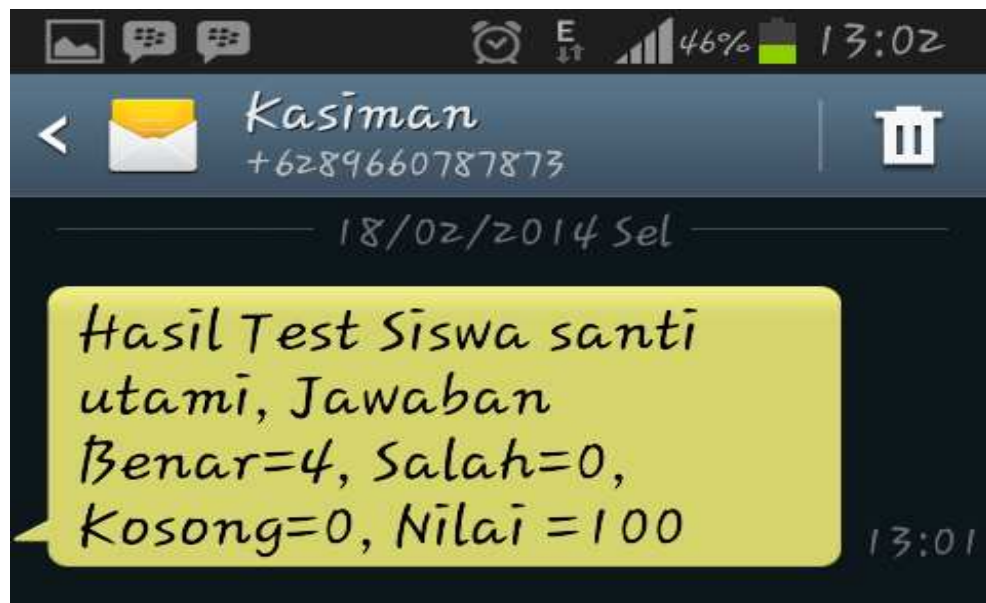
6.1. Siswa Santi Utami

Siswa Santi Utami melakukan ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang dan didapatkan hasil seperti gambar 6.1.



The screenshot displays the user interface of the online exam system. On the left, there is a sidebar with the SMA Nasima Semarang logo, a 'Logout' button, and a welcome message 'SELAMAT DATANG SANTI UTAMI' accompanied by a profile picture of the student. The main content area features the text 'berbasis sms gateway' and 'SISTEM UJIAN ONLINE SMA NASIMA SEMARANG'. Below this, a grey header reads 'Hasil Ujian Siswa santi utami', followed by another profile picture of the student. At the bottom right, the exam results are listed:

Jawaban Benar	:4
Jawaban Salah	:0
Jawaban Kosong	:0
Nilai	:100

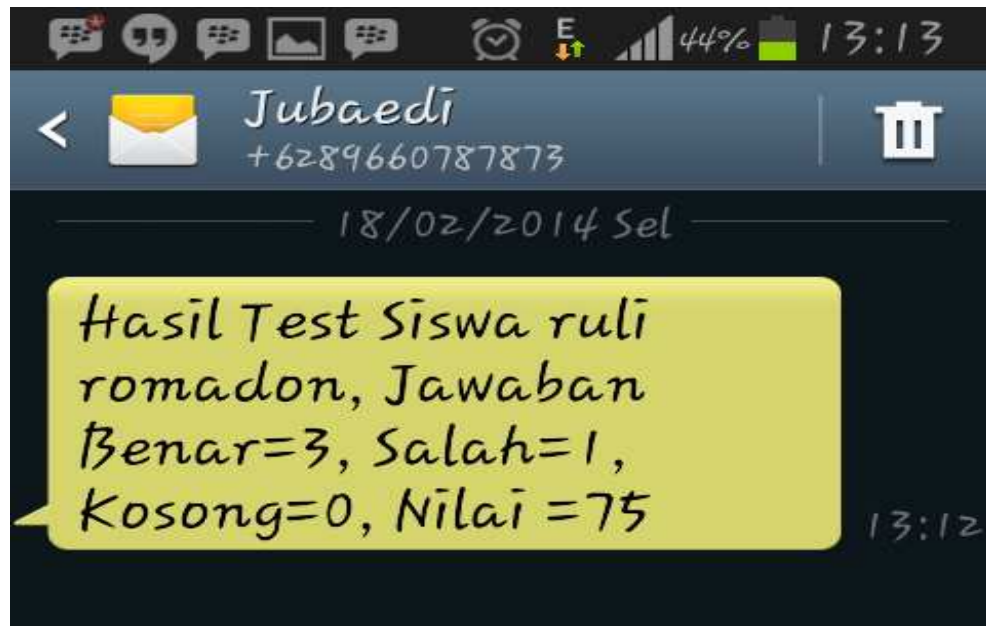


Gambar 6.1. Siswa Santi Utami

6.2. Siswa Ruli Romadon

Siswa Ruli Romadon melakukan ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang dan didapatkan hasil seperti gambar 6.2.



