

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembangunan perangkat lunak Tugas Akhir ini adalah:

1. Perangkat lunak ARB-Web sudah berhasil dibangun yang dapat mengakomodasi kebutuhan tes seleksi kerja secara online dan mempercepat proses seleksi pegawai.
2. Sistem ARB-Web memiliki layanan pengelolaan soal tes seleksi, pengelolaan tes seleksi atau menjawab pertanyaan, serta kelola data pelamar.

V.2 Saran

Beberapa saran dan perbaikan dari pembangunan perangkat lunak Tugas Akhir ini antara lain:

1. Perangkat lunak yang telah dibuat ini masih dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur hasil tes seleksi yang langsung menampilkan skor secara utuh.
2. Perangkat lunak ini juga dapat dikembangkan dengan menambah jenis-jenis tes psikologi yang lebih lengkap seperti tes perbendaharaan kata, tes penalaran, tes mental, tes kemampuan daya ingat, dan tes kecepatan kerja serta tes *Emotional Question* (EQ) dengan *negative question*.

Daftar Pustaka

Budiharto, Widodo, dan Sukmadi, Dodi Yogi, *Panduan Bagi Programmer .NET Aplikasi e-Commerce Menggunakan Visual C#.NET*, Andi, Yogyakarta, 2004.

Chris Hart, Kaufman John, Susman Dave, dan Ulman Chris, *Beginning ASP .Net 2.0*, Wiley Publishing, Inc, 2006.

Cristian Darie, Karli Watson, *Beginning ASP.NET 2.0 E-Commerce in C# 2005*, Appress, 2006.

Panggabean, Hana, 2009, *Belajar Psikologi Bukan Hanya Untuk Anda*, <http://rumahbelajarpsikologi.com>, Tanggal Akses 27 Januari 2009.

Faisal M Reza, 2009, *Modul Training ASP.Net*, <http://geeks.netindonesia.net>, Tanggal Akses 27 Januari 2009.

Kusumo, Ario Suryo, *Buku Latihan ASP.NET 2.0 dengan VB 2005*, PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2007.

Matthew MacDonal, Mario Szpuszta, *Pro ASP.NET 2.0 in C# 2005*, Appress, 2006.

MSDN Library-October 2008, Microsoft, 2008.

Rob, Peter Carlos Coronel, *Database Systems: Design, Implementation, and Management, Fourth Edition*, Course Technology, Cambridge.

Teurapun, Rosi, *Pembangunan Sistem Informasi Pelayanan Pasien Berbasis Web dengan Ajax .Net*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, (Unpublish), 2008.

Tiarasany, Meilyna, *Pembangunan Situs E-Commerce Produk Fashion Dengan Menggunakan Teknologi .Net dan Web Service*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, (Unpublish), 2007.



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

ARB-Web

(Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Fujianto Sembiring / 4800

Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL - ARB - Web		1/114
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ARB-Web	1/ 114
----------------------------------	----------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	12
1.1	Tujuan	12
1.2	Ruang Lingkup.....	12
1.3	Definisi dan Akronim.....	12
1.4	Referensi.....	13
2	<i>Analysis Model</i>	14
2.1	Realisasi Class Diagram.....	14
2.1.1	<i>Register</i>	14
2.1.2	<i>Login</i>	14
2.1.3	Kelola <i>Change Password</i>	14
2.1.4	Kelola Data Pelamar	15
2.1.5	Kelola Soal Psikologi.....	15
2.1.6	Pilih Jawaban Psikologi.....	16
2.1.7	Kelola Soal Psikologi Gambar.....	16
2.1.8	Pilih Jawaban Psikologi Gambar.....	17
2.1.9	Kelola Artikel <i>Reading</i>	17
2.1.10	Kelola Soal <i>Reading</i>	18
2.1.11	Pilih Jawaban <i>Reading</i>	18
2.1.12	Kelola Soal Rekaman.....	19
2.1.13	Kelola Soal <i>Listening</i>	19
2.1.14	Pilih Jawaban <i>Listening</i>	20
2.1.15	Kelola Soal <i>Structure</i>	20
2.1.16	Pilih Jawaban <i>Structure</i>	21
2.1.17	Kelola Waktu Tes	21
2.1.18	Kelola Syarat dan Ketentuan.....	22
2.1.19	Tes Simulasi Psikologi.....	22
2.1.20	Tes Simulasi Gambar.....	23
2.1.21	Tes Simulasi <i>Structure</i>	23
2.1.22	Tes Simulasi <i>Reading</i>	24
2.1.23	Tes Simulasi <i>Listening</i>	24
2.2	Collaboration Diagram	25
2.2.1	<i>Register</i>	25
2.2.2	<i>Login</i>	25
2.2.3	Kelola <i>Change Password</i>	25
2.2.4	Kelola Data Pelamar	26
2.2.5	Kelola Soal Psikologi.....	27

2.2.6	Pilih Jawaban Psikologi.....	29
2.2.7	Kelola Soal Psikologi Gambar.....	29
2.2.8	Pilih Jawaban Psikologi Gambar.....	31
2.2.9	Kelola Artikel <i>Reading</i>	31
2.2.10	Kelola Soal <i>Reading</i>	33
2.2.11	Pilih Jawaban <i>Reading</i>	34
2.2.12	Kelola Soal Rekaman.....	35
2.2.13	Kelola Soal <i>Listening</i>	36
2.2.14	Pilih Jawaban <i>Listening</i>	37
2.2.15	Kelola Soal <i>Structure</i>	38
2.2.16	Pilih Jawaban <i>Structure</i>	39
2.2.17	Kelola Waktu Tes.....	40
2.2.18	Kelola Syarat dan Ketentuan.....	40
2.2.19	Tes Simulasi Psikologi.....	40
2.2.20	Tes Simulasi Gambar.....	41
2.2.21	Tes Simulasi <i>Structure</i>	41
2.2.22	Tes Simulasi <i>Reading</i>	42
2.2.23	Tes Simulasi <i>Listening</i>	42
3	Rancangan Arsitektur.....	43
4	Deskripsi Dekomposisi.....	44
4.1	Dekomposisi Data.....	44
4.1.1	Deskripsi Entitas Data Soal.....	44
4.1.2	Deskripsi Entitas Data <i>UrlFile</i>	45
4.1.3	Deskripsi Entitas Data Jawaban.....	45
4.1.4	Deskripsi Entitas Data <i>Timer</i>	45
4.1.5	Deskripsi Entitas Data <i>UserTimer</i>	46
4.2	Conceptual Data Model.....	47
5	<i>Design Model</i>	48
5.1	Sequence Diagram.....	48
5.1.1	<i>Register</i>	48
5.1.2	<i>Login</i>	48
5.1.3	Kelola <i>Change Password</i>	49
5.1.4	Kelola Data Pelamar.....	49
5.1.5	Kelola Soal Psikologi.....	51
5.1.6	Pilih Jawaban Psikologi.....	53
5.1.7	Kelola Soal Psikologi Gambar.....	53
5.1.8	Pilih Jawaban Psikologi Gambar.....	55
5.1.9	Kelola Artikel <i>Reading</i>	56
5.1.10	Kelola Soal <i>Reading</i>	57

5.1.11	Pilih Jawaban <i>Reading</i>	59
5.1.12	Kelola Soal Rekaman	60
5.1.13	Kelola Soal <i>Listening</i>	61
5.1.14	Pilih Jawaban <i>Listening</i>	63
5.1.15	Kelola Soal <i>Structure</i>	63
5.1.16	Pilih Jawaban <i>Structure</i>	65
5.1.17	Kelola Waktu Tes	66
5.1.18	Kelola Syarat dan Ketentuan	66
5.1.19	Tes Simulasi Psikologi	67
5.1.20	Tes Simulasi Gambar	67
5.1.21	Tes Simulasi <i>Structure</i>	68
5.1.22	Tes Simulasi <i>Reading</i>	69
5.1.23	Tes Simulasi <i>Listening</i>	69
5.2	Class Diagram	70
5.3	Class Diagram Specific Descriptions	71
5.3.1	<i>Specific Design Class Register</i>	71
5.3.2	<i>Specific Design Class Login</i>	71
5.3.3	<i>Specific Design Class ChangePassword</i>	71
5.3.4	<i>Specific Design Class DataPelamar</i>	72
5.3.5	<i>Specific Design Class DetailPelamar</i>	72
5.3.6	<i>Specific Design Class SoalPsikologi</i>	73
5.3.7	<i>Specific Design Class TesPsikologi</i>	73
5.3.8	<i>Specific Design Class SoalGambar</i>	74
5.3.9	<i>Specific Design Class TesGambar</i>	74
5.3.10	<i>Specific Design Class SoalArtikel</i>	75
5.3.11	<i>Specific Design Class SoalReading</i>	75
5.3.12	<i>Specific Design Class TesReading</i>	76
5.3.13	<i>Specific Design Class SoalRekaman</i>	76
5.3.14	<i>Specific Design Class SoalListening</i>	77
5.3.15	<i>Specific Design Class TesListening</i>	77
5.3.16	<i>Specific Design Class TesStructure</i>	78
5.3.17	<i>Specific Design Class TesStructure</i>	78
5.3.18	<i>Specific Design Class TestTimer</i>	79
5.3.19	<i>Specific Design Class IntroPsikologi</i>	79
5.3.20	<i>Specific Design Class IntroGambar</i>	79
5.3.21	<i>Specific Design Class IntroStructure</i>	80
5.3.22	<i>Specific Design Class IntroReading</i>	80
5.3.23	<i>Specific Design Class IntroListening</i>	80
5.3.24	<i>Specific Design Class SoalManager</i>	81

5.3.25	<i>Specific Design Class JawabanManager</i>	81
5.3.26	<i>Specific Design Class TimerManager</i>	81
5.3.27	<i>Specific Design Class UrlFileManager</i>	82
5.3.28	<i>Specific Design Class UserTimerManager</i>	82
5.3.29	<i>Specific Design Class Soal</i>	82
5.3.30	<i>Specific Design Class Timer</i>	83
5.3.31	<i>Specific Design Class UserTimer</i>	84
6	Deskripsi Perancangan AntarMuka	85
6.1	Register	85
6.2	Login	86
6.3	Change Password	87
6.4	Kelola Data Pelamar	88
6.5	Kelola Soal Psikologi Tanpa Gambar	92
6.6	Pilih Jawaban Psikologi	93
6.7	Kelola Soal Psikologi Gambar	94
6.8	Pilih Jawaban Psikologi Gambar	96
6.9	Kelola Soal Artikel	97
6.10	Kelola Soal Reading	98
6.11	Pilih Jawaban Reading	99
6.12	Kelola Soal Rekaman	100
6.13	Kelola Soal Listening	101
6.14	Pilih Jawaban Listening	103
6.15	Kelola Soal Structure	104
6.16	Pilih Jawaban Structure	105
6.17	Kelola Tes Timer	106
6.18	Kelola Syarat dan Ketentuan	108
6.19	Tes Simulasi Psikologi	109
6.20	Tes Simulasi Gambar	110
6.21	Tes Simulasi Structure	111
6.22	Tes Simulasi Reading	112
6.23	Tes Simulasi Listening	113

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Realisasi Class Diagram : Register.	14
Gambar 2.2 Realisasi Class Diagram : Login.....	14
Gambar 2.3 Realisasi Class Diagram : Change Password.....	14
Gambar 2.4 Realisasi Class Diagram : Kelola Data Pelamar.	15
Gambar 2.5 Realisasi Class Diagram : Kelola Soal Psikologi	15
Gambar 2.6 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Psikologi.....	16
Gambar 2.7 Realisasi Class Diagram : Kelola Psikologi Gambar.....	16
Gambar 2.8 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Psikologi Gambar.....	17
Gambar 2.9 Realisasi Class Diagram : Kelola Artikel Reading.....	17
Gambar 2.9 Realisasi Class Diagram : Kelola Soal Reading.	18
Gambar 2.11 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Reading.....	18
Gambar 2.12 Realisasi Class Diagram : Kelola Soal Rekaman.....	19
Gambar 2.13 Realisasi Class Diagram : Kelola Soal Listening.....	19
Gambar 2.14 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Listening.....	20
Gambar 2.15 Realisasi Class Diagram : Kelola Soal Structure.....	20
Gambar 2.16 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Structure.....	21
Gambar 2.17 Realisasi Class Diagram : Kelola Waktu Tes..	21
Gambar 2.18 Realisasi Class Diagram : Kelola Syarat dan Ketentuan.....	22
Gambar 2.19 Realisasi Class Diagram : Tes Simulasi Psikologi.....	22
Gambar 2.20 Realisasi Class Diagram : Tes Simulasi Gambar.....	23
Gambar 2.21 Realisasi Class Diagram : Tes Simulasi Structure.....	23
Gambar 2.22 Realisasi Class Diagram : Tes Simulasi Reading.....	24
Gambar 2.23 Realisasi Class Diagram : Tes Simulasi Listening.....	24

Gambar 2.24 Collaboration Diagram : Register	25
Gambar 2.25 Collaboration Diagram : Login	25
Gambar 2.26 Collaboration Diagram : Kelola Change Password.....	25
Gambar 2.27 Collaboration Diagram : Detail Data Pelamar.	26
Gambar 2.28 Collaboration Diagram : Update Status Data Pelamar.....	26
Gambar 2.29 Collaboration Diagram : Delete Data Pelamar.	27
Gambar 2.30 Collaboration Diagram : Save Data Pelamar.....	27
Gambar 2.31 Collaboration Diagram : Edit Data Pelamar.....	28
Gambar 2.32 Collaboration Diagram : Delete Data Pelamar.	28
Gambar 2.33 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Psikologi.....	29
Gambar 2.34 Collaboration Diagram : Save Soal Psikologi	
Gambar	29
Gambar 2.35 Collaboration Diagram : Edit Soal Psikologi	
Gambar	30
Gambar 2.36 Collaboration Diagram : Delete Soal Psikologi	
Gambar	30
Gambar 2.37 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Psikologi Gambar	31
Gambar 2.38 Collaboration Diagram : Save Artikel.....	31
Gambar 2.39 Collaboration Diagram : Edit Artikel.....	32
Gambar 2.40 Collaboration Diagram : Delete Artikel.....	32
Gambar 2.41 Collaboration Diagram : Save Soal Reading.....	33
Gambar 2.42 Collaboration Diagram : Edit Soal Reading.....	33
Gambar 2.43 Collaboration Diagram : Delete Soal Reading.	34
Gambar 2.44 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Reading	34
Gambar 2.45 Collaboration Diagram : Save Rekaman.....	35
Gambar 2.46 Collaboration Diagram : Delete Rekaman.....	35
Gambar 2.47 Collaboration Diagram : Save Soal Listening.	36
Gambar 2.48 Collaboration Diagram : Edit Soal Listening.	36
Gambar 2.49 Collaboration Diagram : Delete Soal Listening	37
Gambar 2.50 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Listening	37
Gambar 2.51 Collaboration Diagram : Save Soal Structure.	38
Gambar 2.56 Collaboration Diagram : Edit Soal Structure.	38
Gambar 2.57 Collaboration Diagram : Delete Soal Structure	39
Gambar 2.58 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Structure	39

Gambar 2.59 Collaboration Diagram : Waktu Tes.....	40
Gambar 2.60 Collaboration Diagram : Syarat dan Ketentuan	40
Gambar 2.61 Collaboration Diagram : Tes Simulasi Psikologi.....	40
Gambar 2.62 Collaboration Diagram : Tes Simulasi Gambar.	41
Gambar 2.63 Collaboration Diagram : Tes Simulasi Structure.....	41
Gambar 3 Rancangan Arsitektur ARB-Web.....	43
Gambar 4 Conceptual Data Model.....	47
Gambar 5.4 Sequence Diagram : Detail Data Pelamar.....	49
Gambar 5.5 Sequence Diagram : Kembalikan Status Data Pelamar.....	50
Gambar 5.6 Sequence Diagram : Delete Data Pelamar.....	50
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Save Data Psikologi.....	51
Gambar 5.8 Sequence Diagram : Edit Data Psikologi.....	51
Gambar 5.9 Sequence Diagram : Delete Data Psikologi.....	52
Gambar 5.10 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Psikologi...	53
Gambar 5.11 Sequence Diagram : Save Soal Psikologi Gambar	53
Gambar 5.12 Sequence Diagram : Edit Soal Psikologi Gambar	54
Gambar 5.13 Sequence Diagram : Delete Soal Psikologi Gambar.....	54
Gambar 5.14 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Psikologi Gambar.....	55
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Save Artikel.....	56
Gambar 5.16 Sequence Diagram : Edit Artikel.....	56
Gambar 5.17 Sequence Diagram : Delete Artikel.....	57
Gambar 5.18 Sequence Diagram : Save Soal Reading.....	57
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Edit Soal Reading.....	58
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Delete Soal Reading.....	58
Gambar 5.20 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Reading.....	59
Gambar 5.21 Sequence Diagram : Save Rekaman.....	60
Gambar 5.22 Sequence Diagram : Delete Rekaman.....	60
Gambar 5.23 Sequence Diagram : Save Soal Listening.....	61
Gambar 5.24 Sequence Diagram : Edit Soal Listening.....	62
Gambar 5.25 Sequence Diagram : Delete Soal Listening.....	62
Gambar 5.26 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Listening...	63
Gambar 5.27 Sequence Diagram : Save Soal Structure.....	63
Gambar 5.28 Sequence Diagram : Edit Soal Structure.....	64
Gambar 5.29 Sequence Diagram : Delete Soal Structure.....	64
Gambar 5.30 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Structure...	65

Gambar 5.31 Sequence Diagram : Kelola Waktu Tes.....	66
Gambar 5.32 Sequence Diagram : Kelola Syarat dan Keetentuan.....	66
Gambar 5.33 Sequence Diagram : Tes Simulasi Psikologi.....	67
Gambar 5.34 Sequence Diagram : Tes Simulasi Gambar.....	67
Gambar 5.35 Sequence Diagram : Tes Simulasi Structure.....	68
Gambar 5.36 Sequence Diagram : Tes Simulasi Reading	69
Gambar 5.37 Sequence Diagram : Tes Simulasi Listening.....	69
Gambar 5.38 Class Diagram.....	70
Gambar 6.1.a Rancangan Antarmuka Register	85
Gambar 6.1.b Rancangan Antarmuka Register	85
Gambar 6.2 Rancangan Antarmuka Login	86
Gambar 6.3 Rancangan Antarmuka Change Password	87
Gambar 6.4.a Rancangan Antarmuka Data Pelamar.....	88
Gambar 6.4.b Rancangan Antarmuka Data Pelamar.....	89
Gambar 6.4.c Rancangan Antarmuka Data Pelamar.....	89
Gambar 6.4.d Rancangan Antarmuka Data Pelamar.....	90
Gambar 6.4.e Rancangan Antarmuka Data Pelamar.....	90
Gambar 6.5 Rancangan Antarmuka Soal Psikologi.....	92
Gambar 6.6 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Psikologi...	93
Gambar 6.7 Rancangan Antarmuka Soal Psikologi Gambar.....	94
Gambar 6.8 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Psikologi Gambar	96
Gambar 6.9 Rancangan Antarmuka Soal Artikel.....	97
Gambar 6.10 Rancangan Antarmuka Soal Reading.....	98
Gambar 6.11 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Reading.....	99
Gambar 6.12 Rancangan Antarmuka Soal Rekaman	100
Gambar 6.13 Rancangan Antarmuka Soal Listening	101
Gambar 6.14 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Listening.....	103
Gambar 6.15 Rancangan Antarmuka Soal Structure	104
Gambar 6.16 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Structure.....	105
Gambar 6.17 Rancangan Antarmuka Waktu Tes	106
Gambar 6.18 Rancangan Antarmuka Syarat dan Ketentuan.....	108
Gambar 6.19 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Psikologi.....	109
Gambar 6.20 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Gambar	110
Gambar 6.21 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Structure.....	111
Gambar 6.22 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Reading.....	112
Gambar 6.23 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Listening.....	113

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak ARB-Web dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan aplikasi pelamar.
2. Menangani pengelolaan soal.
3. Menangani pengelolaan tes.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
ARB-Web	Perangkat lunak Tes Rekrutmen online.

1.4 Referensi

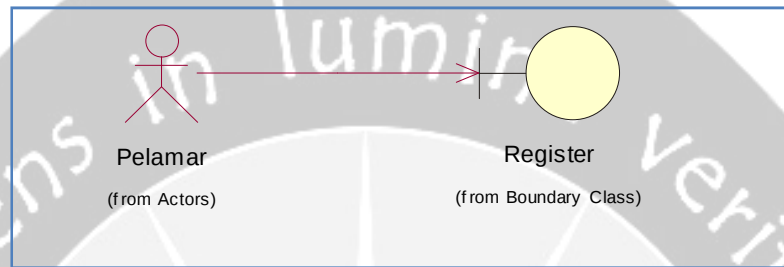
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Daire Cristian, Watson Karli, *Beginning ASP.NET 2.0 E-Commerce in C# 2005*, Springer-Verlag New York, Inc, 2006.
2. Faisal M Reza, *Modul Training ASP.Net*, <http://geeks.netindonesia.net>, Tanggal Akses 27 Januari 2009.
3. *MSDN Library for Visual Studio 2008 SP1*, Microsoft, 2005.
4. Sapta Juli, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SC3*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
5. Sembiring Fujianto, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ARB-Web*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

2 Analysis Model

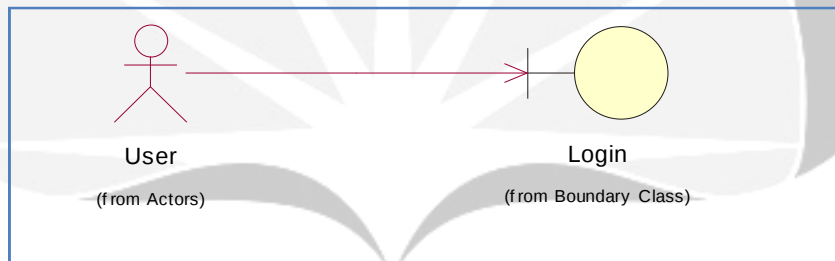
2.1 Realisasi Class Diagram

2.1.1 Register.



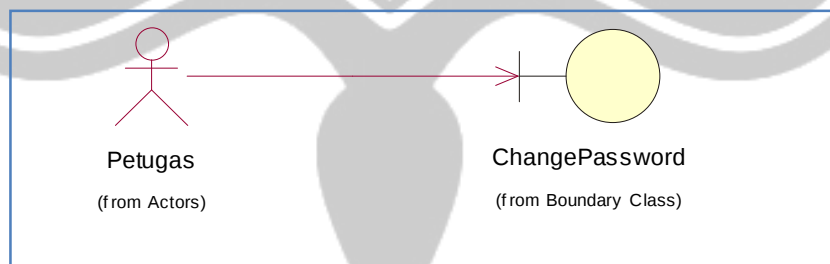
Gambar 2.1 Realisasi Class Diagram : Register.