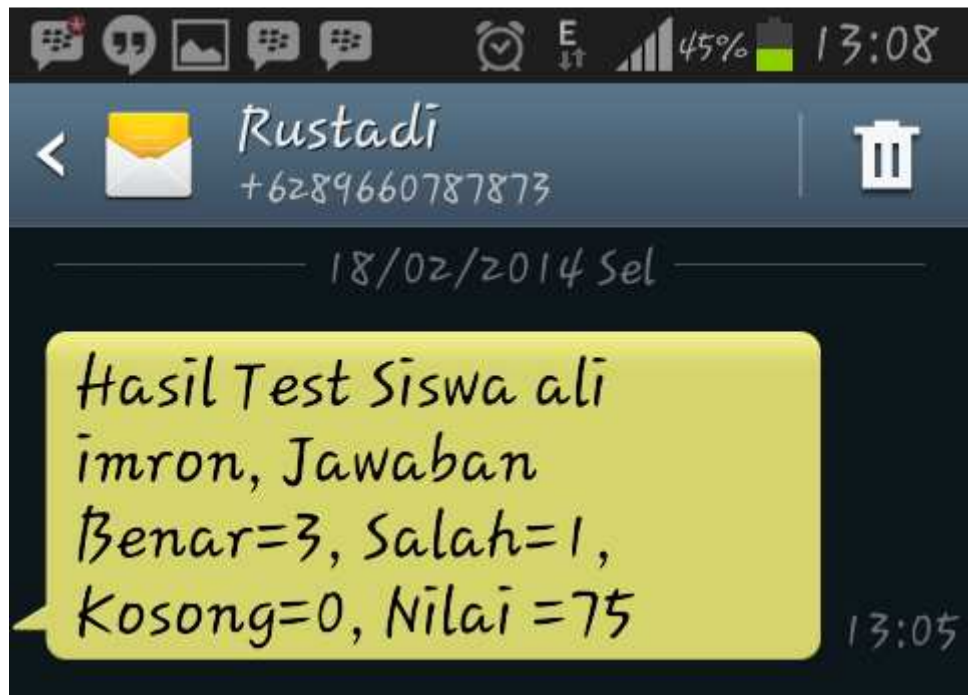


Gambar 6.2. Siswa Ruli Romadon

6.3. Siswa Ali Imron

Siswa Ali Imron melakukan ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang dan didapatkan hasil seperti gambar 6.3.





Gambar 6.3. Siswa Ali Imron

BAB VII

PENUTUP

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan dalam pembuatan sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis auto respon sms gateway dapat ditarik beberapa kesimpulan dan saran dari penelitian ini yaitu.

7.1. Kesimpulan

1. Sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis auto respon sms gateway dapat memudahkan SMA Nasima Semarang untuk mengelola ujian penerimaan siswa baru.
2. Sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis auto respon sms gateway dapat secara otomatis mengirimkan sms kepada orang tua siswa pada saat siswa selesai mengerjakan ujian ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang.
3. Sistem ujian *online* penerimaan siswa baru SMA Nasima Semarang berbasis auto respon sms gateway dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL dengan menggunakan engine GAMMU untuk menghubungkan modem Huawei E160 dengan database MySQL.

7.2. Saran

Beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah

1. Untuk mempercepat layanan SMS dari Server dapat ditambahkan modem lagi sehingga proses pengiriman SMS dari Server dapat lebih cepat .

2. Perlu dibuat adanya sistem backup database sehingga jika sistem rusak dapat dikembalikan lagi seperti semula.
3. Perlunya dilakukan manajemen yang baik dan teratur terhadap sistem yang diterapkan dan peningkatan sumber daya manusia yang ada, hal ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan sistem pada SMA Nasima Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Garniardi, dkk., 2009, "*Rancang Bangun Perangkat Lunak Informasi Laboratorium Fasilkom Unsri*", Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.
- Jeffery, W.L. 2004, *Metode Desain dan Analisa Sistem*. Andi Offset:Yogyakarta.
- Jogiyanto, H.M. 2002, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi Offset:Yogyakarta.
- Madcoms, 2011, *Aplikasi web database dengan dreamweaver PHP-MySQL*. Andi Offset:Yogyakarta.
- Nugroho, B. 2007, *Trik dan Rahasia Membuat Aplikasi Web dengan PHP*. Gaya Media: Yogyakarta.
- Sidik, B. 2012, *Pemograman Wab PHP*. Informatika Bandung
- Wardana, B.W. k. 2010, *Aplikasi Inventaris Kantor Pada Sekretariat Daerah Provinsi Kalimantan Selatan*. Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika, Banjarbaru.

LAMPIRAN I

LISTING PROGRAM

```
<?php
session_start();
include '../includes/lib.inc.php';
include APP_ROOT."/includes/class.inc.php";
include APP_ROOT."/includes/auth.inc.php";
include INCLUDES_DIR."/class.paging.php";
require_once("xajax/common/btv.common.php");
$jp = new jcore();
?>

<DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<title>SMA Nasima Semarang</title>
<meta name="keywords" content="" />
<meta name="description" content="" />
<link href="default.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
</head>
<body>
<div id="header">
    <div id="logo">
        <h1><a href="#">Berbasis Sms Gateway</a></h1>
        <h2><a href="#">Sistem Ujian Online SMA Nasima
Semarang</a></h2>
    </div>
</div>
<div id="wrapper">
    <div id="sidebar">
        <div id="menu">
            <h2>Navigation Menu</h2>
            <ul>
                <li><a href="index.php" accesskey="1"
title="">Home</a></li>
                <li><a href="index.php?page=siswa"
accesskey="2" title="">Siswa</a></li>
                <li><a href="index.php?page=kategori"
accesskey="3" title="">Kategori</a></li>
                <li><a href="index.php?page=soal"
accesskey="4" title="">Soal</a></li>
            </ul>
        </div>
    </div>
</div>
</body>
</html>
```



```
                break;

                default:
                    include "home.php";
                break;
            }
            ?>
        </div>
        <div style="height: 1px; clear: both;"></div>
    </div>
    <div id="footer">
        <hr />
        <p id="links"><a href="#">Privacy Policy</a> | <a
href="#">Terms of Use</a> | <a href="#">SMA Nasima Semarang</a></p>
        <p id="legal">Copyright &copy; 2014 . Designed by <a
href="http://www.nasima.com/">SMA Nasima Semarang</a>.</p>
    </div>
</body>
</html>
```

```

    <?php
require_once("xajax/common/btv.common.php");
if($_REQUEST[nobukti]!='')

{
    $q = "select * from siswa where
nobukti='".$_._REQUEST[nobukti]."'";
    $r = $jp->sql($q);
    $o = $jp->fetch($r);
    $disabled = " readonly='true' ";
}
?>

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>::: <?=$title?> :::</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-1">

<script src="js/advviewer.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery-ui.js"></script>

<script>
//=====SCRIPT TAMBAHAN UNTUK FILTER
KEYBOARD=====
function numbersonly(e) {
    var unicode = e.charCode ? e.charCode : e.keyCode
    if ((unicode != 8) && (unicode != 13) && (unicode != 37) &&
(unicode != 39) && (unicode != 9)) { //if the key isn't the
backspace key (which we should allow)
        if (unicode < 48 || unicode > 57) //if not a number
            return false //disable key press
    }
}
//=====
=====
function DoAjax(t){
    document.getElementById("DivAjax").innerHTML="<img
src='../images/loading.gif'>";
    xajax_DoAjax(t);
    return false;
}

function ConfirmDel(nobukti){
    if(confirm('Hapus..?')){

        window.location="proses.php?page=siswa&action=delete&nobukti="
+nobukti;
    }
}

```



```

}

</script>

<script type="text/javascript" src="jquery-min.js"></script>
<script>
$(document).ready(function(){
    $('#nobukti').focus();
    $('#nobukti').keydown(function(event){
        if(event.which==9){
            $.ajax({

                type: 'post',
                url:'ceksiswa.php',
                data: {'nobukti':$(this).val() },
                success: function(response){
                    $('#hasilcek').html(response);
                    $('#hasilcek').css('color','red');
                    $('#hasilcek').css('font-
size','14px');

                }
            });
        }
    });
});
</script>

<script type="text/javascript" src="js/jquery-ui.js"></script>
<script type="text/javascript">
$(function(){
    $("#tgllhr").datepicker({dateFormat: 'yy-mm-dd' });
})
</script>

<link href="flora.datepicker.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<link href="css/sites1.css" rel="stylesheet" type="text/css" />

<style type="text/css">
<!--
.style5 {color: #FFFFFF; font-size: 12px; }
.style6 {font-size: 14px; color:#c31bd0;}
.style10 {font-size: 12px}
.style12 {font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 12px; }
-->
</style>
</head>

```

```

<body>

<script src="js/gen_validatorv31.js" language="javascript"></script>
<form action="proses.php?page=siswa&action=input" method="post"
enctype="multipart/form-data" name="FormSiswa" id="FormSiswa" >
<input name="id_edit" type="hidden" value="<?=$o[nobukti]?>">
<table width="706" border="0" align="center" cellpadding="2"
cellspacing="0">
  <tr>
    <td width="130"><span class="style10">No Bukti</span> </td>
    <td width="11" align="center">:</td>
    <td width="150"><input name="nobukti" type="text" id="nobukti"
size="4" maxlength="4" value="<?=$o[nobukti]?>" <?=$disabled?>>
    <div id="hasilcek" style="display:inline "></div> </td>
  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Nama Siswa</span></td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><input name="nama" type="text" id="nama"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[nmsiswa]?>" </td>
  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Panggilan</span></td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><input name="panggilan" type="text"
id="panggilan" size="20" maxlength="20" value="<?=$o[panggilan]?>">
  </td>
  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Jenis Kelamin</span></td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><select name="jenkel" id="jenkel">
      <option>---</option>
      <option value="P"
<?=(( $o[jenkel]=='P')?"selected":"" )?>>PRIA</option>
      <option value="W"
<?=(( $o[jenkel]=='W')?"selected":"" )?>>WANITA</option>
    </select></td>
  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Tempat/Tanggal Lahir</span></td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><input name="tmplhr" type="text" id="tmplhr" size="30"
maxlength="30" value="<?=$o[tmplhr]?>">
    <td width="139"><input name="tgllhr" type="text" id="tgllhr"
size="12" maxlength="12" value="<?=$o[tgllhr]?>" </td>
  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Asal Sekolah</span></td>
    <td align="center">:</td>