2.1.2 Login



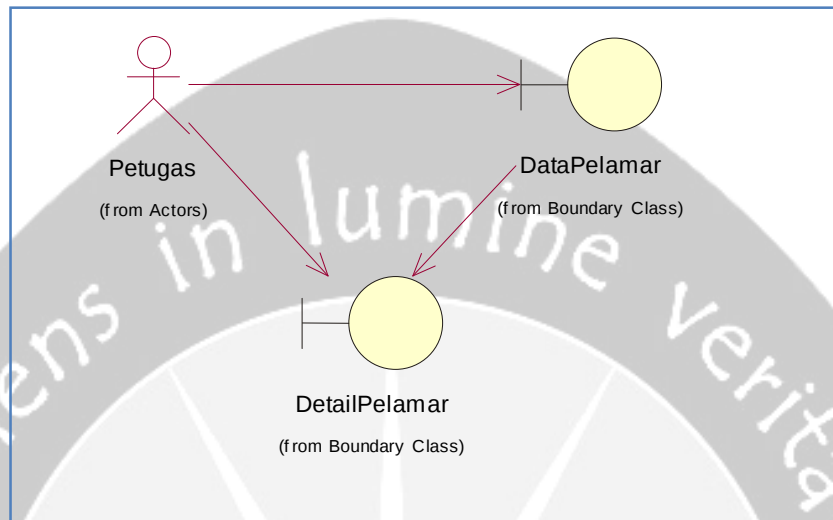
Gambar 2.2 Realisasi Class Diagram : Login.

2.1.3 Kelola Change Password



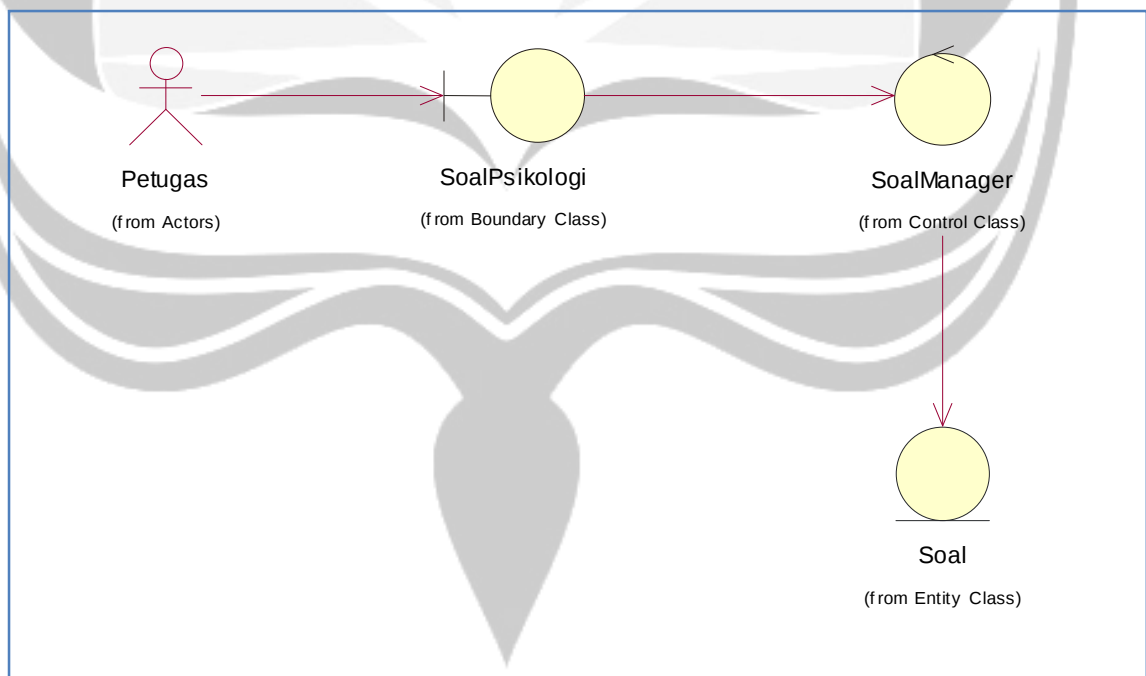
Gambar 2.3 Realisasi Class Diagram : Change Password.

2.1.4 Kelola Data Pelamar



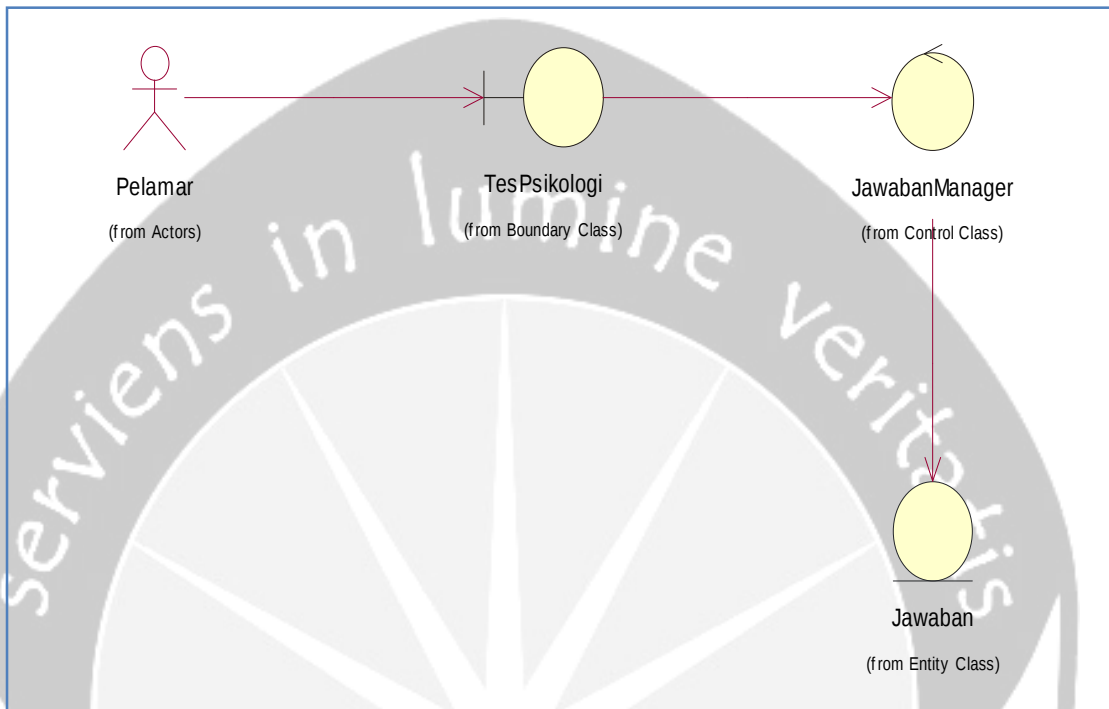
Gambar 2.4 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Data Pelamar.

2.1.5 Kelola Soal Psikologi



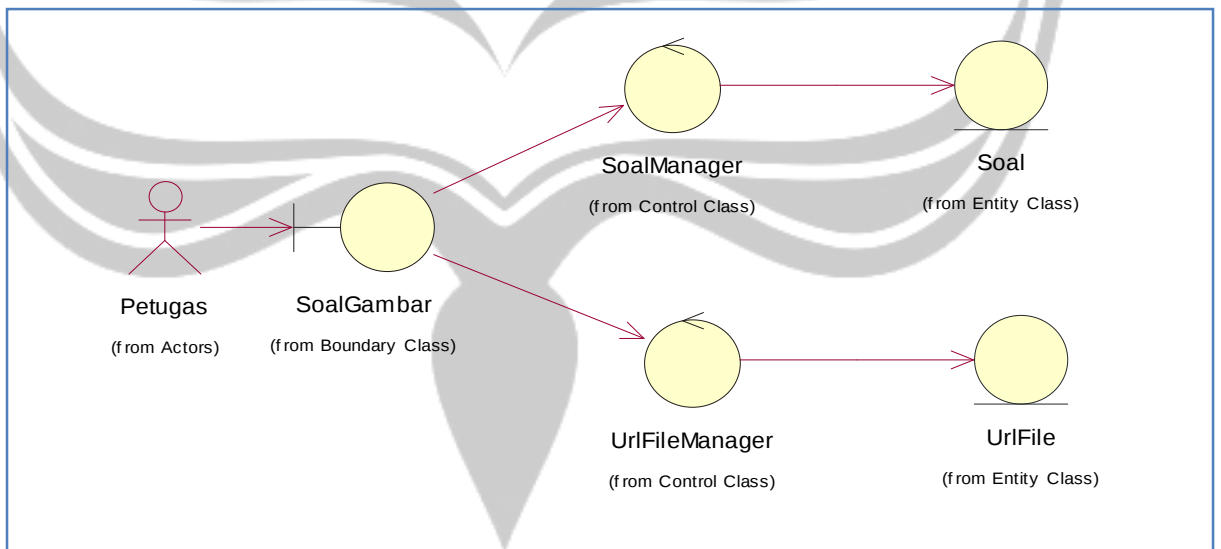
Gambar 2.5 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Soal Psikologi.

2.1.6 Pilih Jawaban Psikologi



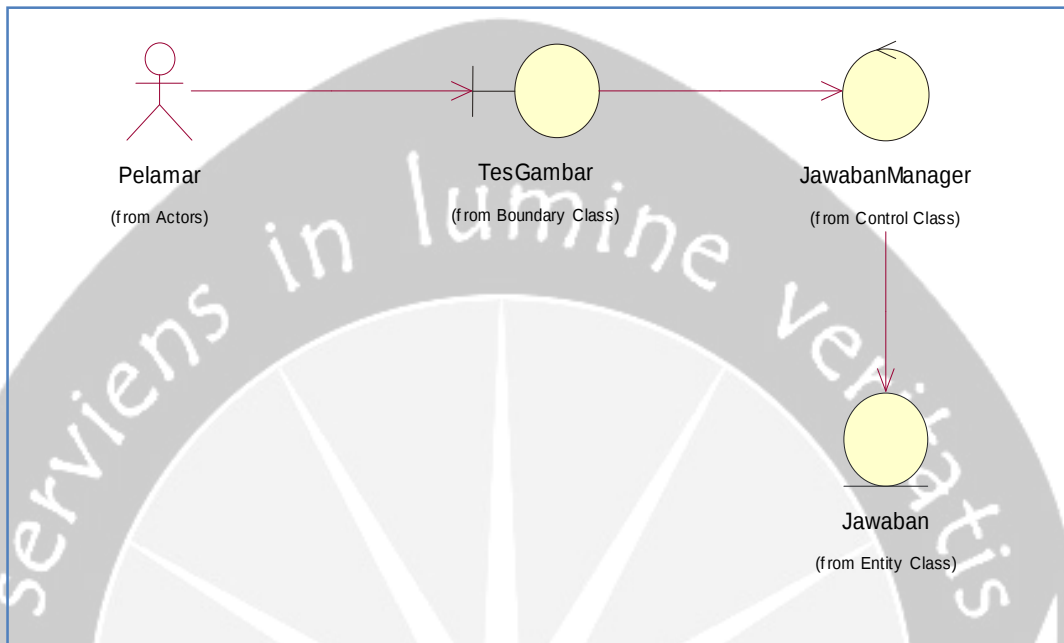
Gambar 2.6 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Psikologi.

2.1.7 Kelola Soal Psikologi Gambar



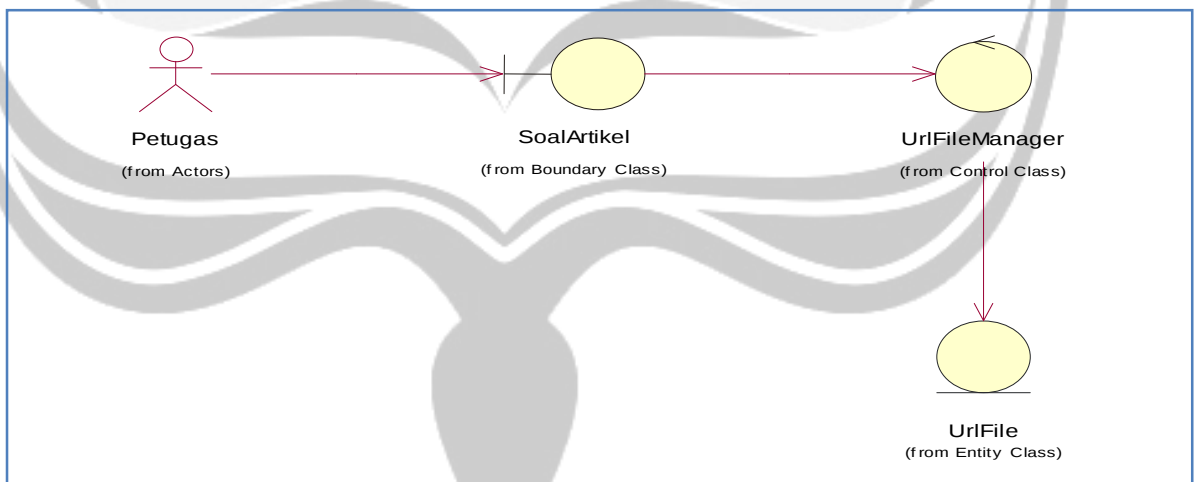
Gambar 2.7 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Psikologi Gambar.

2.1.8 Pilih Jawaban Psikologi Gambar



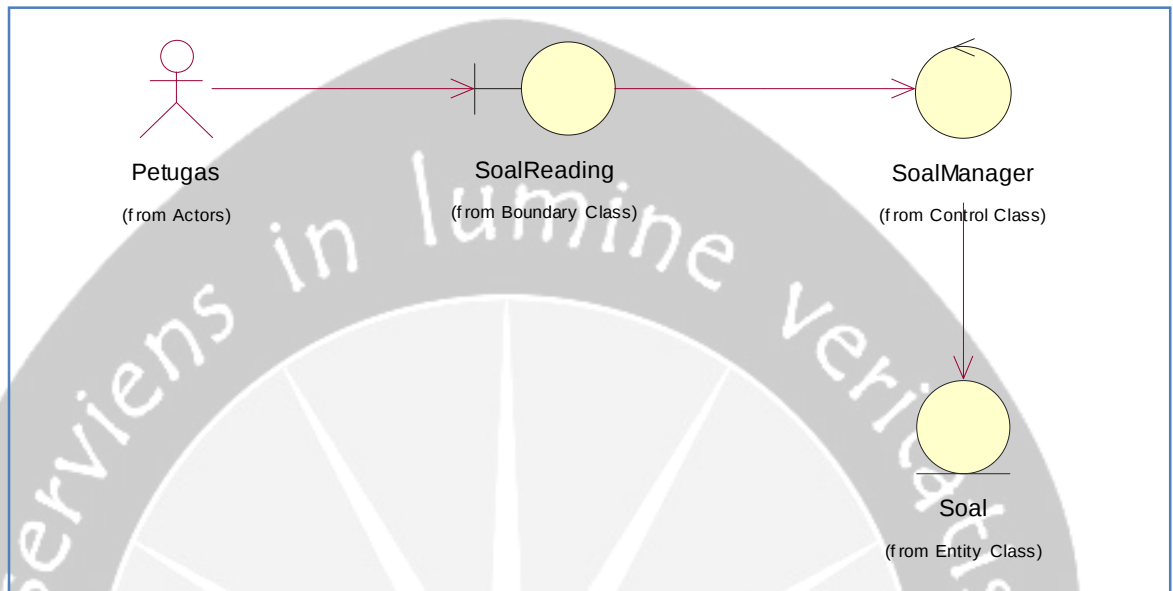
Gambar 2.8 Realisasi *Class Diagram* : Pilih Jawaban Psikologi Gambar.

2.1.9 Kelola Artikel Reading



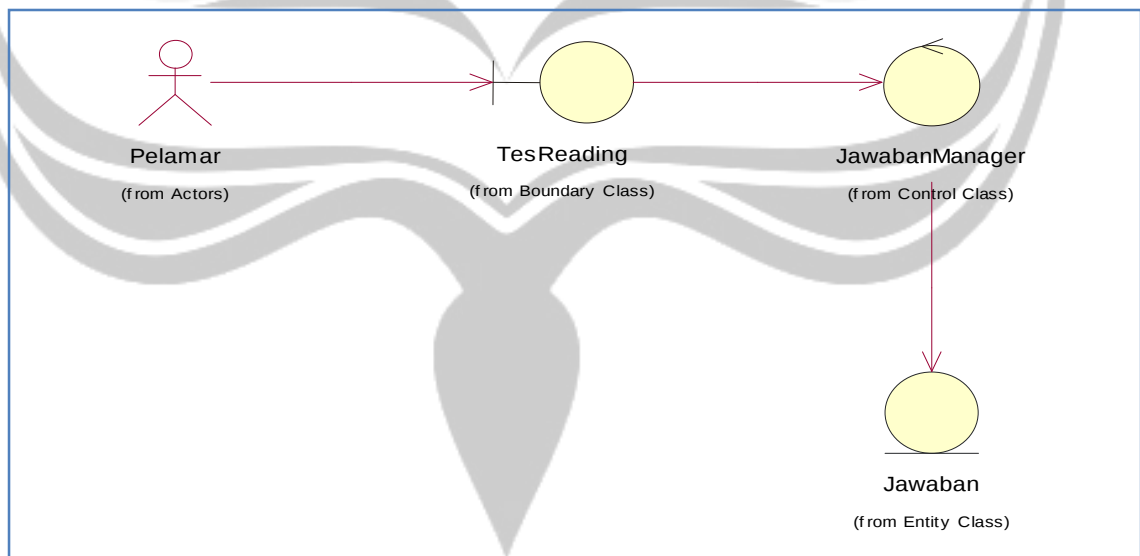
Gambar 2.9 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Artikel Reading.

2.1.10 Kelola Soal Reading



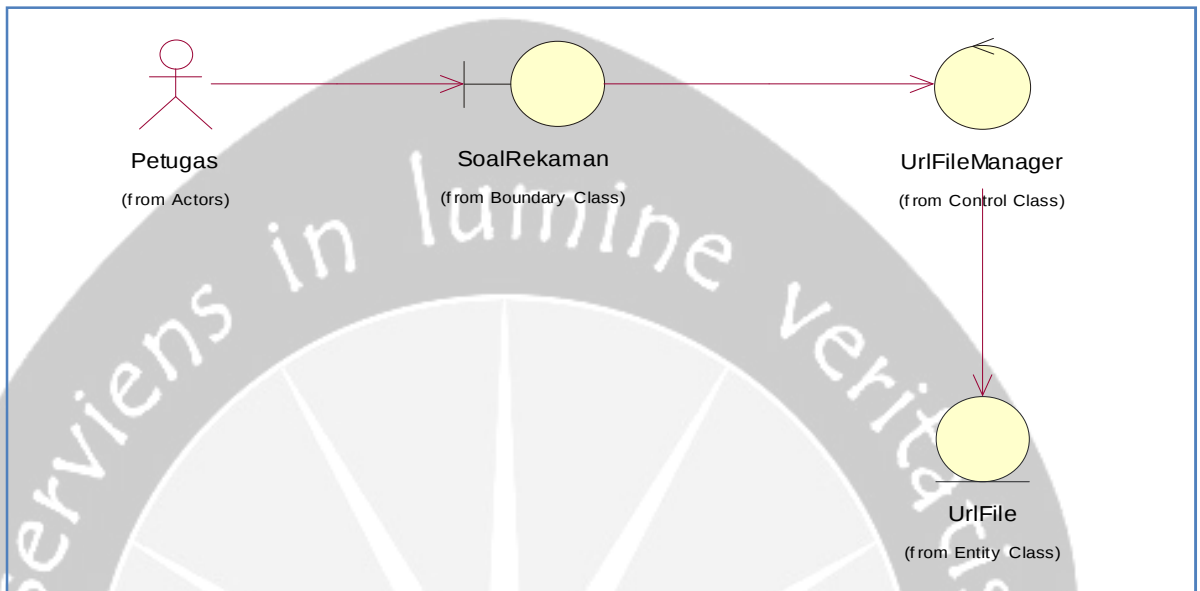
Gambar 2.9 Realisasi Class Diagram : Kelola Soal Reading.

2.1.11 Pilih Jawaban Reading



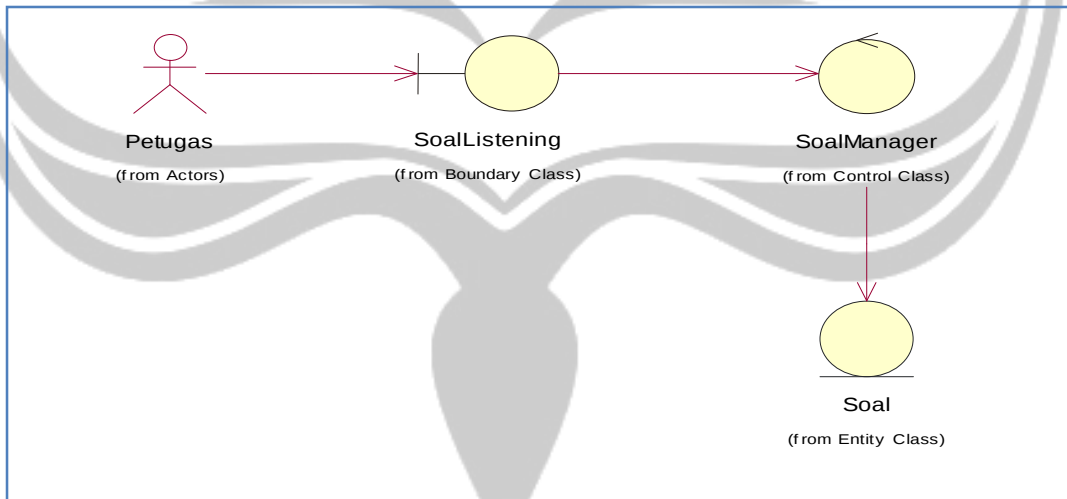
Gambar 2.11 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Reading.