```

```

        <td colspan="2"><input name="asalsklh" type="text" id="asalsklh"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[asalsklh]?>"> </td>
    </tr>
    <tr>
        <td><span class="style10">Nama Ayah</span></td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="nmayah" type="text" id="nmayah"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[nmayah]?>"></td>
    </tr>

    <tr>
        <td><span class="style10">Pekerjaan Ayah</span></td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="pekayah" type="text" id="pekayah"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[pekayah]?>"></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><span class="style10">Pendidikan Ayah</span></td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><select name="pendayah" id="pendayah">
            <option>---</option>
            <option value="S3"
<?=(( $o[pendayah]=='S3' )?"selected":"" )?>>S3</option>
            <option value="S2"
<?=(( $o[pendayah]=='S2' )?"selected":"" )?>>S2</option>
            <option value="S1"
<?=(( $o[pendayah]=='S1' )?"selected":"" )?>>S1</option>
            <option value="D3"
<?=(( $o[pendayah]=='D3' )?"selected":"" )?>>D3</option>
            <option value="D2"
<?=(( $o[pendayah]=='D2' )?"selected":"" )?>>D2</option>
            <option value="D1"
<?=(( $o[pendayah]=='D1' )?"selected":"" )?>>D1</option>
            <option value="SMA"
<?=(( $o[pendayah]=='SMA' )?"selected":"" )?>>SMA</option>
            <option value="SMP"
<?=(( $o[pendayah]=='SMP' )?"selected":"" )?>>SMP</option>
            <option value="SD"
<?=(( $o[pendayah]=='SD' )?"selected":"" )?>>SD</option>
        </select></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><span class="style10">Nama Ibu</span></td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="nmibu" type="text" id="nmibu"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[nmibu]?>"></td>
    </tr>

    <tr>
        <td><span class="style10">Pekerjaan Ibu</span></td>
        <td align="center">:</td>

```

```

        <td colspan="2"><input name="pekibu" type="text" id="pekibu"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[pekibu]?>"></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><span class="style10">Pendidikan Ibu</span></td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"> <select name="pendibu" id="pendibu">
            <option>---</option>
            <option value="S3"
<?=(( $o[pendibu]=='S3')?"selected":"" )?>>S3</option>
            <option value="S2"
<?=(( $o[pendibu]=='S2')?"selected":"" )?>>S2</option>
            <option value="S1"
<?=(( $o[pendibu]=='S1')?"selected":"" )?>>S1</option>
            <option value="D3"
<?=(( $o[pendibu]=='D3')?"selected":"" )?>>D3</option>
            <option value="D2"
<?=(( $o[pendibu]=='D2')?"selected":"" )?>>D2</option>
            <option value="D1"
<?=(( $o[pendibu]=='D1')?"selected":"" )?>>D1</option>
            <option value="SMA"
<?=(( $o[pendibu]=='SMA')?"selected":"" )?>>SMA</option>
            <option value="SMP"
<?=(( $o[pendibu]=='SMP')?"selected":"" )?>>SMP</option>
            <option value="SD"
<?=(( $o[pendibu]=='SD')?"selected":"" )?>>SD</option>
        </select></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><span class="style10">Anak Ke</span> </td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="anakke" type="text" id="anake"
size="1" maxlength="3" value="<?=$o[anakke]?>" onKeyPress="return
numbersonly(event);"></td>
    </tr>

    <tr>
        <td><span class="style10">Alamat</span> </td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="alamat" type="text" id="alamat"
size="40" maxlength="40" value="<?=$o[alamat]?>"></td>
    </tr>

    <tr>
        <td><span class="style10">No. HP </span></td>
        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="telp" type="text" id="telp"
size="15" maxlength="20" value="<?=$o[telp]?>"></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Upload Foto</td>
        <td align="center">:</td>

```

```

<td >

        <?php

            if(file_exists("../uploaddir/small_med_".${nobukti}.".jpg")){
                $filename=
                "../uploaddir/small_med_".${nobukti}.".jpg";
            }else{
                $filename= "../uploaddir/nophoto.jpg";
            }
        ?>

    </td>

        <td><input type="file" name="file" ></td>
</tr>

    <tr>
        <td>&nbsp;</td>
        <td align="center">&nbsp;</td>
        <td colspan="2"><input type="submit" name="Submit" class="button
red" value="Simpan" onClick="return doSubmit()">
        <input type="reset" name="Submit2" class="button gray"
value="Batal"
onClick="window.location='index.php?page=siswa'"></td><td
width="145">&nbsp;</td>
    </tr>
</table>

</form>

<?php

    $file = "index.php?page=siswa";
    $p = new Paging;
    $limit = 6;
    $start = $p-> cariPosisi($limit);
    $q="select * from siswa "
    ." limit $start,$limit";

    $result=$jp->sql($q);
    $no=$start+1;
    $jmldata = mysql_num_rows($jp->sql("SELECT * FROM
siswa"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $limit);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman],
$jmlhalaman,$file);
    ?>