2.1.1.12 Kelola Soal Rekaman



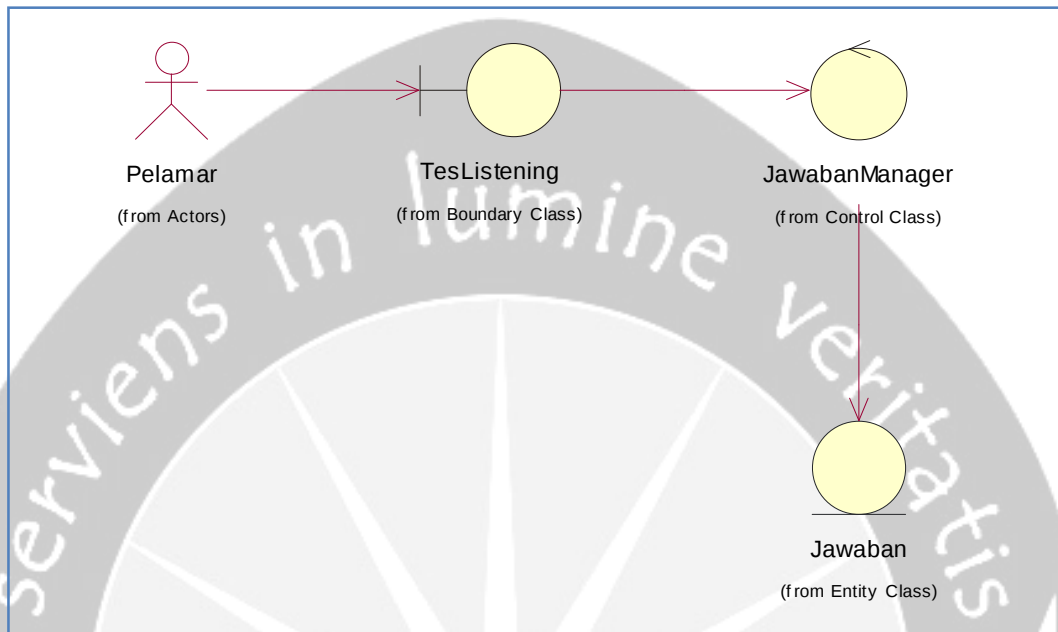
Gambar 2.12 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Soal Rekaman.

2.1.1.13 Kelola Soal Listening



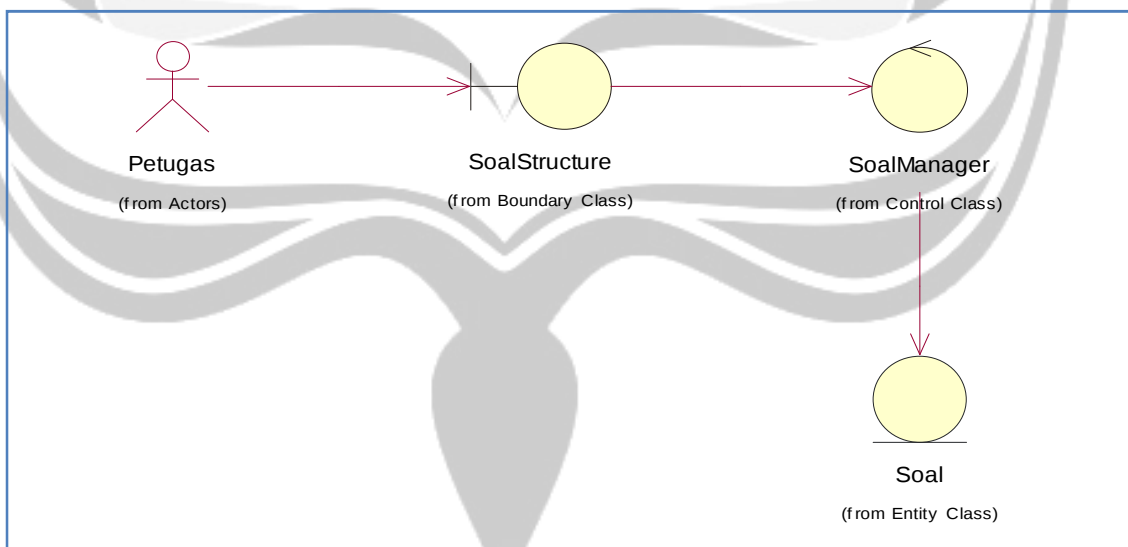
Gambar 2.13 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Soal Listening.

2.1.14 Pilih Jawaban *Listening*



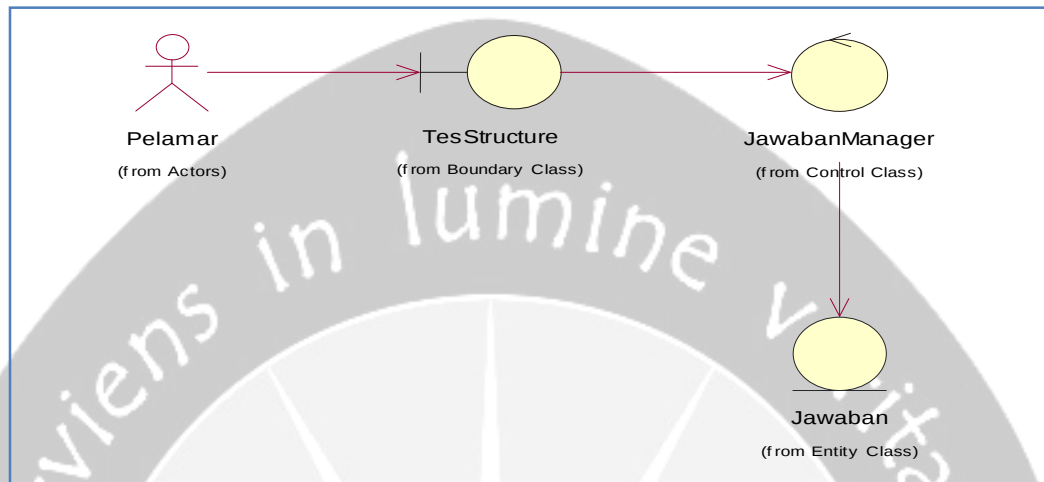
Gambar 2.14 Realisasi *Class Diagram* : Pilih Jawaban *Listening*.

2.1.15 Kelola Soal *Structure*



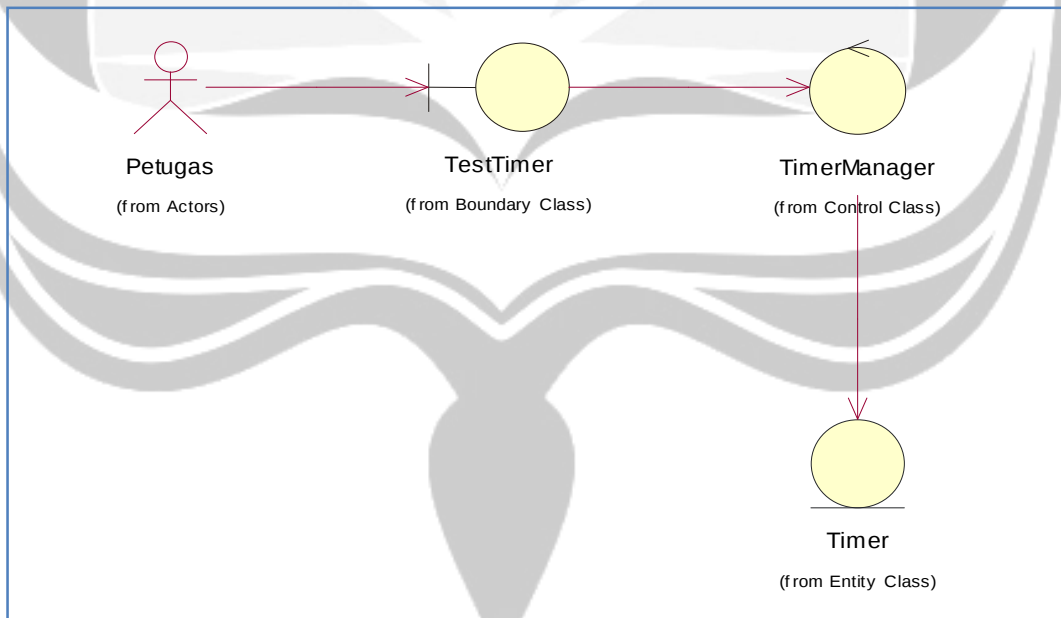
Gambar 2.15 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Soal *Structure*.

2.1.16 Pilih Jawaban Structure



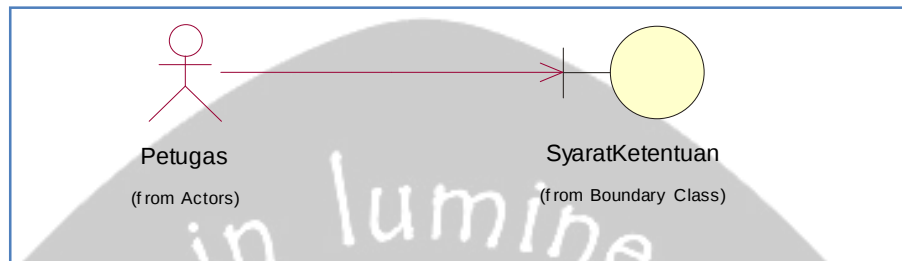
Gambar 2.16 Realisasi Class Diagram : Pilih Jawaban Structure.

2.1.17 Kelola Waktu Tes



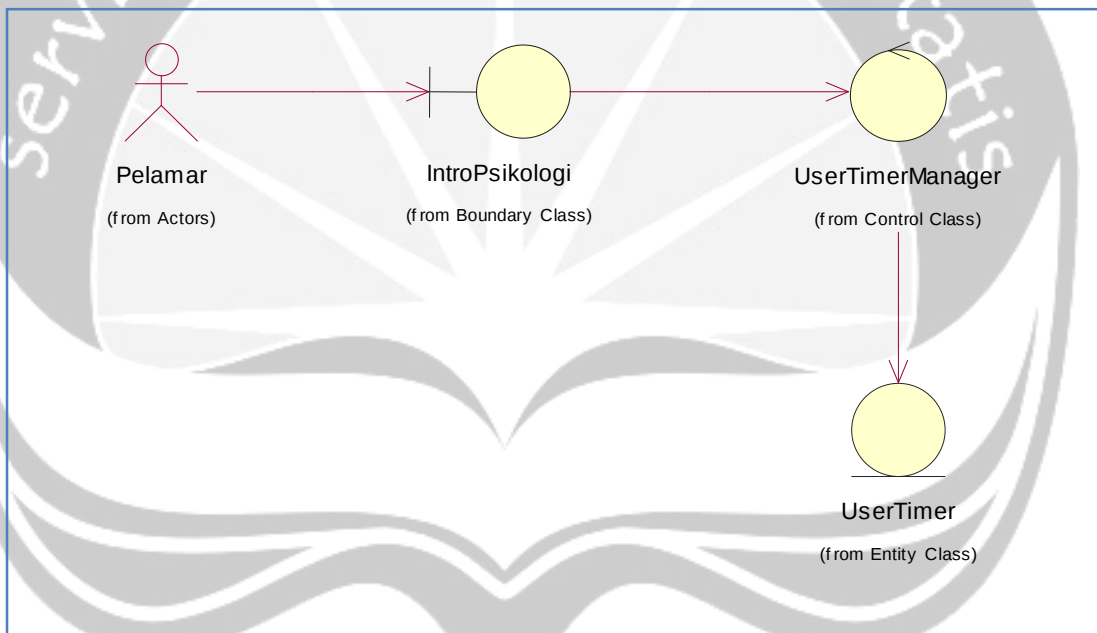
Gambar 2.17 Realisasi Class Diagram : Kelola Waktu Tes.

2.1.18 Kelola Syarat dan Ketentuan



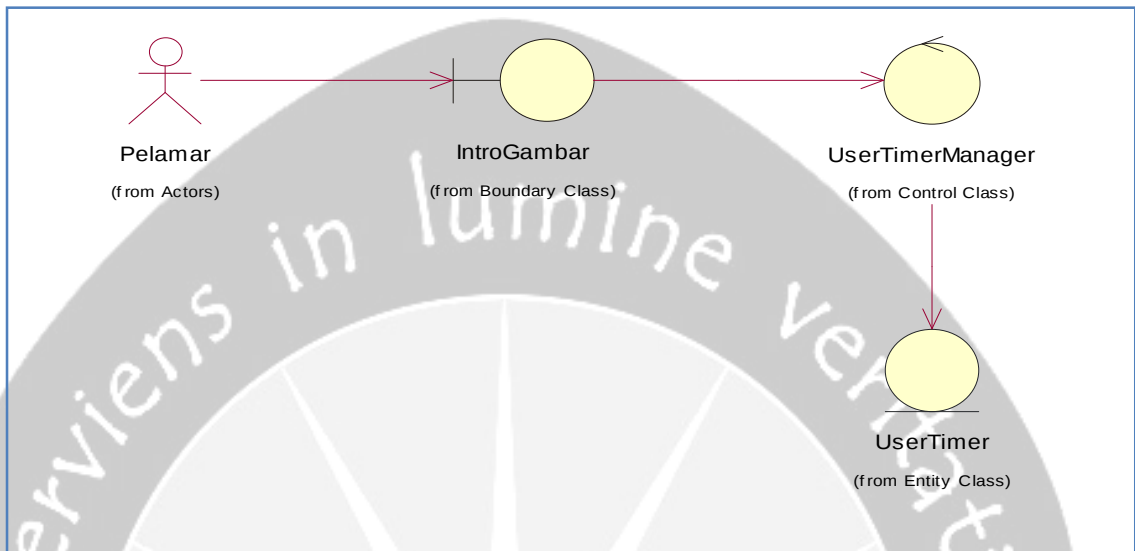
Gambar 2.18 Realisasi *Class Diagram* : Kelola Syarat dan Ketentuan.

2.1.19 Tes Simulasi Psikologi



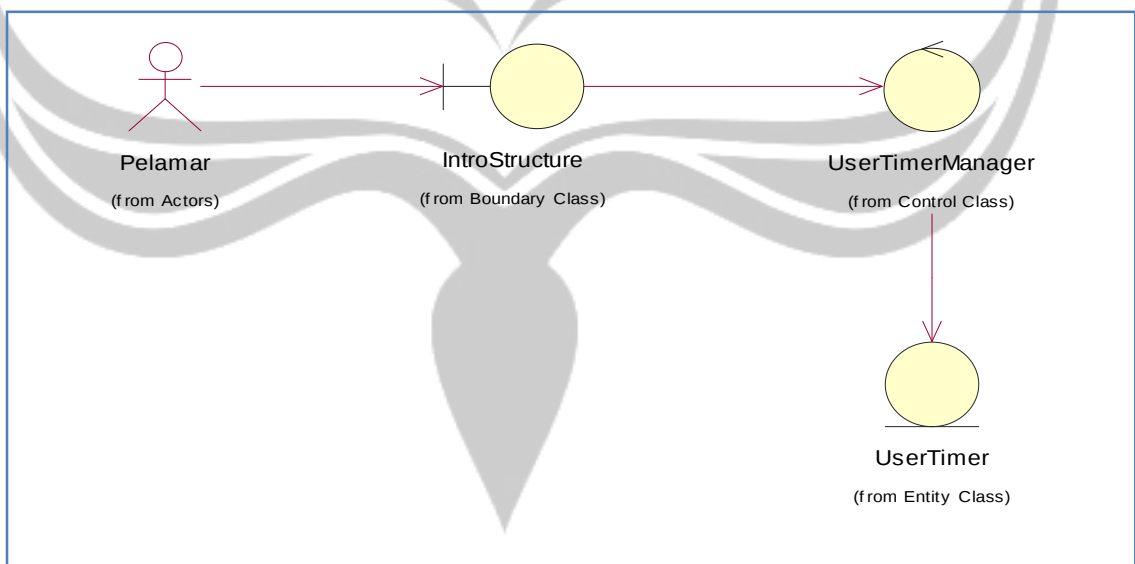
Gambar 2.19 Realisasi *Class Diagram* : Tes Simulasi Psikologi.

2.1.20 Tes Simulasi Gambar



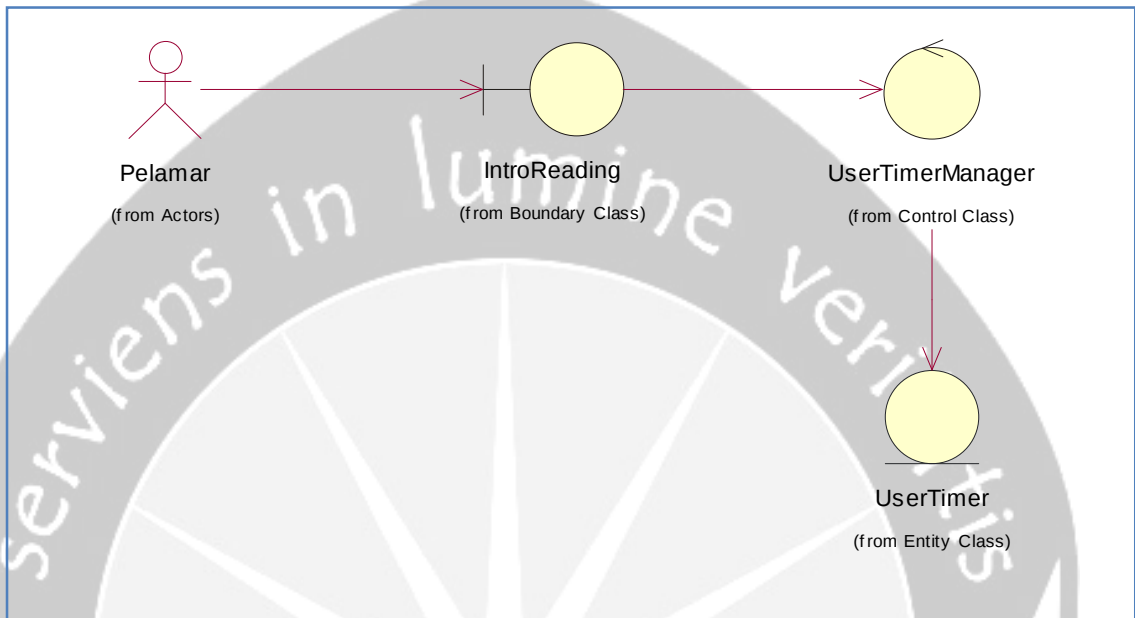
Gambar 2.20 Realisasi *Class Diagram* : Tes Simulasi Gambar.

2.1.21 Tes Simulasi Structure



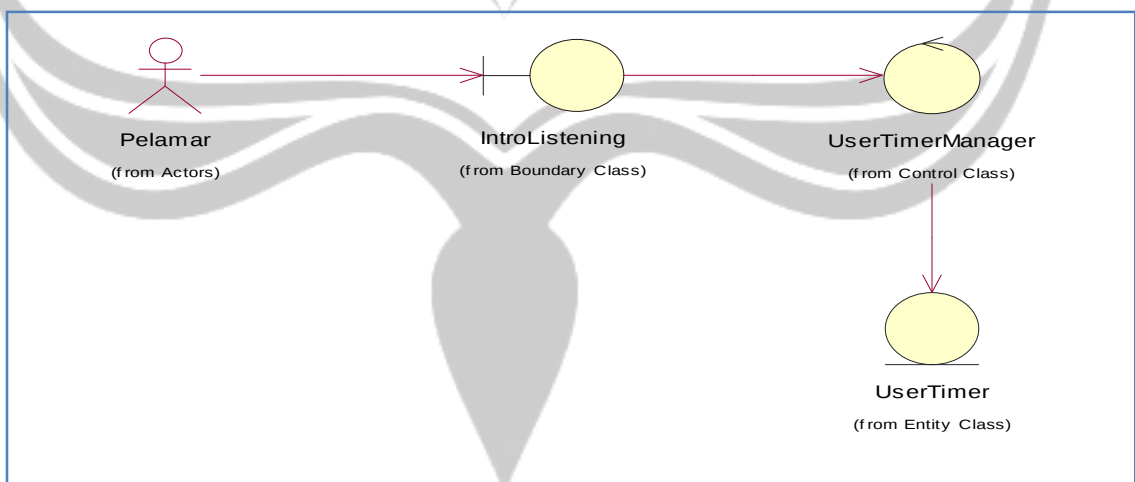
Gambar 2.21 Realisasi *Class Diagram* : Tes Simulasi Structure.

2.1.2.2 Tes Simulasi *Reading*



Gambar 2.22 Realisasi *Class Diagram* : Tes Simulasi *Reading*.

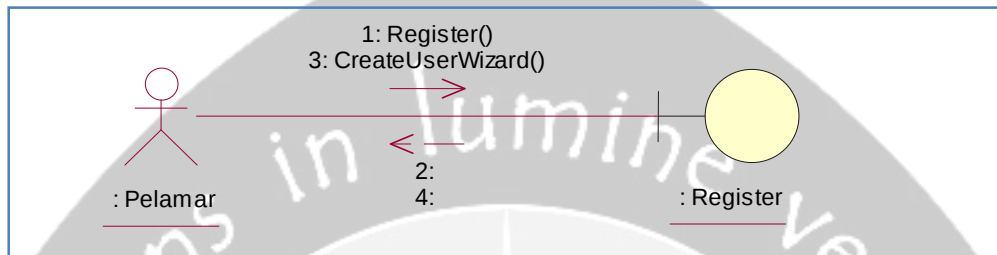
2.1.2.3 Tes Simulasi *Listening*



Gambar 2.23 Realisasi *Class Diagram* : Tes Simulasi *Listening*.

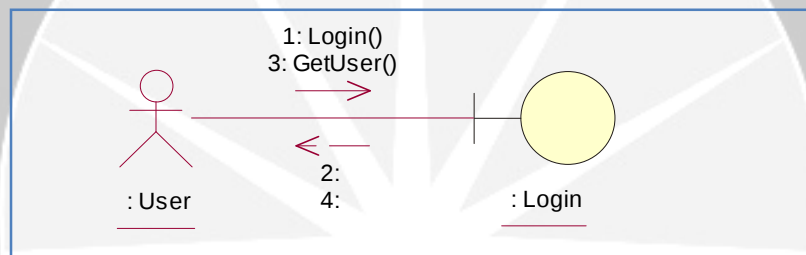
2.2 Collaboration Diagram

2.2.1 Register



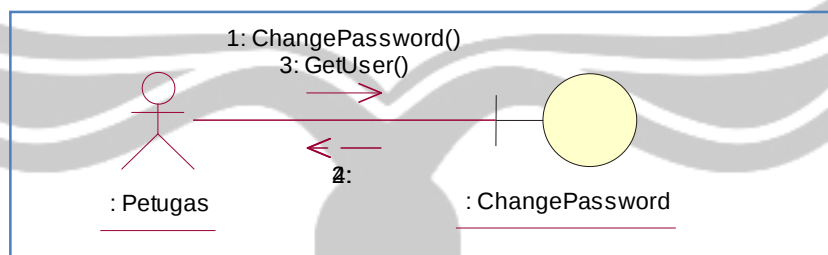
Gambar 2.24 Collaboration Diagram : Register

2.2.2 Login



Gambar 2.25 Collaboration Diagram : Login

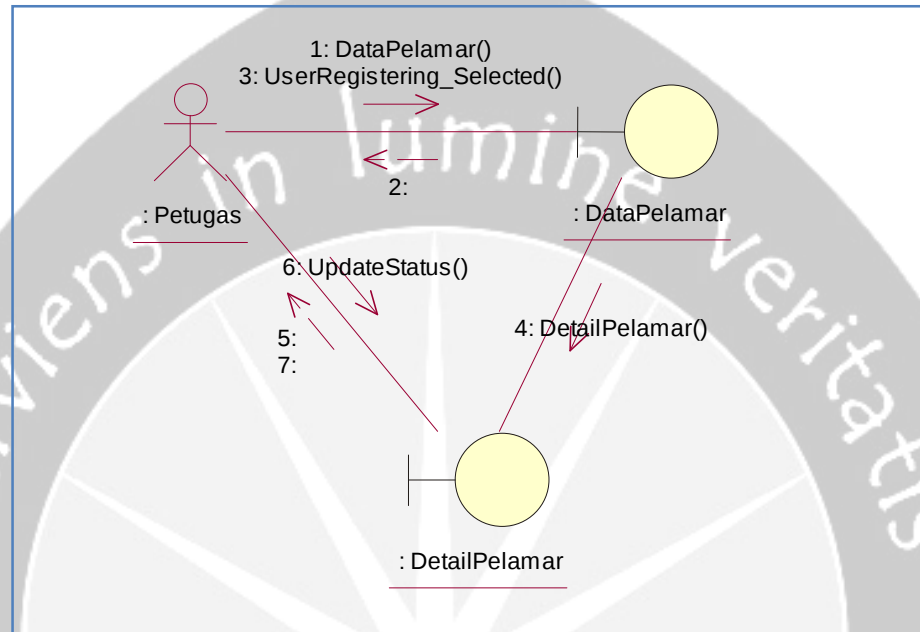
2.2.3 Kelola Change Password



Gambar 2.26 Collaboration Diagram : Kelola Change Password

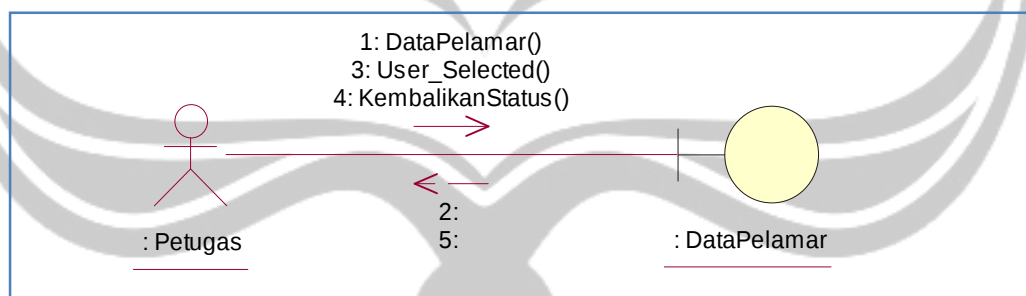
2.2.4 Kelola Data Pelamar

2.2.4.1 Detail Data Pelamar



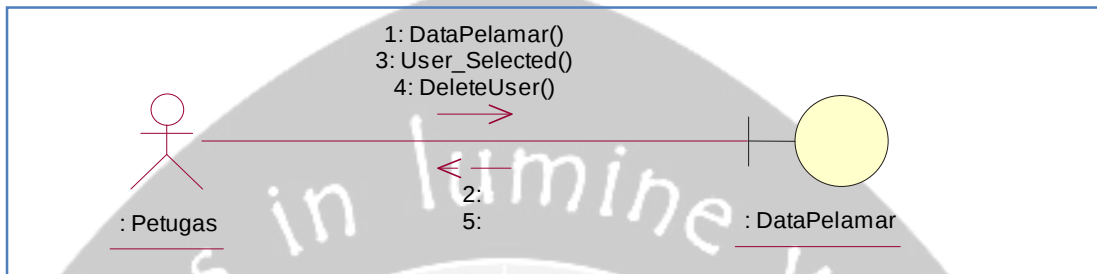
Gambar 2.27 Collaboration Diagram : Detail Data Pelamar

2.2.4.2 Kembalikan Status Data Pelamar



Gambar 2.28 Collaboration Diagram : Update Status Data Pelamar

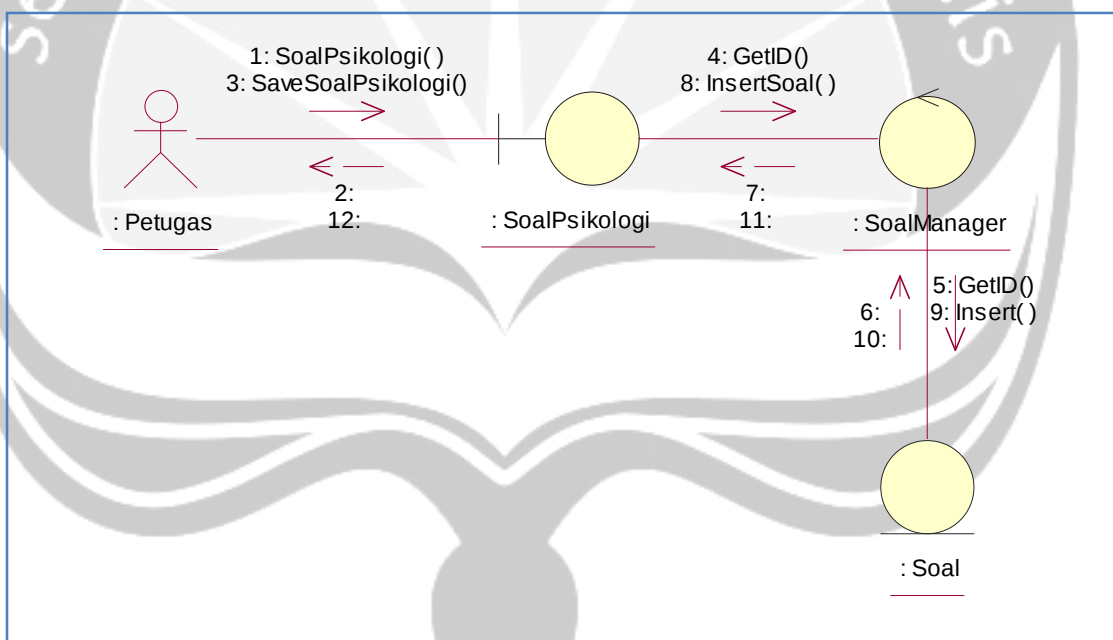
2.2.4.3 Delete Data Pelamar



Gambar 2.29 Collaboration Diagram : Delete Data Pelamar

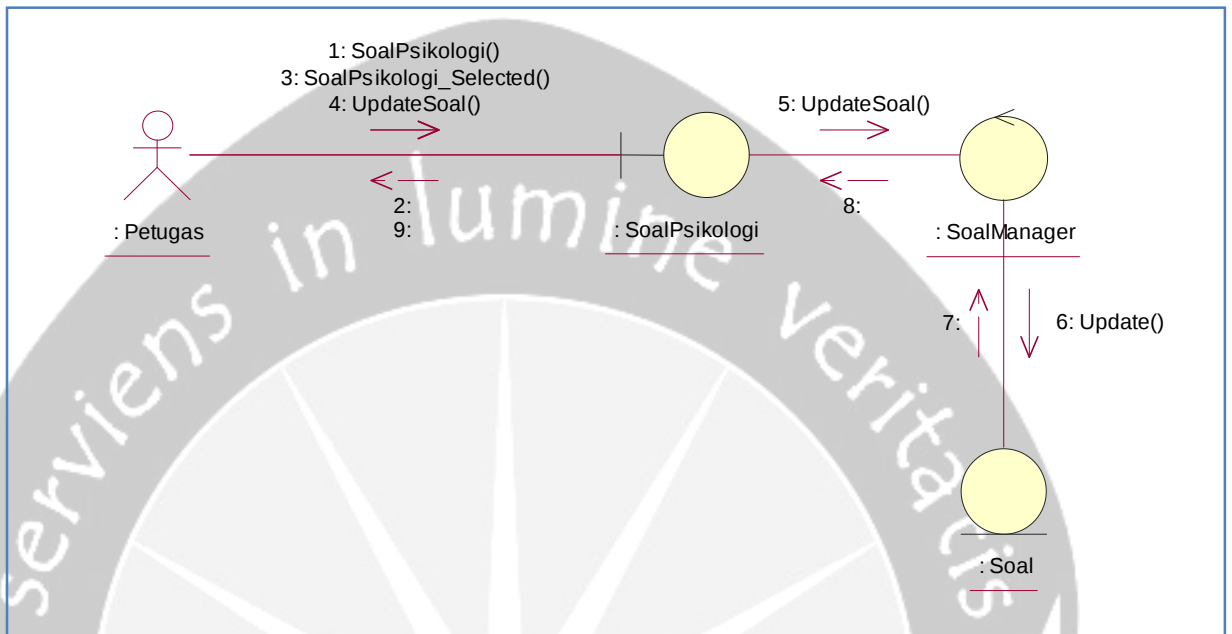
2.2.5 Kelola Soal Psikologi

2.2.5.1 Save Data Pelamar



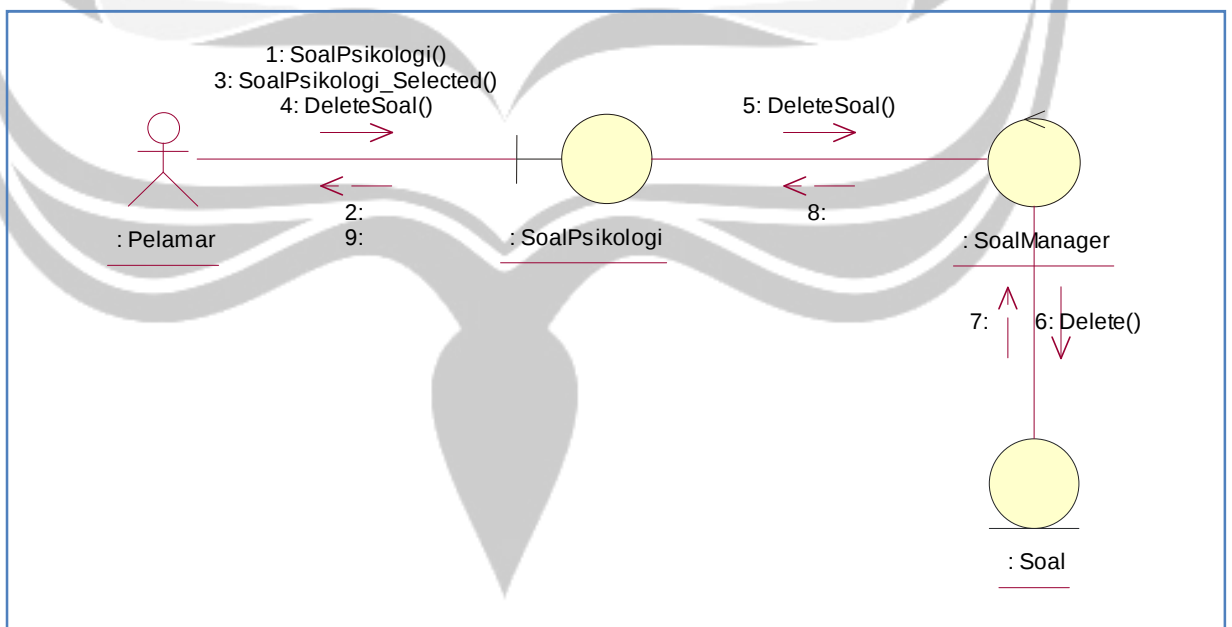
Gambar 2.30 Collaboration Diagram : Save Data Pelamar

2.2.5.2 Edit Data Pelamar



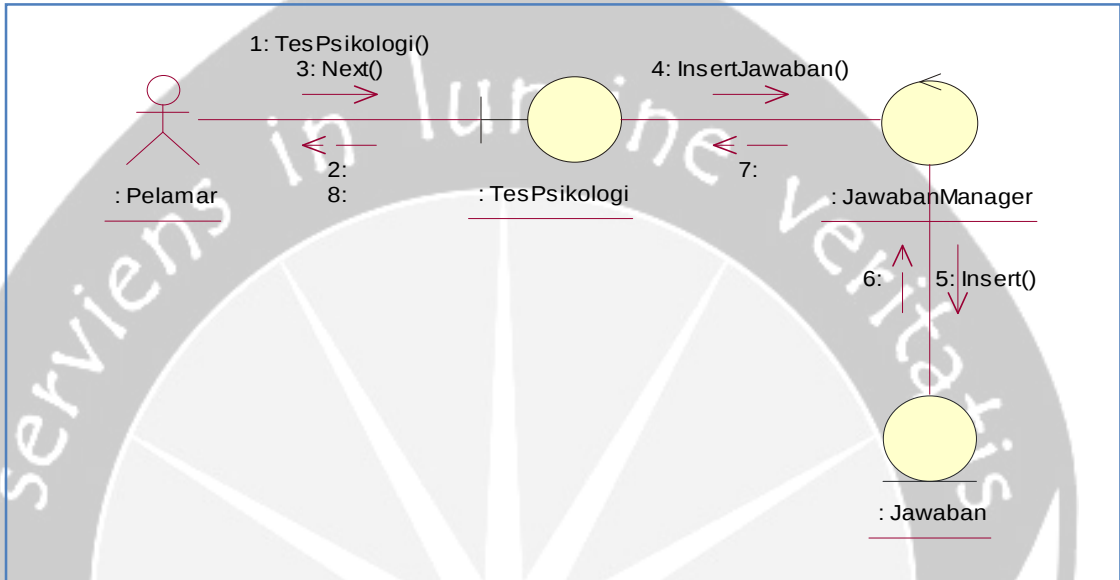
Gambar 2.31 Collaboration Diagram : Edit Data Pelamar

2.2.5.3 Delete Data Pelamar



Gambar 2.32 Collaboration Diagram : Delete Data Pelamar

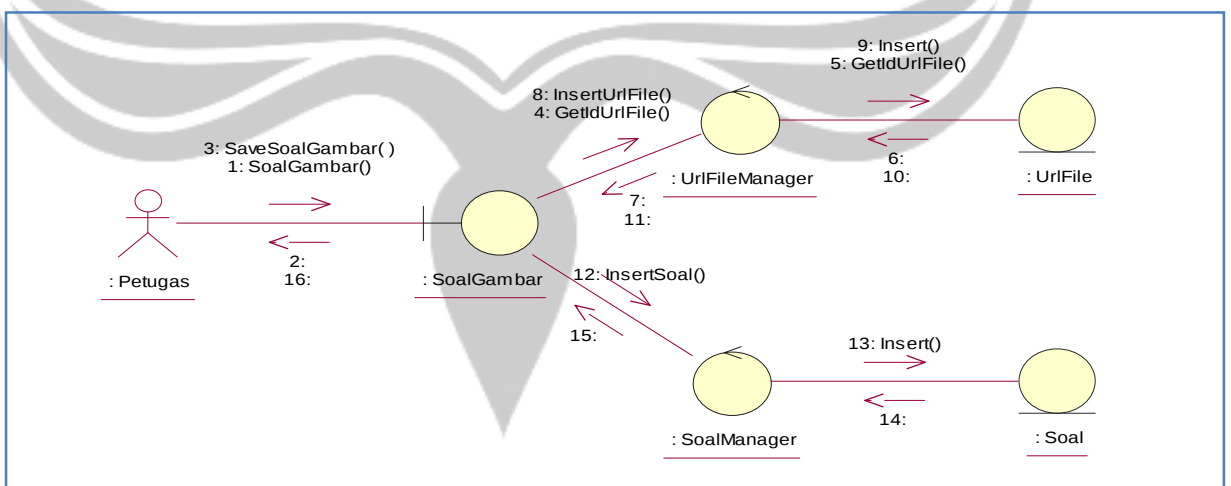
2.2.6 Pilih Jawaban Psikologi



Gambar 2.33 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Psikologi

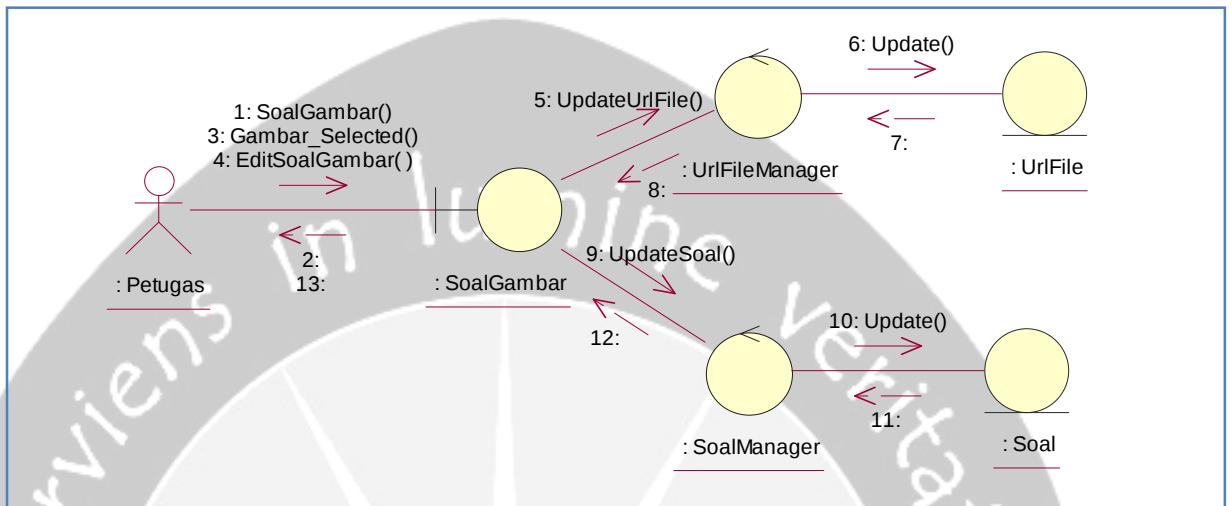
2.2.7 Kelola Soal Psikologi Gambar

2.2.7.1 Save Soal Psikologi Gambar



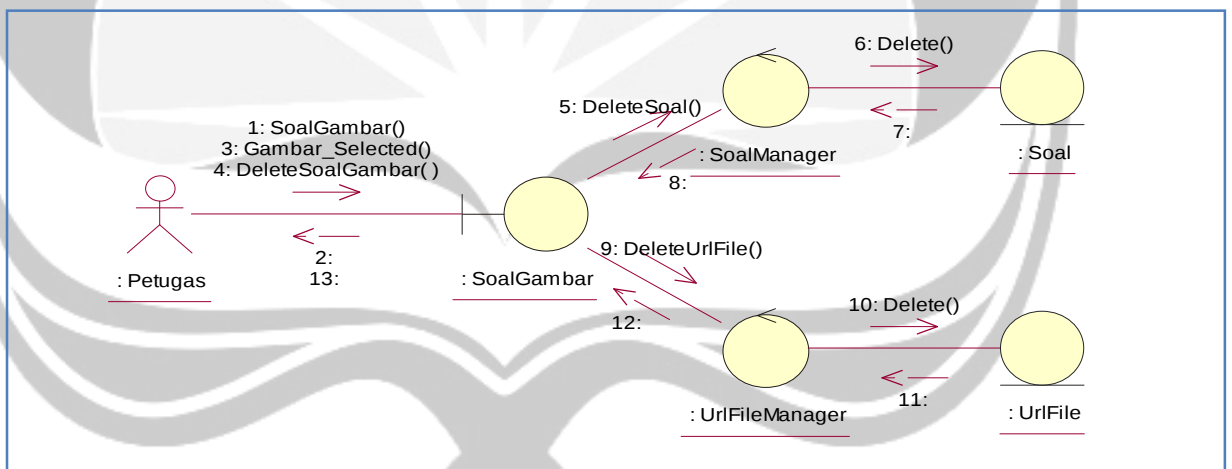
Gambar 2.34 Collaboration Diagram : Save Soal Psikologi Gambar

2.2.7.2 Edit Soal Psikologi Gambar



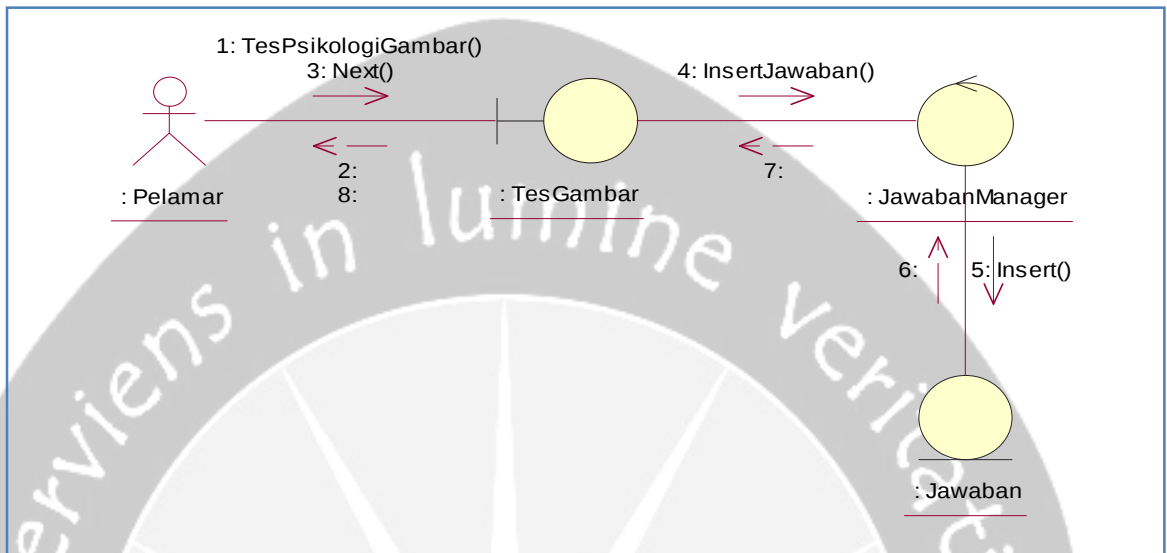
Gambar 2.35 Collaboration Diagram : Edit Soal Psikologi Gambar