```

```

<table width="912" border="1" cellpadding="0" cellspacing="0"
class="table-record" bgcolor="#FFFFFF">
  <tr bgcolor="#FF0000">
    <th width="40" align="center" valign="middle"><span
class="style5">No.</span></th>
    <th width="53" valign="middle"><span class="style5">No
Bukti</span></th>
    <th width="220" valign="middle"><span class="style5">Nama
Siswa<br>
Panggilan</span></th>
    <th width="106" valign="middle"><span class="style5">Jenis
Kelamin </span></th>
    <th width="180" valign="middle"><span
class="style5">Alamat</span></th>
    <th width="133" valign="middle"><span class="style5">Nama Ayah
<br>
Nama Ibu</span></th>
    <th width="87" valign="middle"><span class="style5">No
HP</span></th>
    <th width="75"> <span class="style5">PROSES</span> </th>
  </tr>
  <?php $n = 0;while($row = $jp->fetch($result)){ $n++;
  ?>
  <tr>
    <td width="40" align="center" valign="top"><span
class="style12">
    <?=$n?>
    </span></td>
    <td width="53" valign="top" align="center">
    <span class="style12"><b>
    <?=$row[nobukti]?>
    </b>
    </span>
    <td width="220" valign="top" align="center">
    <span class="style12">
    <?=$row[nmsiswa]?> <br>
    <?=$row[panggilan]?>

    </span> </td>
    <td width="106" align="center" valign="top"><span
class="style12">
    <?=$row[jenkel]?>
    </span></td>
    <td width="180" align="center" valign="top">
    <span class="style12">
    <?=$row[alamat]?>
    </span>
    <td width="133" align="center" valign="top"><span
class="style12">
    <?=$row[nmayah]?><br>
    <?=$row[nmibu]?>

```

```

        </span> </td>
        <td width="87" align="center" valign="top"><span
class="style12">
        <?=$row[telp]?>
        </span> </td>

        <td width="75" align="center" valign="top">
        <a href="index.php?page=siswa&nobukti=<?=$row[nobukti]?>">
        </a>
        <a href="#" onclick="return ConfirmDel('<?=$row[nobukti]?>')">
        
</a></td>
    </tr>
    <?php } ?>
</table>
<?=$linkHalaman?>

<script>
function doSubmit(){
    var v = new Validator("FormSiswa");
    v.addValidation("nobukti","req","nobukti tidak boleh kosong");
    v.addValidation("nama","req","Nama Siswa tidak boleh kosong");

    }
</script>
</body>
</html>

```

```

    <?php
require_once("xajax/common/btv.common.php");
if($_REQUEST[idsoal]!='')

{
    $q = "select * from soal where
idsoal='".$_REQUEST[idsoal].'";
    $r = $jp->sql($q);
    $o = $jp->fetch($r);
    $disabled = " readonly='true' ";
}
else
{
    $q = "select max(idsoal)+1 as nomor from soal ";
    $r = $jp->sql($q);
    $o = $jp->fetch($r);
}

?>

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>::: <?=$title?> :::</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-1">

<script src="js/advviewer.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery-ui.js"></script>
<script>
//=====SCRIPT TAMBAHAN UNTUK FILTER
KEYBOARD=====
function numbersonly(e) {
    var unicode = e.charCode ? e.charCode : e.keyCode
    if ((unicode != 8) && (unicode != 13) && (unicode != 37) &&
(unicode != 39) && (unicode != 9)) { //if the key isn't the
backspace key (which we should allow)
        if (unicode < 48 || unicode > 57) //if not a number
            return false //disable key press
    }
}
//=====
=====
function DoAjax(t){
    document.getElementById("DivAjax").innerHTML="<img
src='../images/loading.gif'>";
    xajax_DoAjax(t);
    return false;
}

```



```

}

function ConfirmDel(idsoal){
    if(confirm('Hapus..?')){

        window.location="proses.php?page=soal&action=delete&idsoal="+i
dsoal;
    }
}

</script>

<link href="flora.datepicker.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<link href="css/sites1.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style5 {color: #FFFFFF; font-size: 12px; }
.style6 {font-size: 14px; color:#c31bd0;}
.style10 {font-size: 12px}
.style12 {font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 12px; }
-->
</style>
</head>
<body>

<script src="js/gen_validatorv31.js" language="javascript"></script>
<form action="proses.php?page=soal&action=input" method="post"
enctype="multipart/form-data" name="FormSoal" id="FormSoal" >
<input name="id_edit" type="hidden" value="<?=$o[idsoal]?>">
<table width="595" border="0" align="center" cellpadding="2"
cellspacing="0">
<tr>
<td><span class="style10">ID Soal</span> </td>
<td align="center">:</td>
<? if($_REQUEST[idsoal]=='' )
{?>
<td colspan="2"><input name="idsoal" type="text" id="idsoal"
size="5" maxlength="10"
value="<?=$o[nomor]?>" readonly=""></td>
<? }
else
{ ?>
<td colspan="2"><input name="idsoal" type="text" id="idsoal"
size="5" maxlength="10"
value="<?=$o[idsoal]?>" readonly=""></td>
<? } ?>
</tr>
<tr>

```

```

        <td><span class="style10">Kategori</span></td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2">
    <select name="idkategori" id="idkategori" <?=$disabled?>>
        <option>---</option>
        <?php
            $r = $jpb->sql("select * from kategori");
            while ($oKel = $jpb->fetch($r)){
                $isSelKel
            }
            ((($oKel[idkategori]==$o[idkategori])?"selected":""));
        <?php
            <option value="<?=$oKel[idkategori]?>"
                <?=$isSelKel?><?=$oKel[idkategori] . " | " . $oKel[nmkategori]?>
        </option>
        <?php } ?>
    </select>
</td>
</tr>

<tr>
<td><span class="style10">Pertanyaan</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="pertanyaan" type="text"
id="pertanyaan" size="100" maxlength="255"
value="<?=$o[pertanyaan]?>" ></td>
</tr>
<tr>
<td><span class="style10">Jawaban A</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="jwba" type="text" id="jwba"
size="100" maxlength="255" value="<?=$o[jwba]?>" ></td>
</tr>
<tr>
<td><span class="style10">Jawaban B</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="jwbb" type="text" id="jwbb"
size="100" maxlength="255" value="<?=$o[jwbb]?>" ></td>
</tr>
<tr>
<td><span class="style10">Jawaban C</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="jwbc" type="text" id="jwbc"
size="100" maxlength="255" value="<?=$o[jwbc]?>" ></td>
</tr>
<tr>
<td><span class="style10">Jawaban D</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="jwbd" type="text" id="jwbd"
size="100" maxlength="255" value="<?=$o[jwbd]?>" ></td>
</tr>
<tr>
<td><span class="style10">Kunci</span> </td>

```

```

        <td align="center">:</td>
        <td colspan="2"><input name="kunci" type="text" id="kunci"
size="1" maxlength="1" value="<?=$o[kunci]?>" ></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>&nbsp;</td>
        <td align="center">&nbsp;</td>
        <td colspan="2"><input type="submit" name="Submit" class="button
red" value="Simpan" onClick="return doSubmit()">
        <input type="reset" name="Submit2" class="button gray"
value="Batal"
onclick="window.location='index.php?page=soal'"></td><td
width="145">&nbsp;</td>
    </tr>
</table>

```

```
</form>
```

```
<?php
```

```

    $file = "index.php?page=soal";
    $p = new Paging;
    $limit = 6;
    $start = $p->cariPosisi($limit);
    $q="SELECT a.*, b.nmkategori FROM soal a INNER JOIN
kategori b ON a.idkategori=b.idkategori "
    ." limit $start,$limit";

    $result=$jp->sql($q);
    $no=$start+1;
    $jmldata = mysql_num_rows($jp->sql("SELECT * FROM
soal"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $limit);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman],
    $jmlhalaman,$file);
    ?>

```

```

<table width="906" border="1" cellpadding="0" cellspacing="0"
class="table-record" bgcolor="#FFFFFF">
    <tr bgcolor="#FF0000">
        <th width="48" align="center" valign="middle"><span
class="style5">No.</span></th>
        <th width="54" valign="middle"><span class="style5">ID
Soal</span></th>
        <th width="126" valign="middle"><span
class="style5">Kategori</span></th>
        <th width="183" valign="middle"><span
class="style5">Pertanyaan</span></th>
        <th width="121" valign="middle"><span class="style5">Jawaban
A </span></th>
        <th width="99" valign="middle"><span class="style5">Jawaban
B</span></th>
        <th width="65" valign="middle"><span class="style5">Jawaban
C</span></th>

```

```

        <th width="88" valign="middle"><span class="style5">Jawaban D
</span></th>
        <th width="34" valign="middle"><span
class="style5">Kunci</span></th>
        <th width="66"> <span class="style5">PROSES</span> </th>
</tr>
<?php $n = 0;while($row = $jp->fetch($result)){ $n++;

?>
<tr>
<td width="48" align="center" valign="top"><span
class="style12">
<?=$n?>
.</span></td>
<td width="54" valign="top" align="center">
<span class="style12"><b>
<?=$row[idsoal]?>
</b> </span>
<td width="126" valign="top" align="center">
<span class="style12">
<?=$row[nmkategori]?>
</span> </td>
<td width="183" align="center" valign="top"><span
class="style12">
<?=$row[pertanyaan]?>
</span></td>
<td width="121" align="center" valign="top">
<span class="style12">
<?=$row[jwba]?>
</span></td>
<td width="99" align="center" valign="top">
<span class="style12">
<?=$row[jwbb]?>
</span></td>
<td width="65" align="center" valign="top"><span
class="style12">
<?=$row[jwbc]?>
</span> </td>
<td width="88" align="center" valign="top"><span
class="style12">
<?=$row[jwbd]?>
</span> </td>
<td width="34" align="center" valign="top"><span
class="style12">
<?=$row[kunci]?>
</span> </td>

<td width="66" align="center" valign="top">
<a href="index.php?page=soal&idsoal=<?=$row[idsoal]?>">
</a>

```

```
        <a href="#" onclick="return ConfirmDel('<?=$row[idsoal]?>')">
        
</a></td>
</tr>
<?php } ?>
</table>
<?=$linkHalaman?>

<script>
function doSubmit(){
    var v = new Validator("FormSoal");
    v.addValidation("idkategori","req","Kategori tidak boleh
kosong");
    }
</script>
</body>
</html>
```

```

    <?php
require_once("xajax/common/btv.common.php");
if($_REQUEST[idmapel]!='')

{
    $q      =      "select      *      from      mapel      where
idmapel='". $_REQUEST[idmapel]. "'";
    $r = $jp->sql($q);
    $o = $jp->fetch($r);
    $disabled = " readonly='true' ";
}
?>

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>::: <?=$title?> :::</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-1">

<script src="js/advviewer.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery-ui.js"></script>
<script>
//=====SCRIPT TAMBAHAN UNTUK FILTER
KEYBOARD=====
function numbersonly(e) {
    var unicode = e.charCode ? e.charCode : e.keyCode
    if ((unicode != 8) && (unicode != 13) && (unicode != 37) &&
(unicode != 39) && (unicode != 9)) { //if the key isn't the
backspace key (which we should allow)
        if (unicode < 48 || unicode > 57) //if not a number
            return false //disable key press
    }
}
//=====
=====
function DoAjax(t){
    document.getElementById("DivAjax").innerHTML="<img
src='../images/loading.gif'>";
    xajax_DoAjax(t);
    return false;
}

function ConfirmDel(idmapel){
    if(confirm('Hapus..?')){

        window.location="proses.php?page=mapel&action=delete&idmapel="
+idmapel;
    }
}
}