2.2.7.3 Delete Soal Psikologi Gambar



Gambar 2.36 Collaboration Diagram : Delete Soal Psikologi Gambar

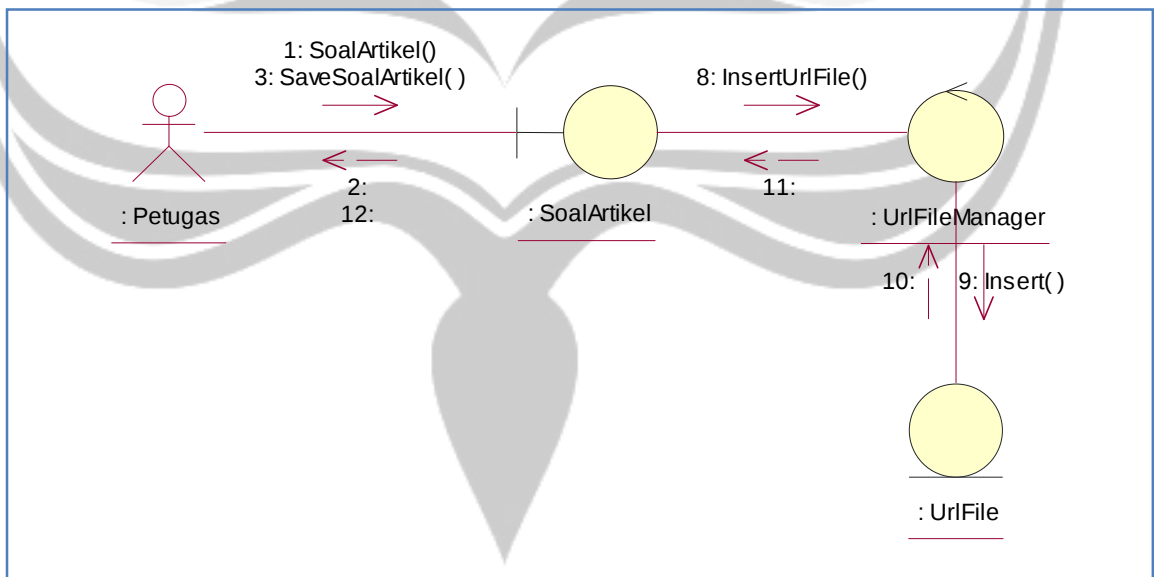
2.2.8 Pilih Jawaban Psikologi Gambar



Gambar 2.37 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Psikologi Gambar

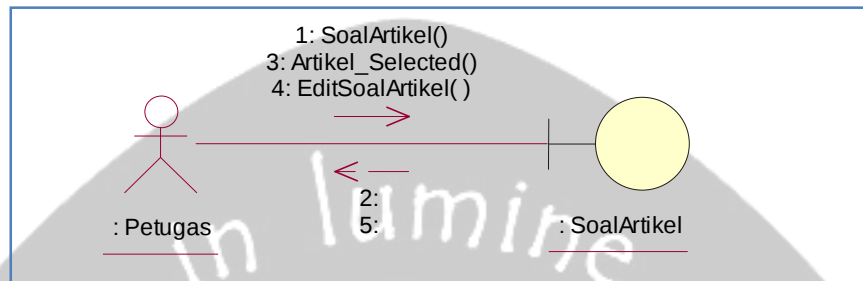
2.2.9 Kelola Artikel Reading

2.2.9.1 Save Artikel



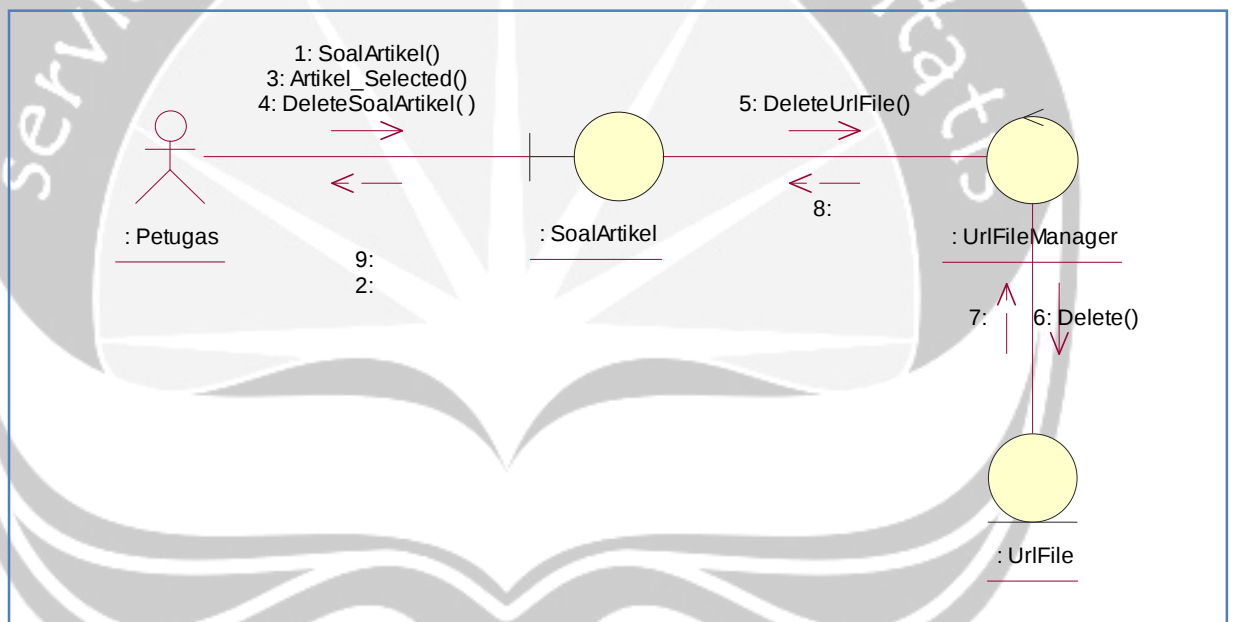
Gambar 2.38 Collaboration Diagram : Save Artikel

2.2.9.2 Edit Artikel



Gambar 2.39 Collaboration Diagram : Edit Artikel

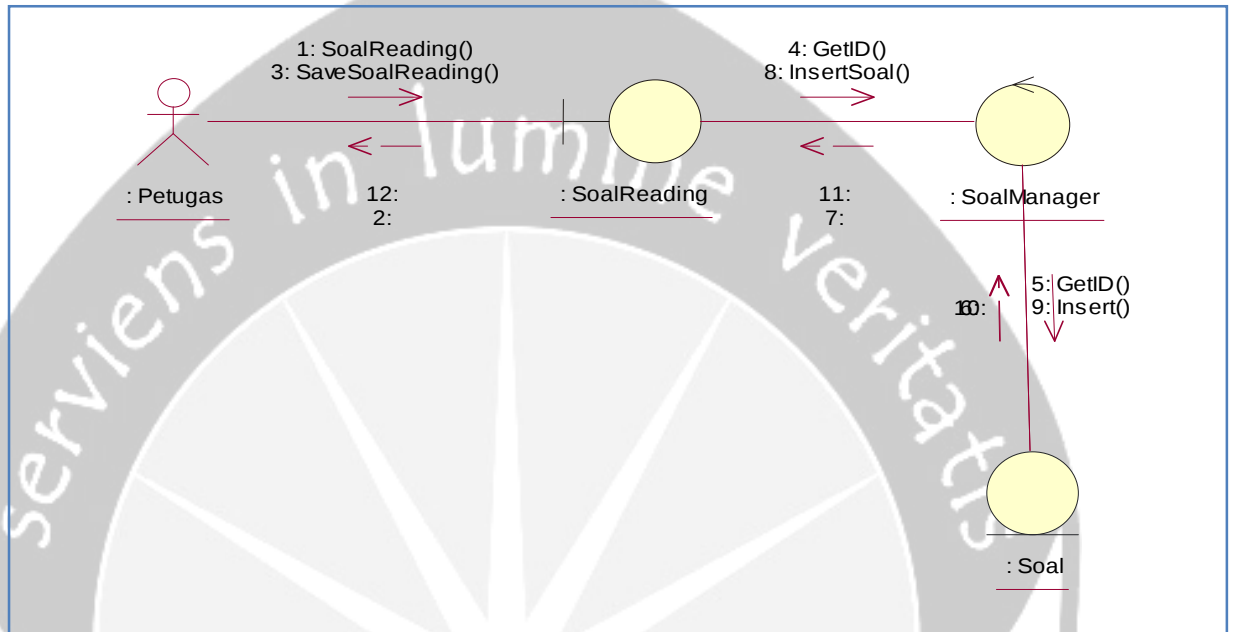
2.2.9.3 Delete Artikel



Gambar 2.40 Collaboration Diagram : Delete Artikel

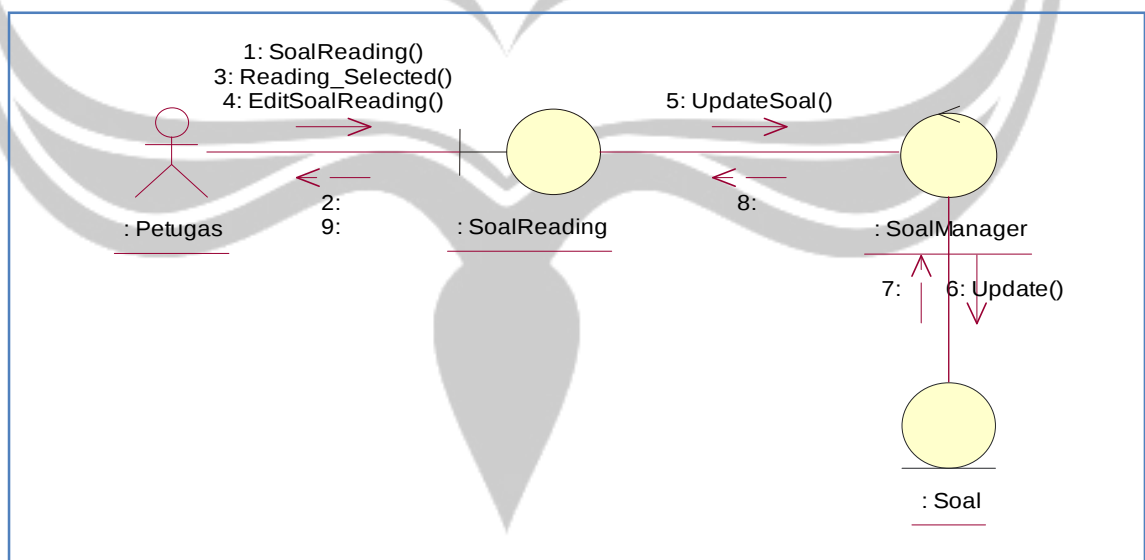
2.2.10 Kelola Soal Reading

2.2.10.1 Save Soal Reading



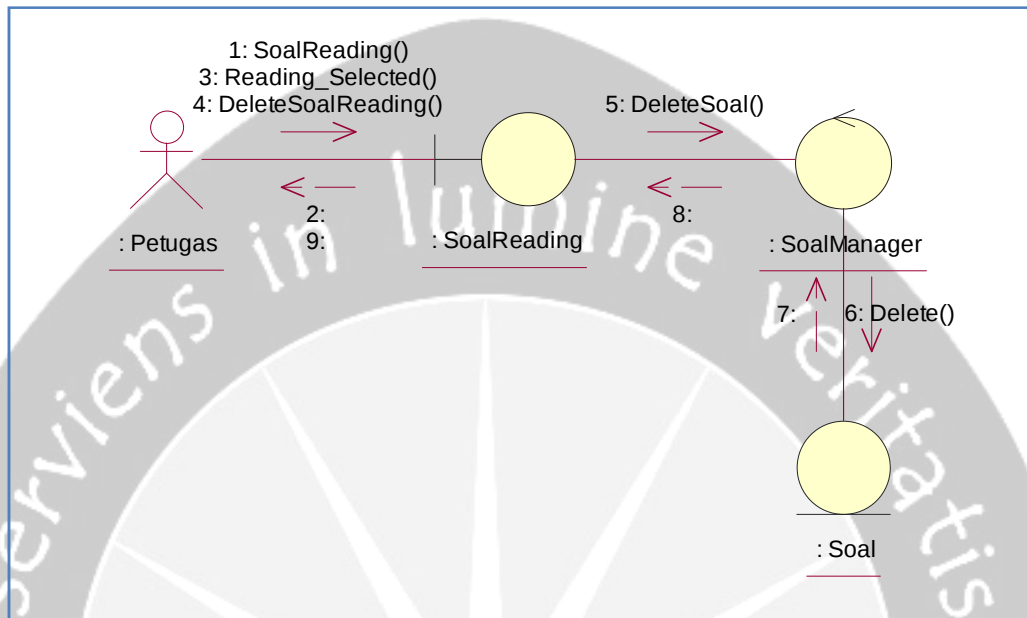
Gambar 2.41 Collaboration Diagram : Save Soal Reading

2.2.10.2 Edit Soal Reading



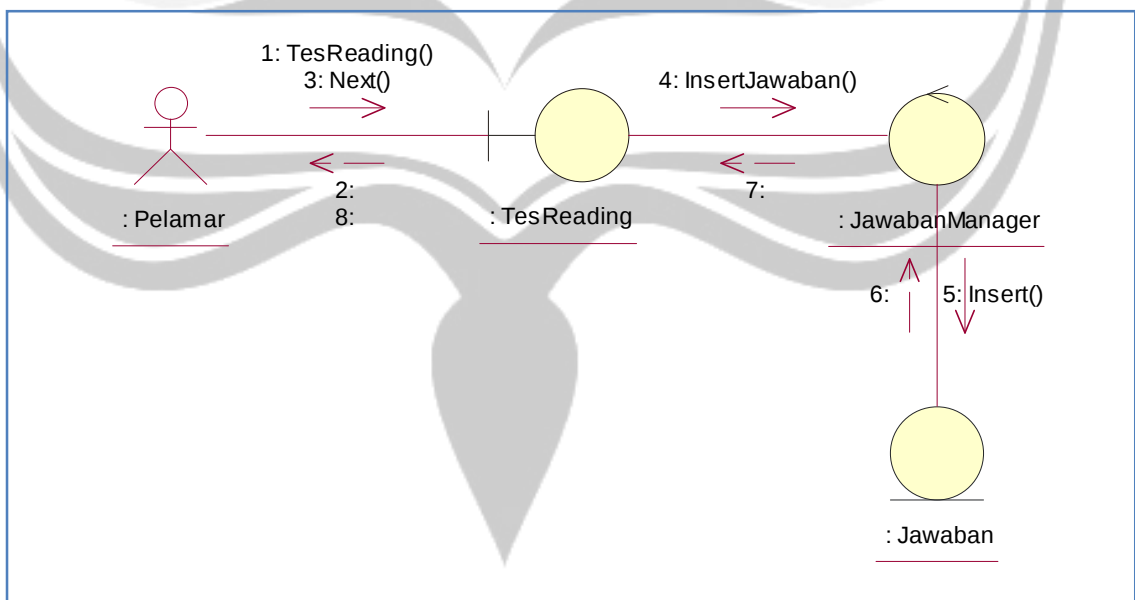
Gambar 2.42 Collaboration Diagram : Edit Soal Reading