```

```

</script>

<script type="text/javascript" src="jquery-min.js"></script>
<script>
$(document).ready(function(){
    $('#idmapel').focus();
    $('#idmapel').keydown(function(event){
        if(event.which==9){
            $.ajax({

                type: 'post',
                url:'cekmapel.php',
                data: {'idmapel':$(this).val() },
                success: function(response){
                    $('#hasilcek').html(response);
                    $('#hasilcek').css('color','red');
                    $('#hasilcek').css('font-
size','14px');

                }
            });
        }
    });
});
</script>

<script type="text/javascript" src="jquery-min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/jquery-ui.js"></script>
<script type="text/javascript">
$(function(){
    $("#tgl").datepicker({dateFormat: 'yy-mm-dd' });
})
</script>
<link href="flora.datepicker.css" rel="stylesheet" type="text/css">

<link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style5 {color: #FFFFFF; font-size: 12px; }
.style6 {font-size: 14px; color:#c31bd0;}
.style10 {font-size: 12px}
.style12 {font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 12px; }
-->
</style>
</head>
<body>

```

```

<script src="js/gen_validatorv31.js" language="javascript"></script>
<form action="proses.php?page=mapel&action=input" method="post"
enctype="multipart/form-data" name="FormMapel" id="FormMapel" >
<input name="id_edit" type="hidden" value="<?=$o[idmapel]?>">
<table width="595" border="0" align="center" cellpadding="2"
cellspacing="0">

  <tr>
    <td width="130"><span class="style10">ID Mata Pelajaran</span>
  </td>
    <td width="11" align="center">:</td>
    <td width="205"><input name="idmapel" type="text" id="idmapel"
size="2" maxlength="2" value="<?=$o[idmapel]?>" <?=$disabled?>>
      <div id="hasilcek" style="display:inline "></div>
    </td>

  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Nama Mata Pelajaran</span></td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><input name="mapel" type="text" id="mapel"
size="30" maxlength="30" value="<?=$o[nmmapel]?>">
    </td>

  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">KKM</span> </td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><input name="KKM" type="text" id="KKM" size="3"
maxlength="3" value="<?=$o[KKM]?>" onKeyPress="return
numersonly(event);"></td>
  </tr>
  <tr>
    <td><span class="style10">Tanggal Remidi</span></td>
    <td align="center">:</td>
    <td colspan="2"><input name="tgl" type="text" id="tgl" size="12"
maxlength="12" value="<?=$o[tgl]?>"> </td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td align="center">&nbsp;</td>
    <td colspan="2"><input type="submit" name="Submit" class="button
red" value="Simpan" onClick="return doSubmit()>
      <input type="reset" name="Submit2" class="button gray"
value="Batal"
onclick="window.location='index.php?page=mapel'"></td><td
width="145">&nbsp;</td>
  </tr>
</table>

</form>

```



```

<?php
    $file = "index.php?page=mapel";
    $p = new Paging;
    $limit = 6;
    $start = $p->cariPosisi($limit);
    $q="select * from mapel "
    ." limit $start,$limit";

    $result=$jp->sql($q);
    $no=$start+1;
    $jmldata = mysql_num_rows($jp->sql("SELECT * FROM
mapel"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $limit);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman],
$jmlhalaman,$file);
    ?>
<table width="602" border="1" cellpadding="0" cellspacing="0"
class="table-record" bgcolor="#FFFFFF">
    <tr bgcolor="#FF0000">
        <th width="48" align="center" valign="middle"><span
class="style5">No.</span></th>
        <th width="86" valign="middle"><span class="style5">ID Mata
Pelajaran</span></th>
        <th width="292" valign="middle"><span class="style5">Nama Mata
Pelajaran</span></th>
        <th width="65" valign="middle"><span
class="style5">KKM</span></th>
        <th width="65" valign="middle"><span class="style5">Tanggal
Remidi</span></th>
        <th width="99"><span class="style5">PROSES</span> </th>
    </tr>
    <?php $n = 0;while($row = $jp->fetch($result)){ $n++;

    ?>
    <tr>
        <td width="48" align="center" valign="top"><span
class="style12">
            <?=$n?>
        .</span></td>
        <td width="86" valign="top" align="center">
            <span class="style12"><b>
                <?=$row[idmapel]?>
            </b> </span>
        <td width="292" valign="top" align="center">
            <span class="style12">
                <?=$row[nmmapel]?>
            </span> </td>
        <td width="65" valign="top" align="center">
            <span class="style12">
                <?=$row[KKM]?>
            </span> </td>

```

```

        <td width="65" valign="top" align="center">
            <span class="style12">
                <?=$row[tgl]?>
            </span> </td>

        <td width="99" align="center" valign="top">
            <a href="index.php?page=mapel&idmapel=<?=$row[idmapel]?>">
                </a>
                <a href="#" onclick="return ConfirmDel('<?=$row[idmapel]?>')">
                    
                </a></td>
    </tr>
    <?php } ?>
</table>
<?=$linkHalaman?>

<script>
function doSubmit(){
    var v = new Validator("FormMapel");
    v.addValidation("idmapel","req","ID Mata Pelajaran tidak boleh
kosong");
    v.addValidation("mapel","req","Nama Mata Pelajaran tidak boleh
kosong");

    }
</script>
</body>
</html>