2.2.10.3 Delete Soal Reading



Gambar 2.43 Collaboration Diagram : Delete Soal Reading

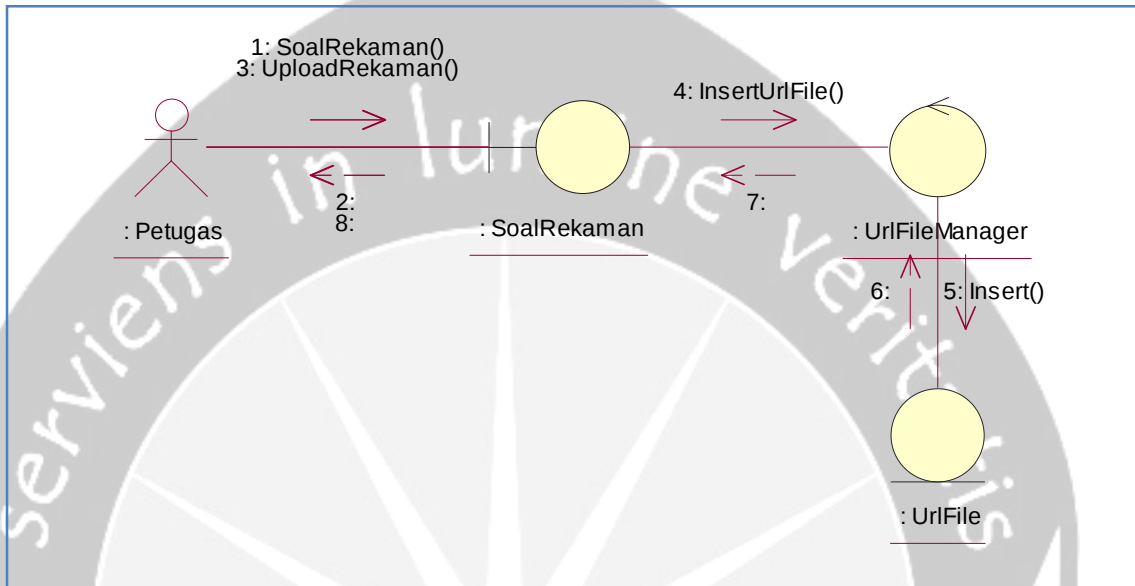
2.2.11 Pilih Jawaban Reading



Gambar 2.44 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Reading

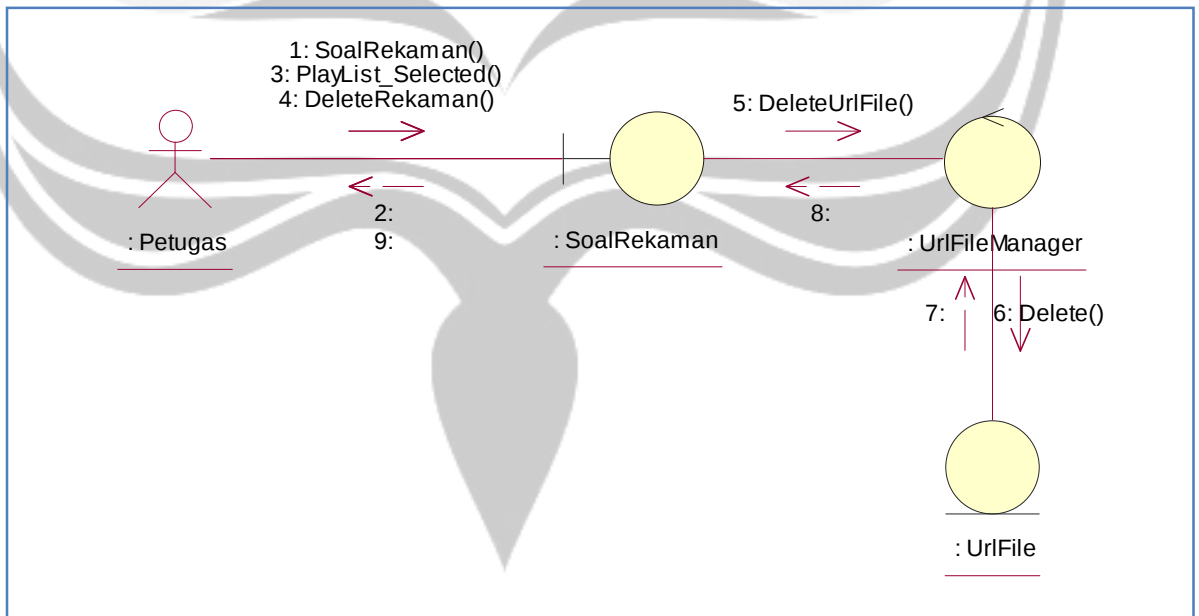
2.2.12 Kelola Soal Rekaman

2.2.12.1 Save Rekaman



Gambar 2.45 Collaboration Diagram : Save Rekaman

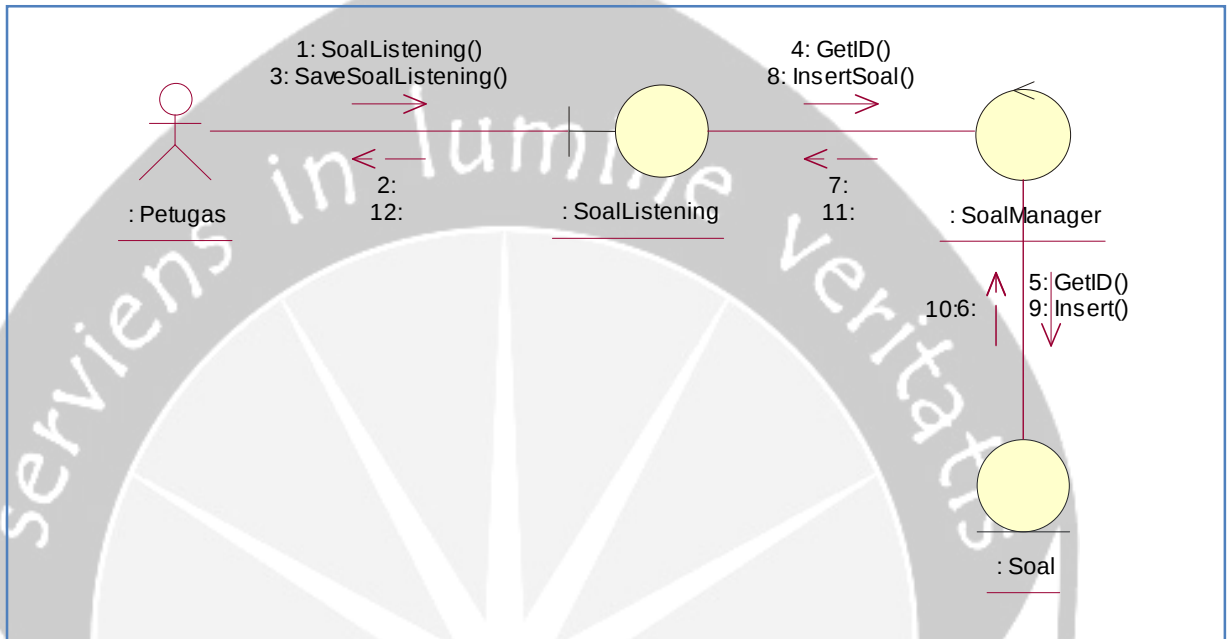
2.2.12.2 Delete Rekaman



Gambar 2.46 Collaboration Diagram : Delete Rekaman

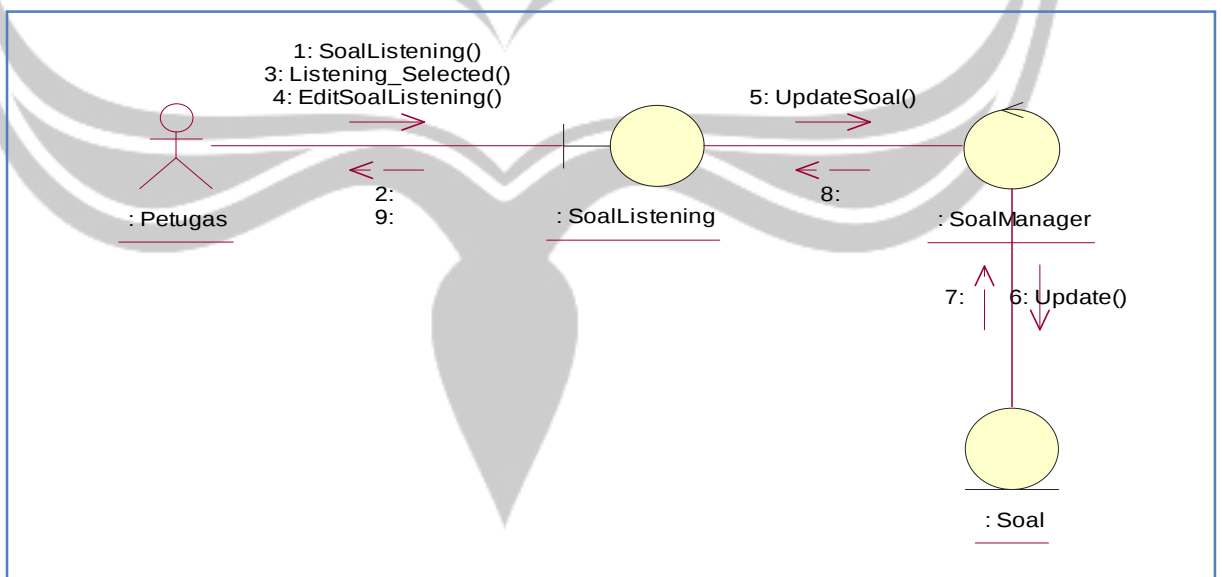
2.2.13 Kelola Soal Listening

2.2.13.1 Save Soal Listening



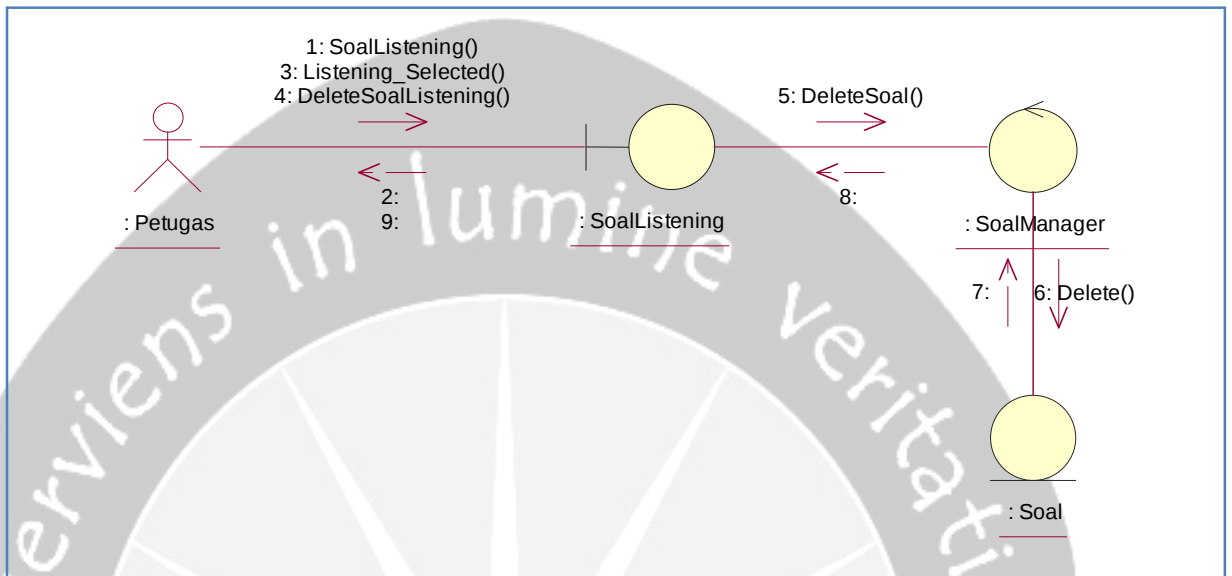
Gambar 2.47 Collaboration Diagram : Save Soal Listening

2.2.13.2 Edit Soal Listening



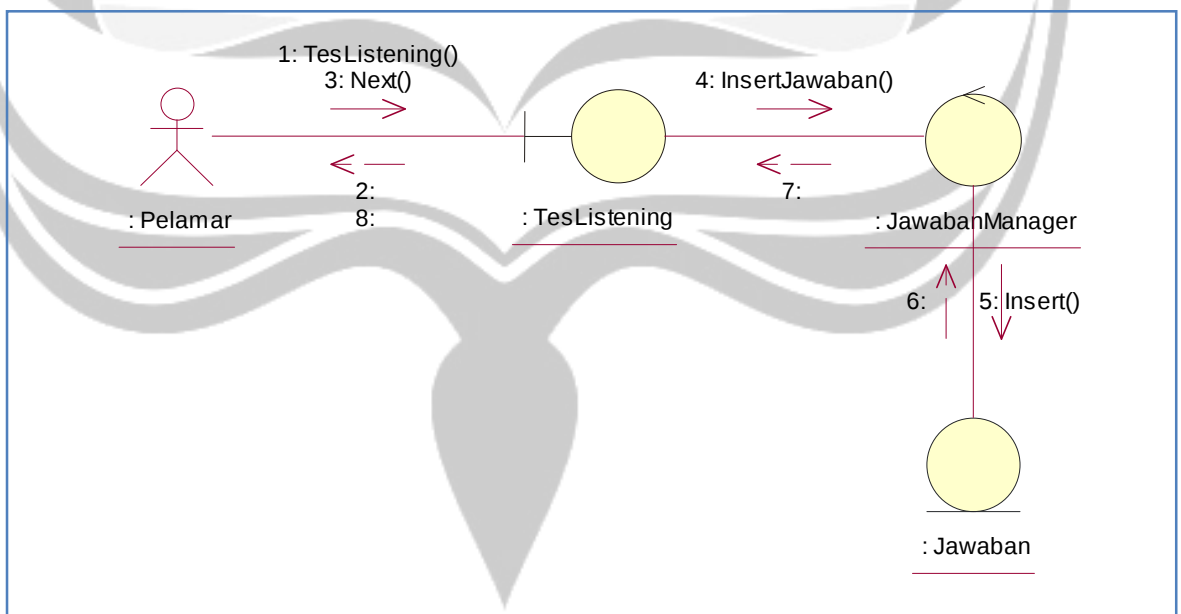
Gambar 2.48 Collaboration Diagram : Edit Soal Listening

2.2.13.3 Delete Soal Listening



Gambar 2.49 Collaboration Diagram : Delete Soal Listening

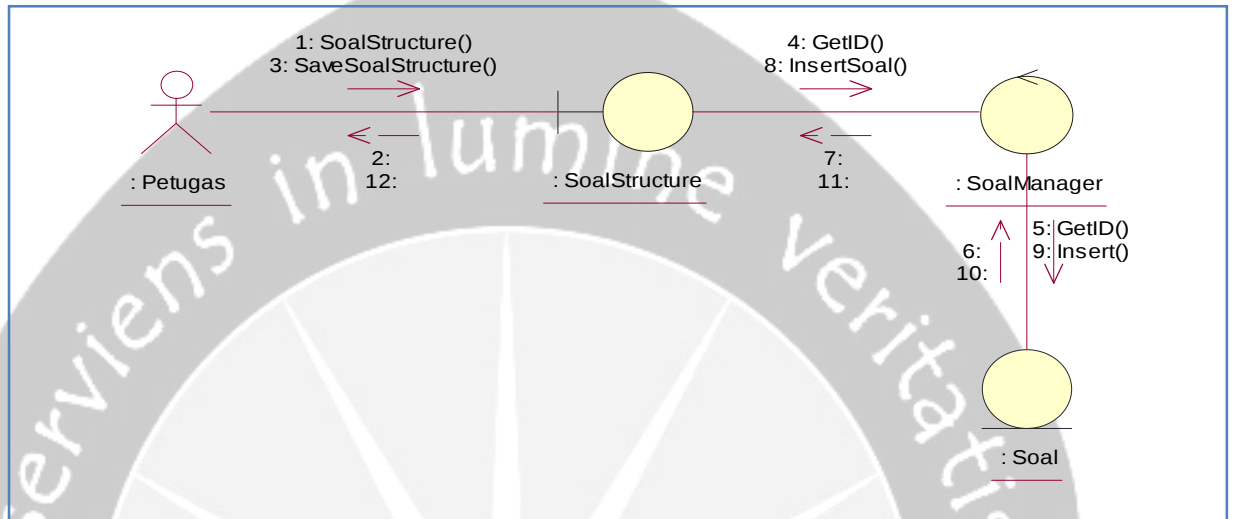
2.2.14 Pilih Jawaban Listening



Gambar 2.50 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Listening

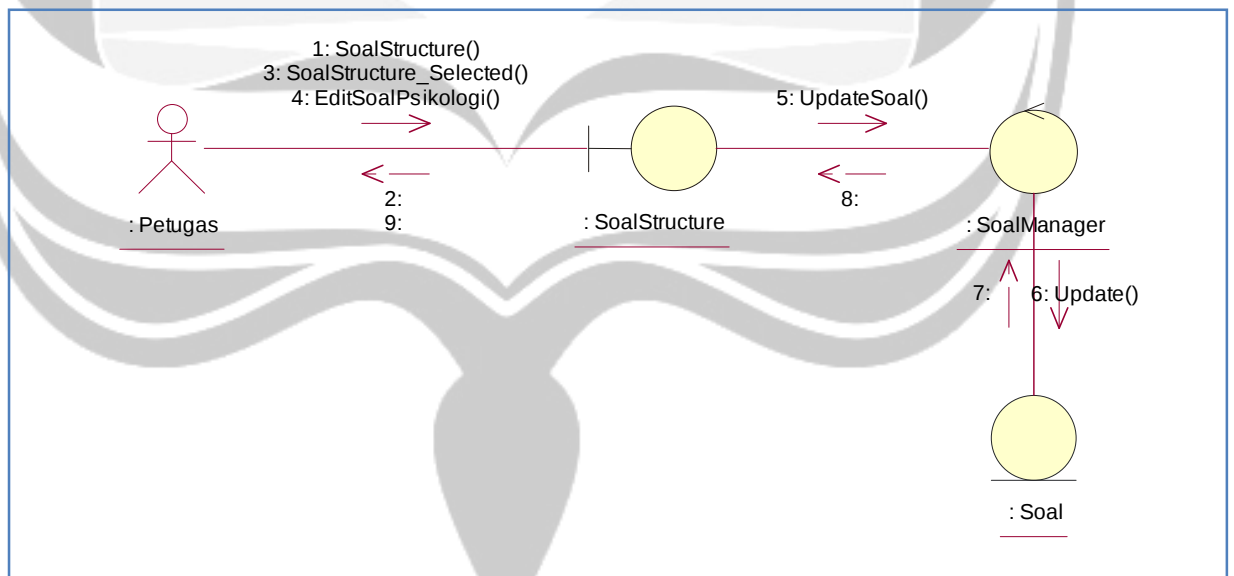
2.2.15 Kelola Soal Structure

2.2.15.1 Save Soal Structure



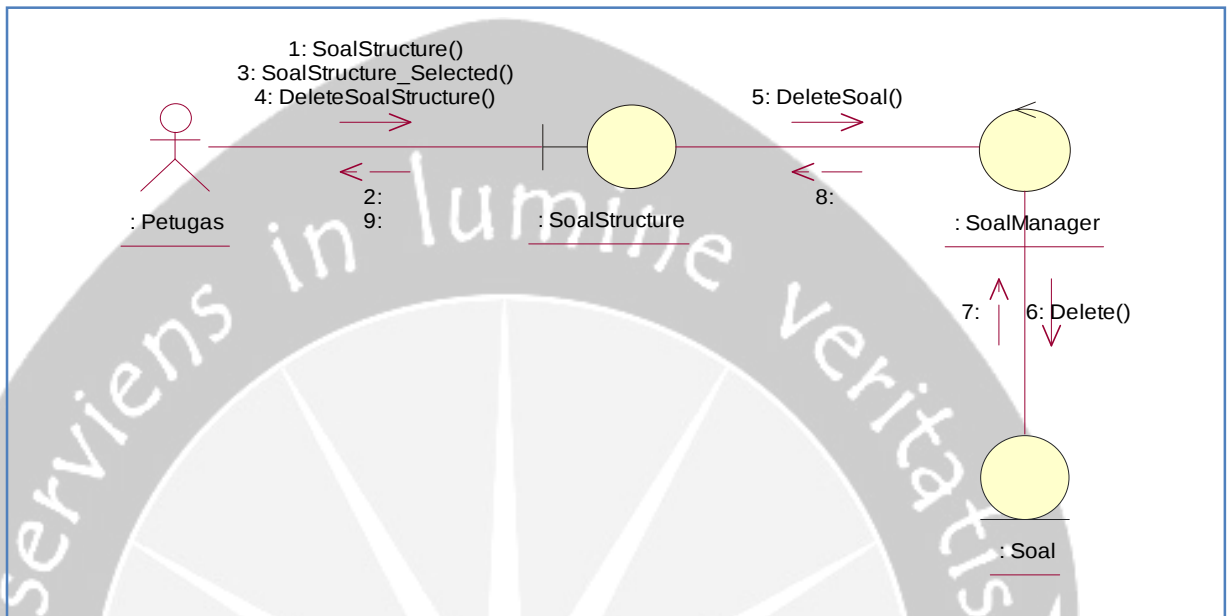
Gambar 2.51 Collaboration Diagram : Save Soal Structure

2.2.15.2 Edit Soal Structure



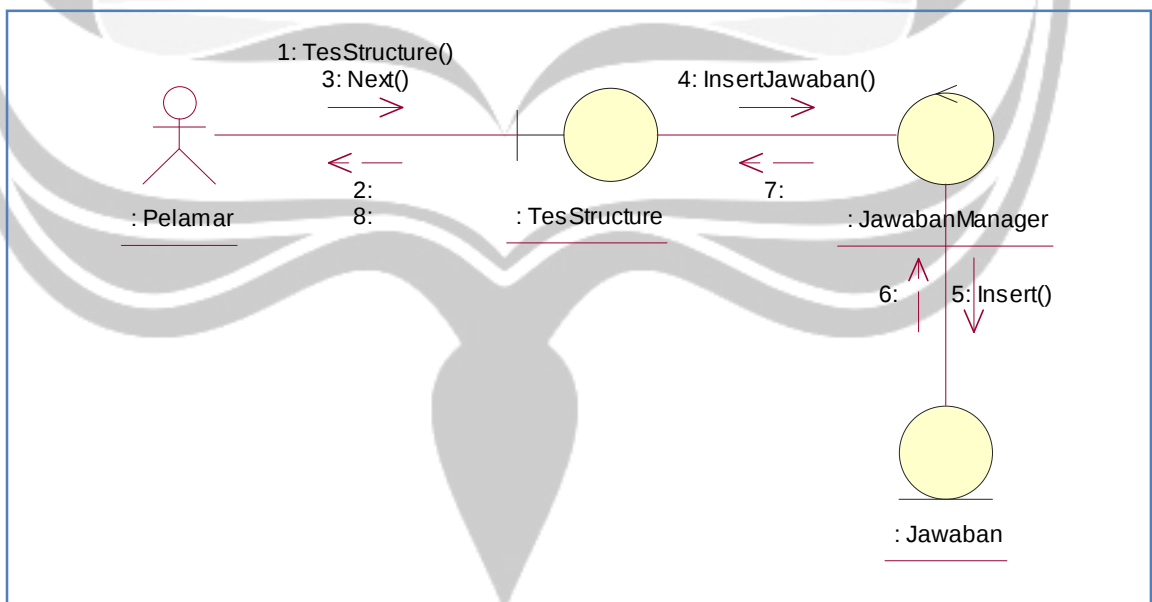
Gambar 2.56 Collaboration Diagram : Edit Soal Structure

2.2.15.3 Delete Soal Structure



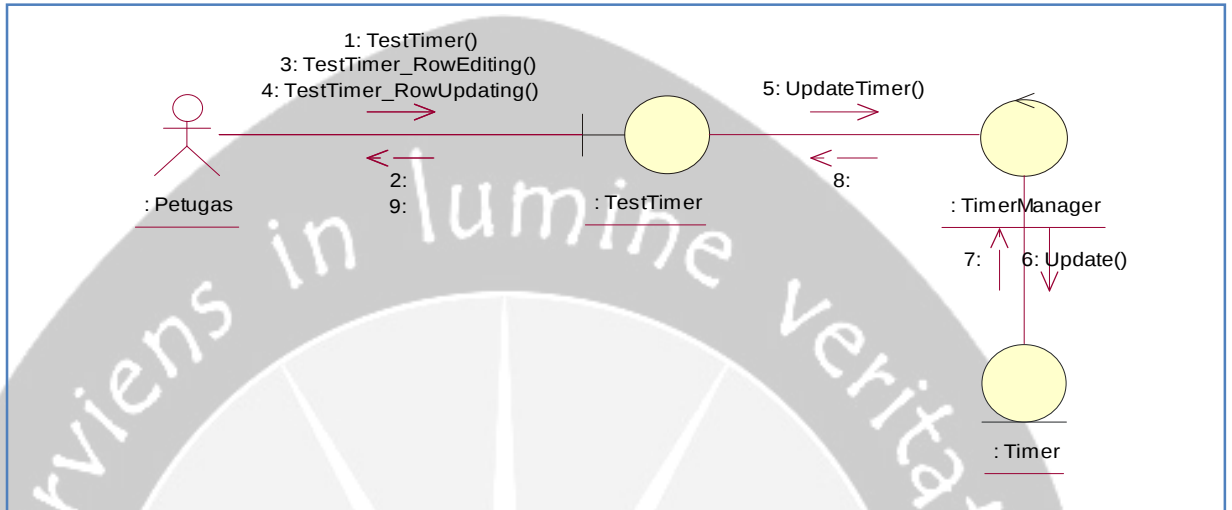
Gambar 2.57 Collaboration Diagram : Delete Soal Structure

2.2.16 Pilih Jawaban Structure



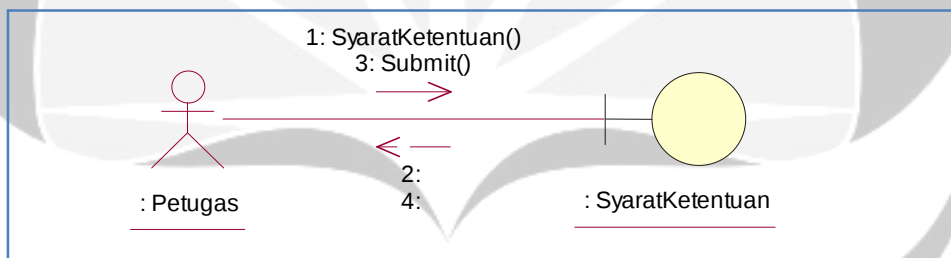
Gambar 2.58 Collaboration Diagram : Pilih Jawaban Structure

2.2.17 Kelola Waktu Tes



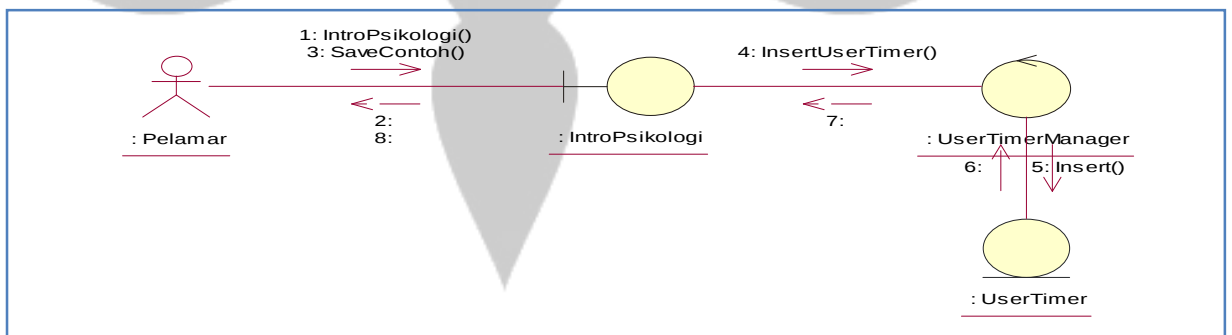
Gambar 2.59 Collaboration Diagram : Waktu Tes