```

```

    <?php
require_once("xajax/common/btv.common.php");
if($_REQUEST[iduser]!='')

{
    $q      =      "select      *      from      tbuser      where
iduser='". $_REQUEST[iduser]. "'";
    $r = $jp->sql($q);
    $o = $jp->fetch($r);
    $disabled = " readonly='true' ";
}
?>

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<title>::: <?=$title?> :::</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-1">

<script src="js/advviewer.js"></script>
<script type="text/javascript" src="jquery.js"></script>
<script type="text/javascript" src="jquery-ui.js"></script>
<script>
//=====SCRIPT      TAMBAHAN      UNTUK      FILTER
KEYBOARD=====
function numbersonly(e) {
    var unicode = e.charCode ? e.charCode : e.keyCode
    if ((unicode != 8) && (unicode != 13) && (unicode != 37) &&
(unicode != 39) && (unicode != 9)) { //if the key isn't the
backspace key (which we should allow)
        if (unicode < 48 || unicode > 57) //if not a number
            return false //disable key press
    }
}
//=====
=====
function DoAjax(t){
    document.getElementById("DivAjax").innerHTML="<img
src='../images/loading.gif'>";
    xajax_DoAjax(t);
    return false;
}

function ConfirmDel(iduser){
    if(confirm('Hapus..?')){

        window.location="proses.php?page=admin&action=delete&iduser="+
iduser;
    }
}
}

```

```
</script>
```

```
<script type="text/javascript">
$(function(){
    $("#tanggal").datepicker({dateFormat: 'yy-mm-dd' });
})
</script>
```

```
<link href="flora.datepicker.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<link href="css/sites1.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style5 {color: #FFFFFF; font-size: 12px; }
.style6 {font-size: 14px; color:#c31bd0;}
.style10 {font-size: 12px}
.style12 {font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 12px; }
-->
</style>
</head>
<body>
```

```
<script src="js/gen_validatorv31.js" language="javascript"></script>
<form action="proses.php?page=admin&action=input" method="post"
enctype="multipart/form-data" name="FormAdmin" id="FormAdmin" >
<input name="id_edit" type="hidden" value="<?=$o[iduser]?>">
<table width="595" border="0" align="center" cellpadding="2"
cellspacing="0">
```

```
<tr>
<td><span class="style10">User Name</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="user" type="text" id="user"
value="<?=$o[namauser]?>"></td>
</tr>
```

```
<tr>
<td><span class="style10">Password</span> </td>
<td align="center">:</td>
<td colspan="2"><input name="pass" type="text" id="pass"
value="<?=$o[passuser]?>"></td>
</tr>
```

```
<tr>
```

```

        <td>&nbsp;</td>
        <td align="center">&nbsp;</td>
        <td colspan="2"><input type="submit" name="Submit" class="button
red" value="Simpan" onClick="return doSubmit()">
        <input type="reset" name="Submit2" class="button gray"
value="Batal"
onclick="window.location='index.php?page=admin'"></td><td
width="145">&nbsp;</td>
    </tr>
</table>

```

```
</form>
```

```
<?php
```

```

    $file = "index.php?page=admin";
    $p = new Paging;
    $limit = 6;
    $start = $p->cariPosisi($limit);
    $q="SELECT * FROM tbuser "
    ." limit $start,$limit";

    $result=$jp->sql($q);
    $no=$start+1;
    $jmldata = mysql_num_rows($jp->sql("SELECT * FROM
tbuser"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $limit);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman],
$jmlhalaman,$file);
    ?>
<table width="801" border="1" cellpadding="0" cellspacing="0"
class="table-record" bgcolor="#FFFFFF">
    <tr bgcolor="#FF0000">
        <th width="65" align="center" valign="middle"><span
class="style5">No.</span></th>
        <th width="268" valign="middle"><span class="style5">User
Name</span></th>
        <th width="201" valign="middle"><span
class="style5">Password</span></th>
        <th width="101"><span class="style5">PROSES</span> </th>
    </tr>
    <?php $n = 0;while($row = $jp->fetch($result)){ $n++;

    ?>
    <tr>
        <td width="65" align="center" valign="top"><span
class="style12">
            <?=$n?>
        .</span></td>
        <td width="268" valign="top" align="center">
            <span class="style12"><b>
                <?=$row[namauser]?>

```

```

        </b>          </span>

        <td width="201" valign="top" align="center">
            <span class="style12">
                <?=$row[passuser]?>
            </span> </td>

        <td width="101" align="center" valign="top">
            <a href="index.php?page=admin&iduser=<?=$row[iduser]?>">
            </a>
            <a href="#" onclick="return ConfirmDel('<?=$row[iduser]?>')">
                
            </a></td>
        </tr>
        <?php } ?>
    </table>
    <?=$linkHalaman?>

    <script>
    function doSubmit(){
        var v = new Validator("FormAdmin");
        v.addValidation("namuser","req","USer Name tidak boleh
kosong");
        v.addValidation("tanggal","req","Tanggal tidak boleh kosong");

        }
    </script>
</body>
</html>

```