2.2.18 Kelola Syarat dan Ketentuan



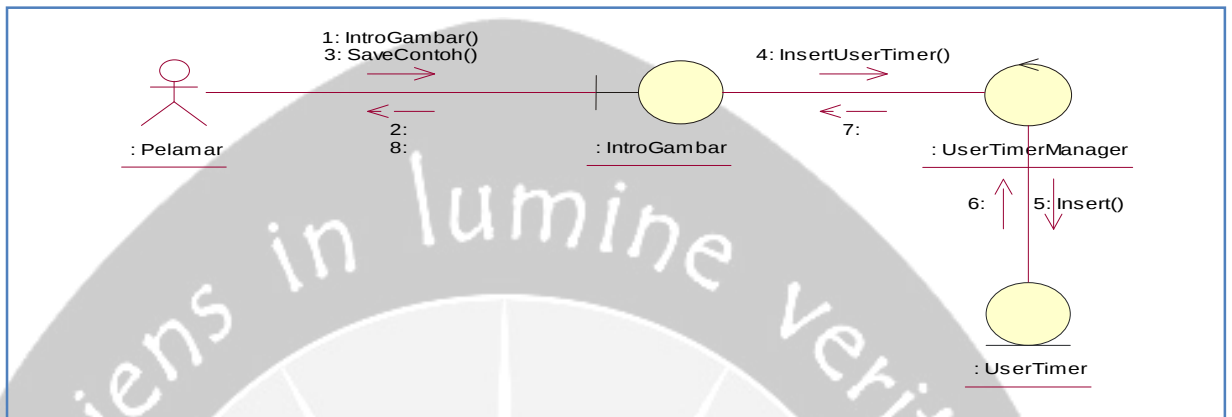
Gambar 2.60 Collaboration Diagram : Syarat dan Ketentuan

2.2.19 Tes Simulasi Psikologi



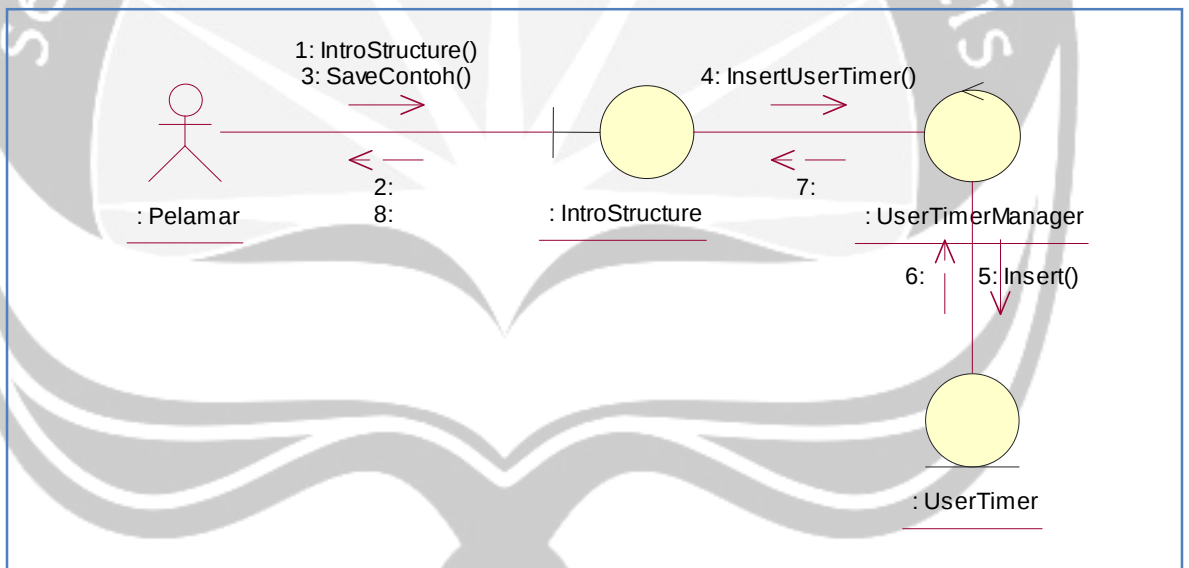
Gambar 2.61 Collaboration Diagram : Tes Simulasi Psikologi

2.2.20 Tes Simulasi Gambar



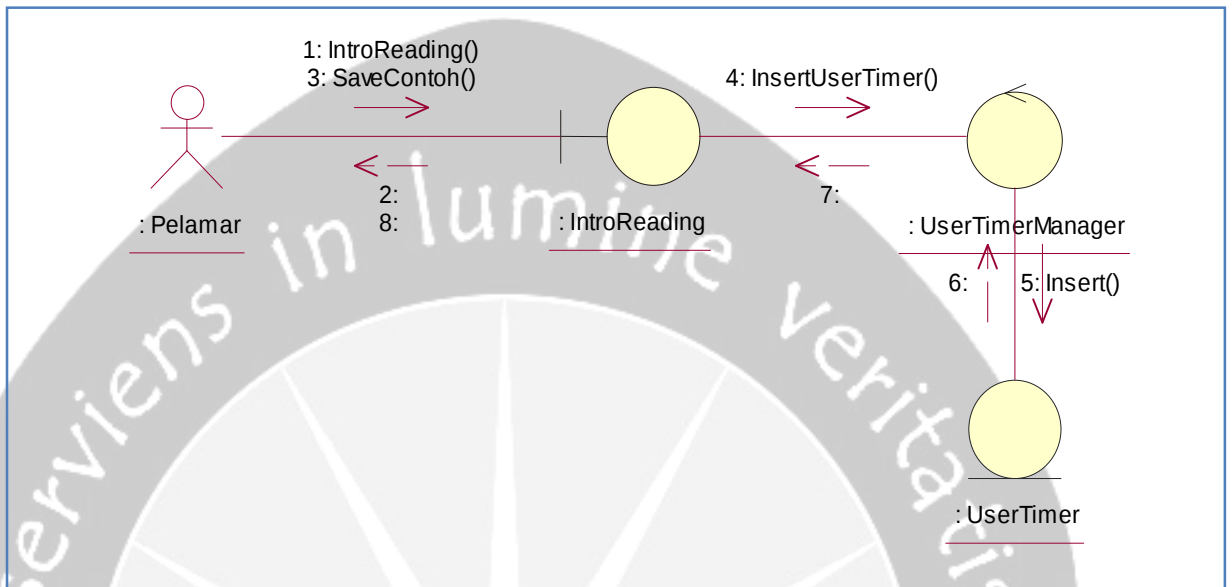
Gambar 2.62 Collaboration Diagram : Tes Simulasi Gambar

2.2.21 Tes Simulasi Structure



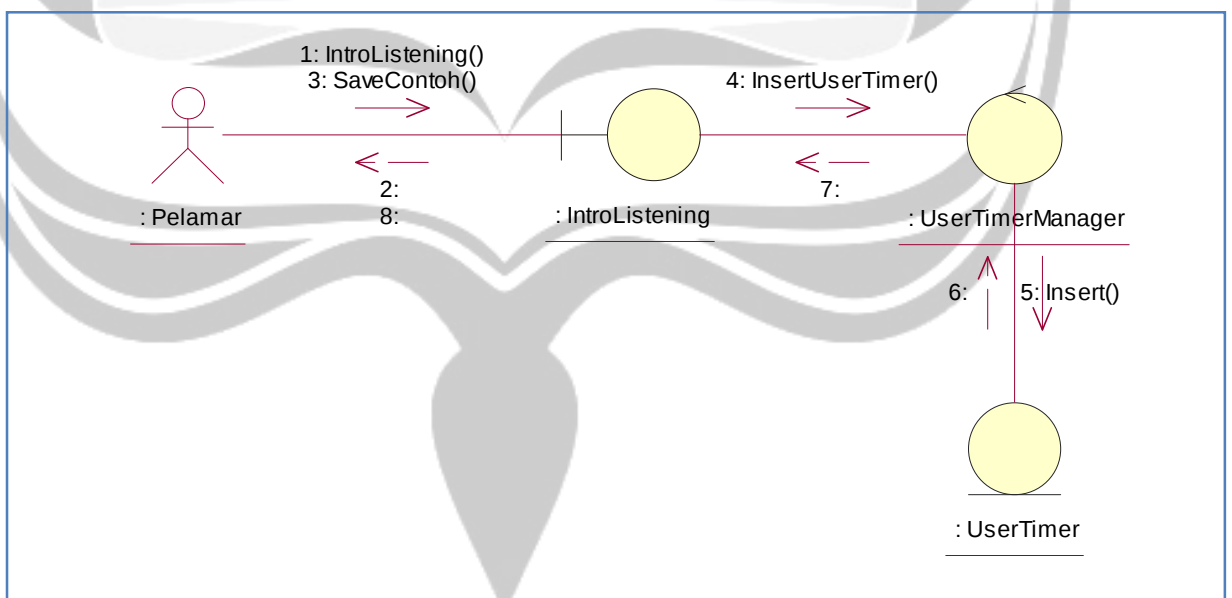
Gambar 2.63 Collaboration Diagram : Tes Simulasi Structure

2.2.22 Tes Simulasi *Reading*



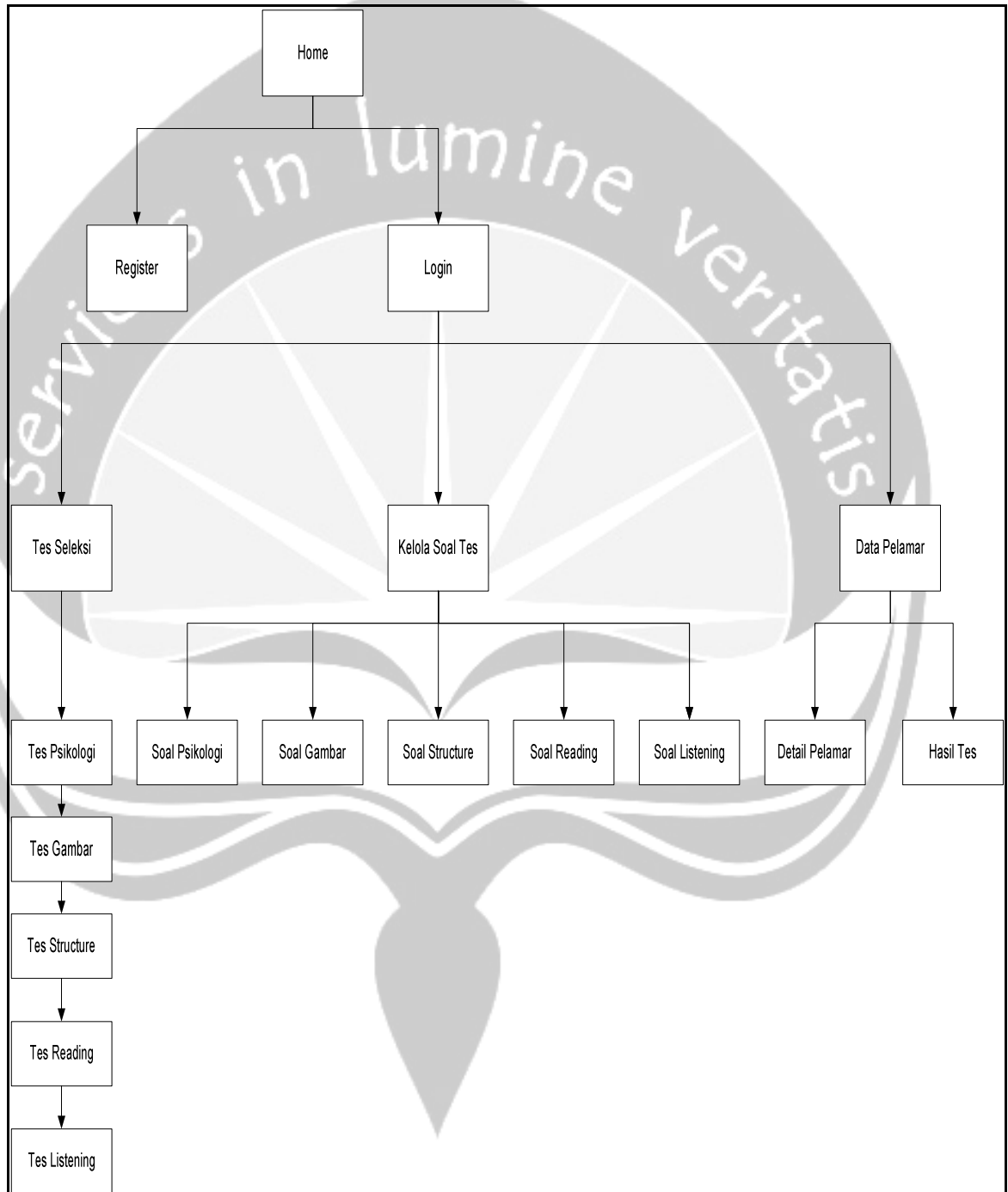
Gambar 2.64 Collaboration Diagram : Tes Simulasi *Reading*

2.2.23 Tes Simulasi *Listening*



Gambar 2.65 Collaboration Diagram : Tes Simulasi *Listening*

3 Rancangan Arsitektur



Gambar 3 Rancangan Arsitektur ARB-Web

4 Deskripsi Dekomposisi

4.1 Dekomposisi Data

4.1.1 Deskripsi Entitas Data Soal

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_soal	varchar(50)	50	id soal, Primary Key
soal	varchar(MAX)	Max	pertanyaan yang dibuat untuk Tes.
id_url_soal	varchar(50)	50	id url soal Foreign Key
option_A	varchar(255)	255	pilihan A dari soal/pertanyaan.
option_B	varchar	255	pilihan B dari soal/pertanyaan.
option_C	varchar	255	pilihan C dari soal/pertanyaan
option_D	varchar	255	untuk pilihan D dari soal/pertanyaan.
jawaban	varchar	2	jawaban dari soal/pertanyaan berdasarkan pilihan A,B,C,D.
jenis_soal	varchar	50	keterangan dari soal berupa jenis soal.

4.1.2 Deskripsi Entitas Data UrlFile

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_url_soal	varchar	50	id url soal Primary key
url	varchar	Max	untuk path/url dari file yang diupload.

4.1.3 Deskripsi Entitas Data Jawaban

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_jawaban	varchar	50	Id jawaban, Primary Key
id_soal	varchar	50	Id soal Foreign Key
UserId	uniqueidentifier	50	id user Foreign Key
Jawaban	varchar	2	Jawaban dari user
Score	int	-	Score dari jawaban
last_update	datetime	-	Waktu terakhir kalinya menjawab pertanyaan.

4.1.4 Deskripsi Entitas Data Timer

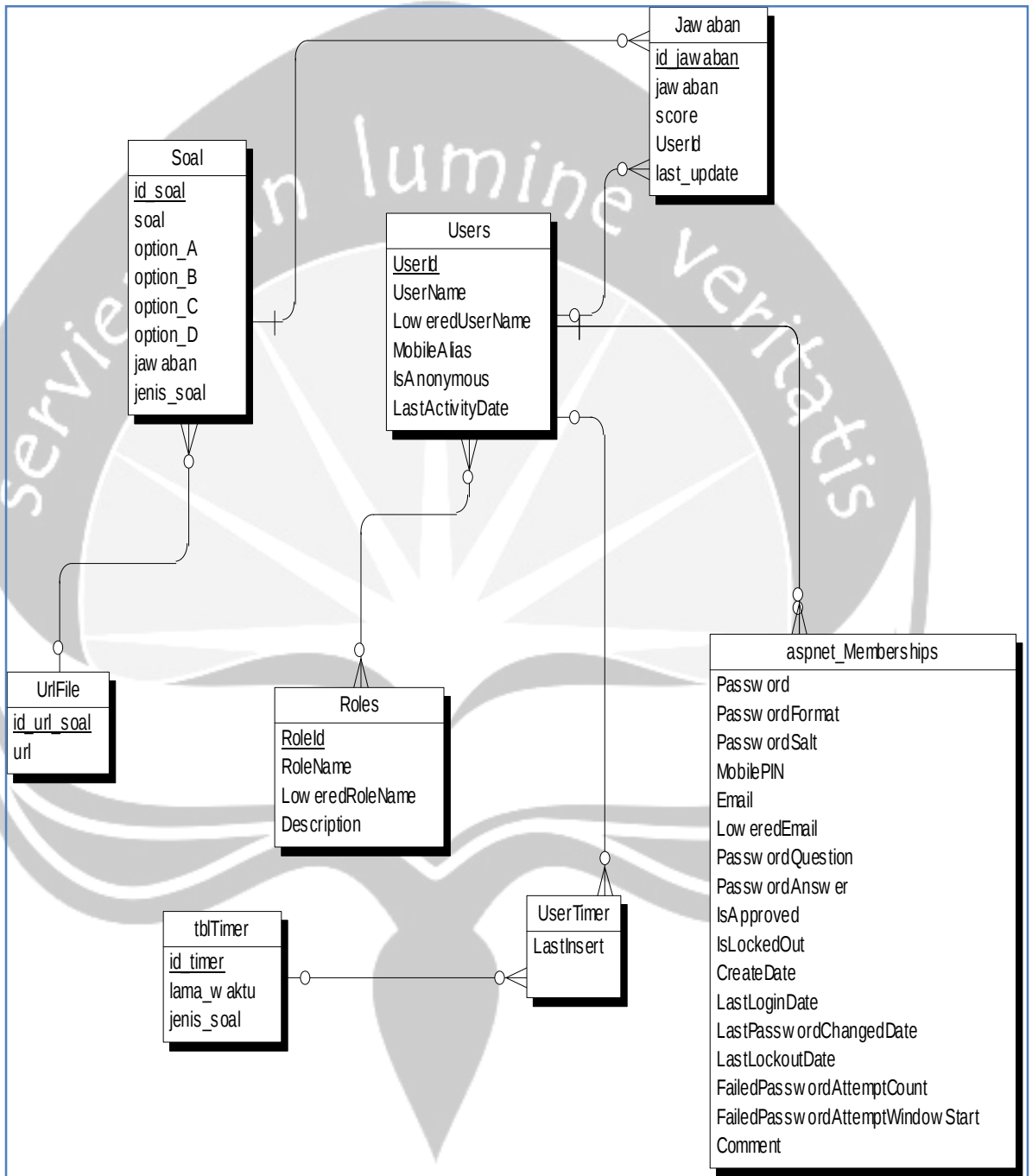
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Jenis_soal	varchar	50	Id dari waktu mengerjakan soal, Primary Key
Lama_waktu	int	-	waktu mengerjakan soal

Jumlah_soal	int	-	Banyaknya soal yang dikerjakan
-------------	-----	---	--------------------------------

4.1.5 Deskripsi Entitas Data *UserTimer*

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Jenis_soal	varchar	50	Id dari waktu mengerjakan soal, Primary Key
UserId	uniqueidentifier	50	id user Foreign Primary Key, Key
Last_insert	datetime	-	Waktu memulai tes

4.2 Conceptual Data Model

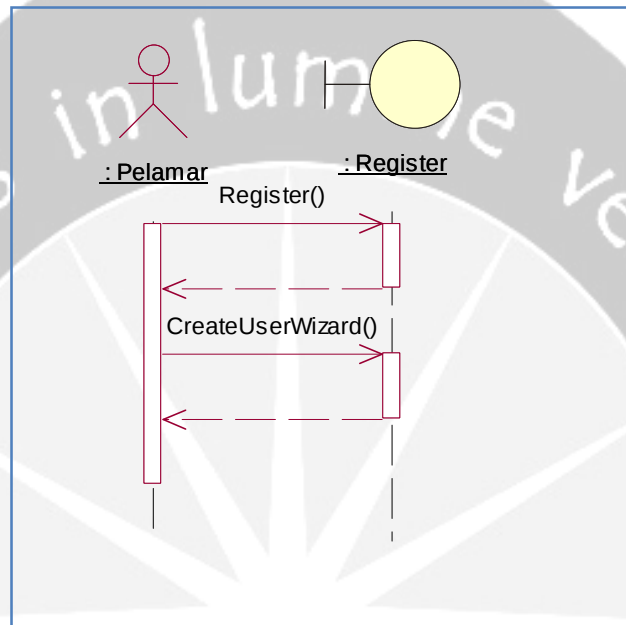


Gambar 4 Conceptual Data Model

5 Design Model

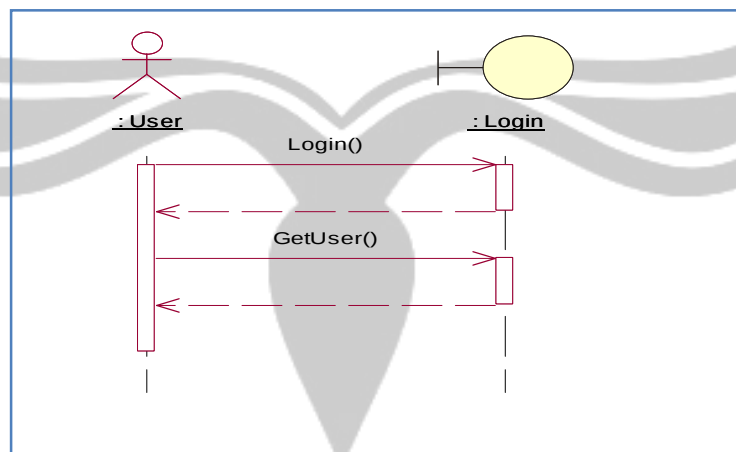
5.1 Sequence Diagram

5.1.1 Register



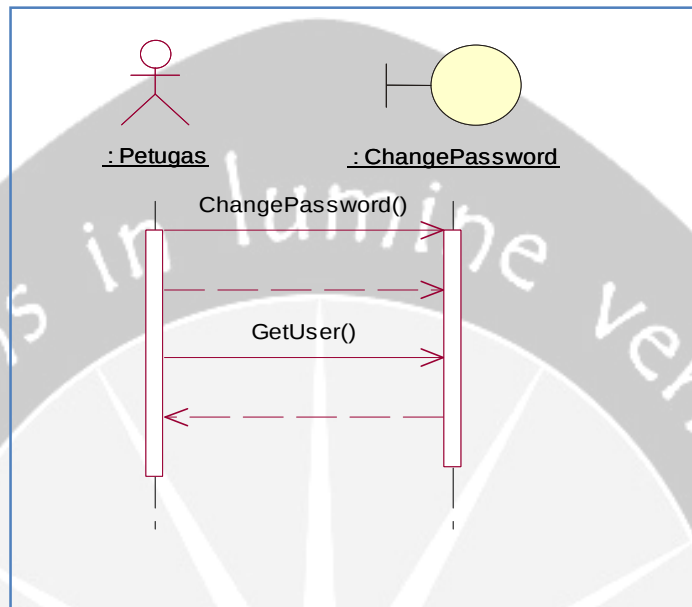
Gambar 5.1 Sequence Diagram : Register

5.1.2 Login



Gambar 5.2 Sequence Diagram : Login

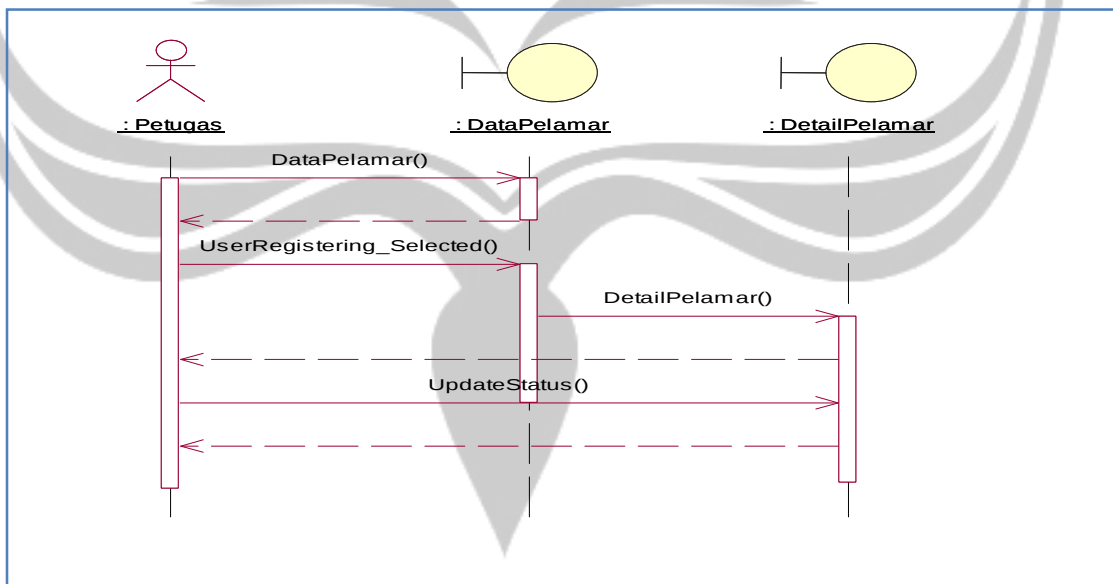
5.1.3 Kelola Change Password



Gambar 5.3 Sequence Diagram : Kelola Change Password

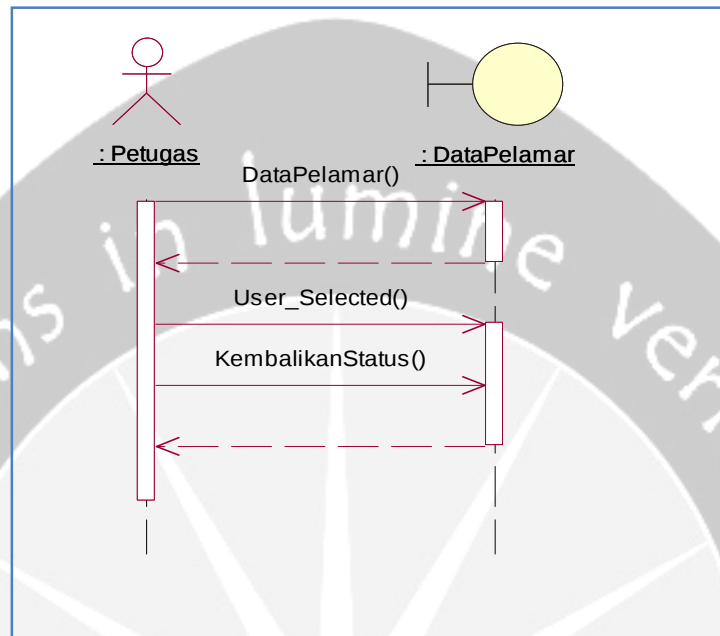
5.1.4 Kelola Data Pelamar

5.1.4.1 Detail Data Pelamar



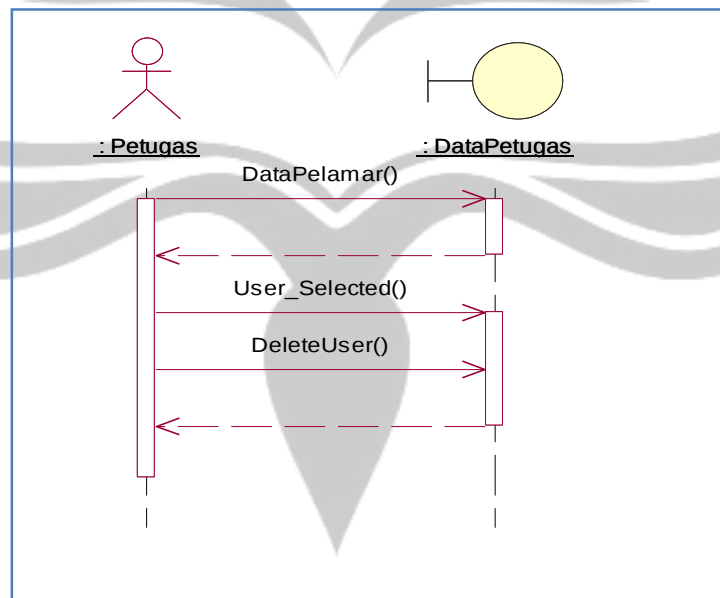
Gambar 5.4 Sequence Diagram : Detail Data Pelamar

5.1.4.2 Kembalikan Status Data Pelamar



Gambar 5.5 *Sequence Diagram* : Kembalikan Status Data Pelamar

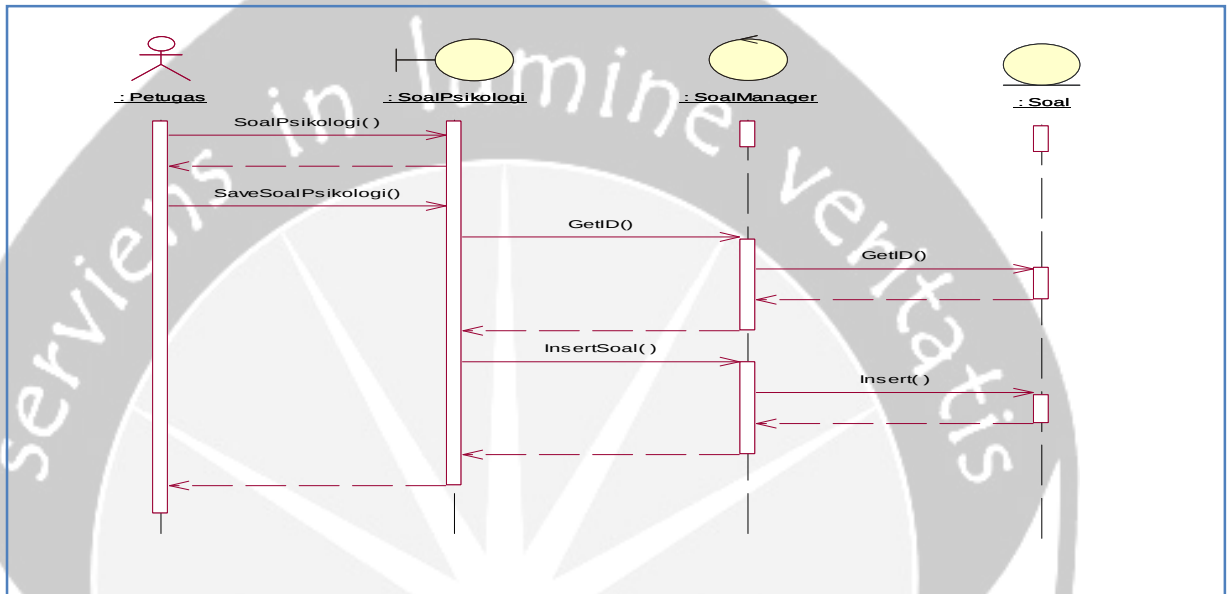
5.1.4.3 Delete Data Pelamar



Gambar 5.6 *Sequence Diagram* : Delete Data Pelamar

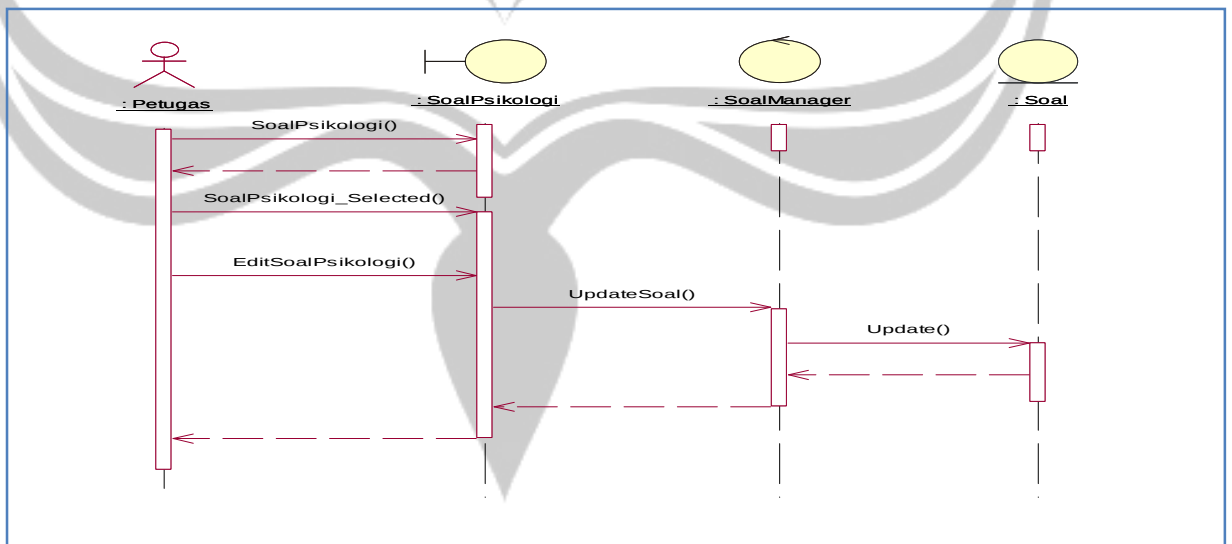
5.1.5 Kelola Soal Psikologi

5.1.5.1 Save Data Psikologi



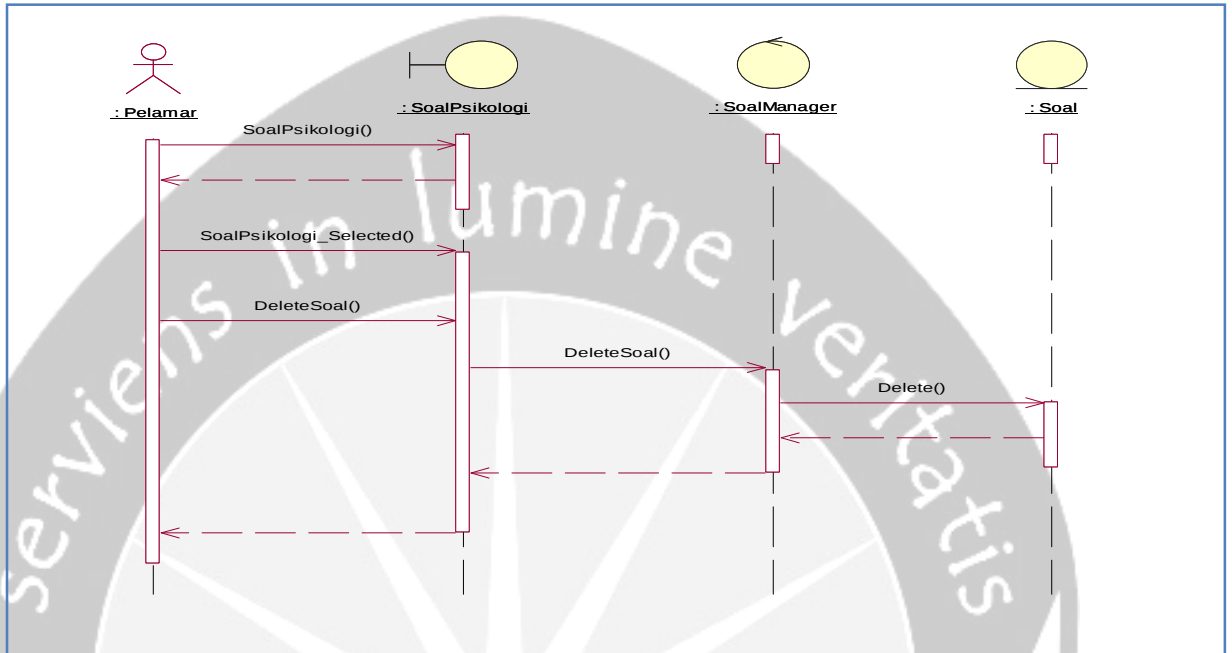
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Save Data Psikologi

5.1.5.2 Edit Data Psikologi



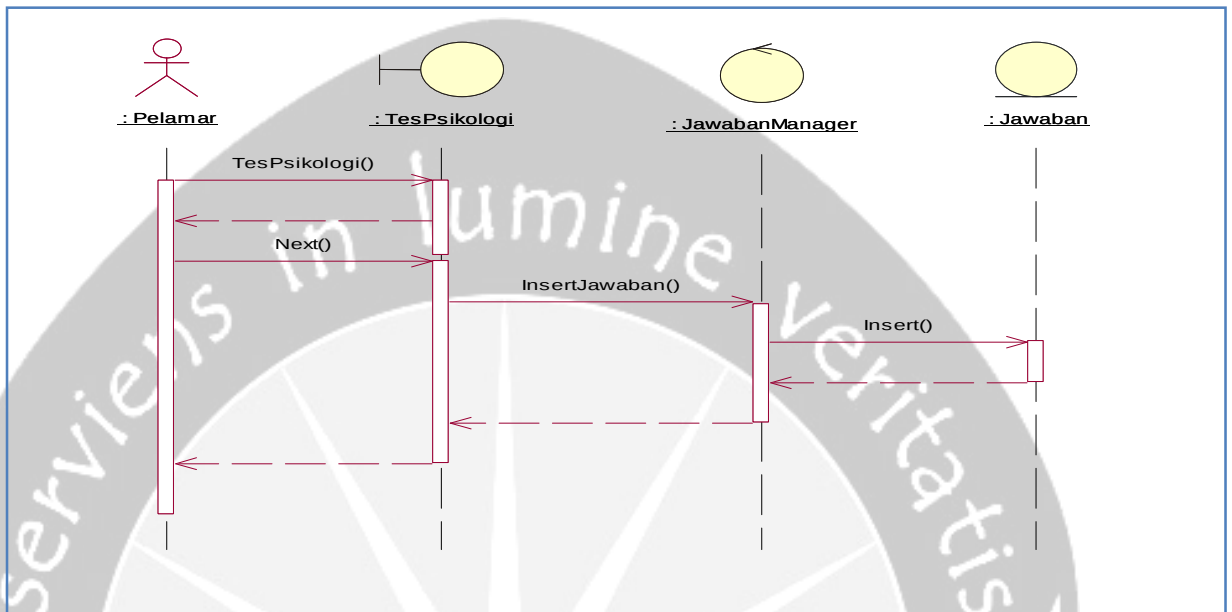
Gambar 5.8 Sequence Diagram : Edit Data Psikologi

5.1.5.3 Delete Data Psikologi



Gambar 5.9 Sequence Diagram : Delete Data Psikologi

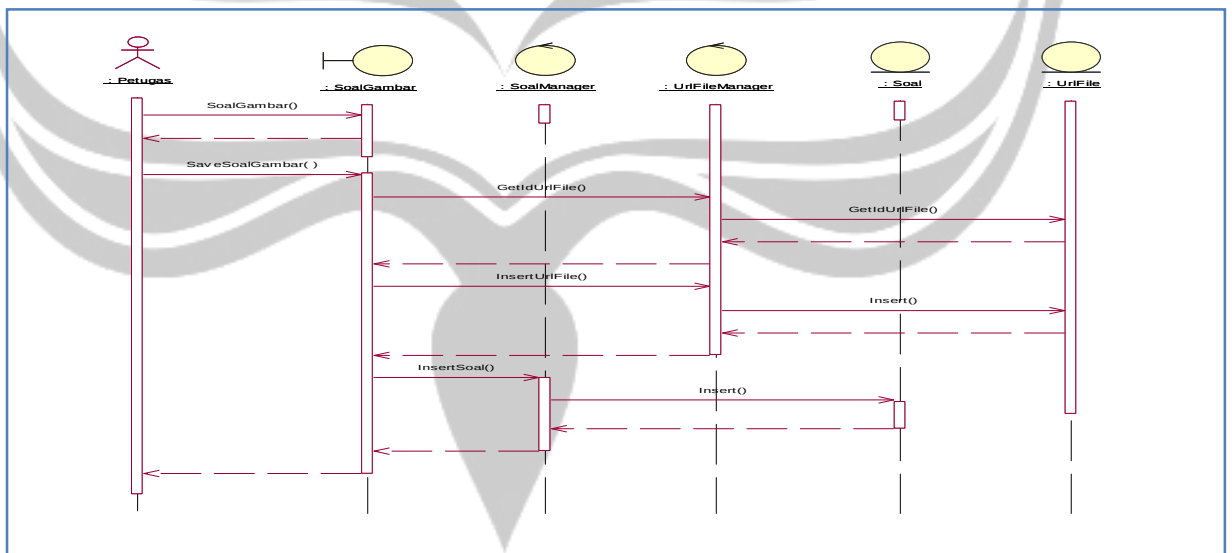
5.1.6 Pilih Jawaban Psikologi



Gambar 5.10 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Psikologi

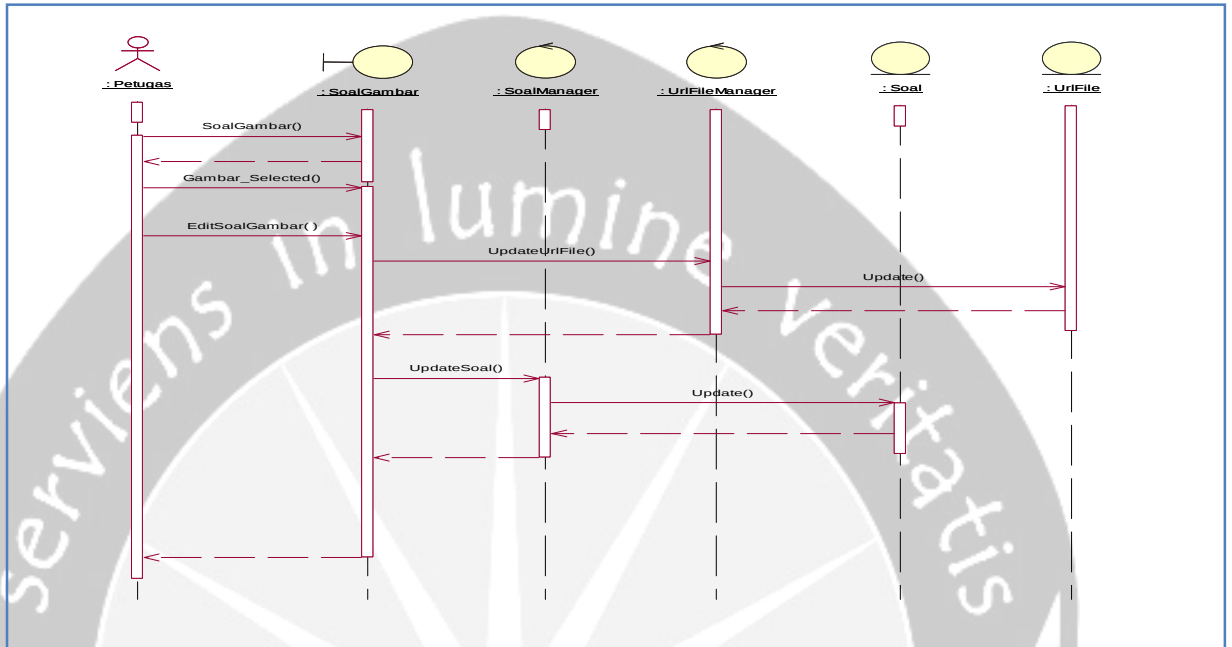
5.1.7 Kelola Soal Psikologi Gambar

5.1.7.1 Save Soal Psikologi Gambar



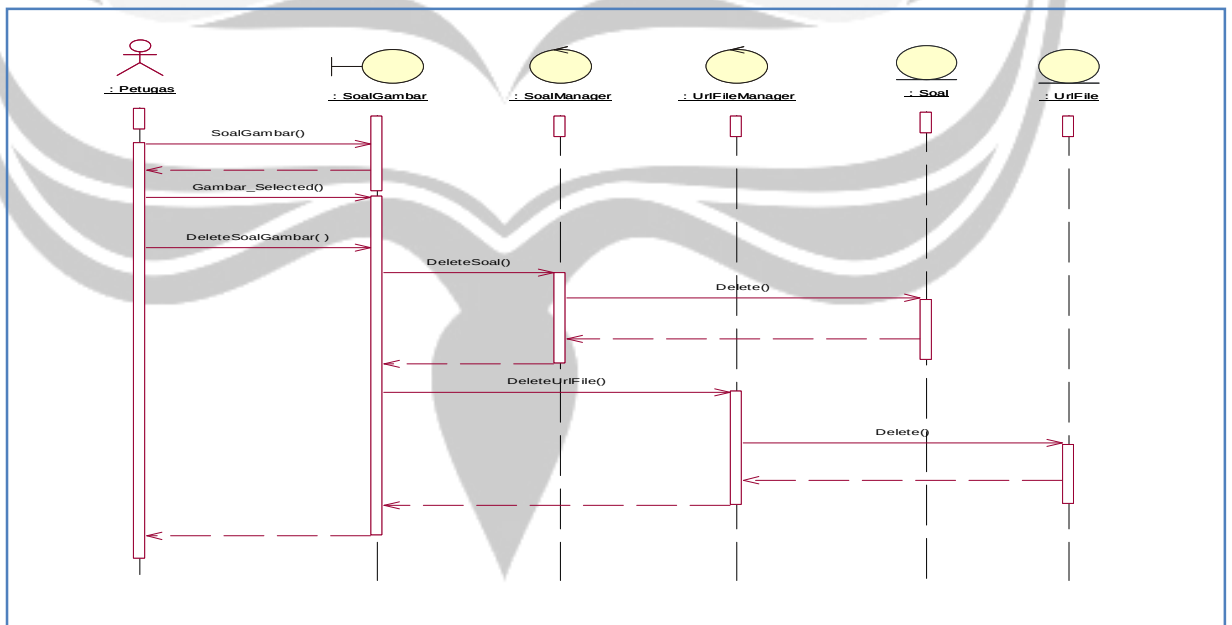
Gambar 5.11 Sequence Diagram : Save Soal Psikologi Gambar

5.1.7.2 Edit Soal Psikologi Gambar



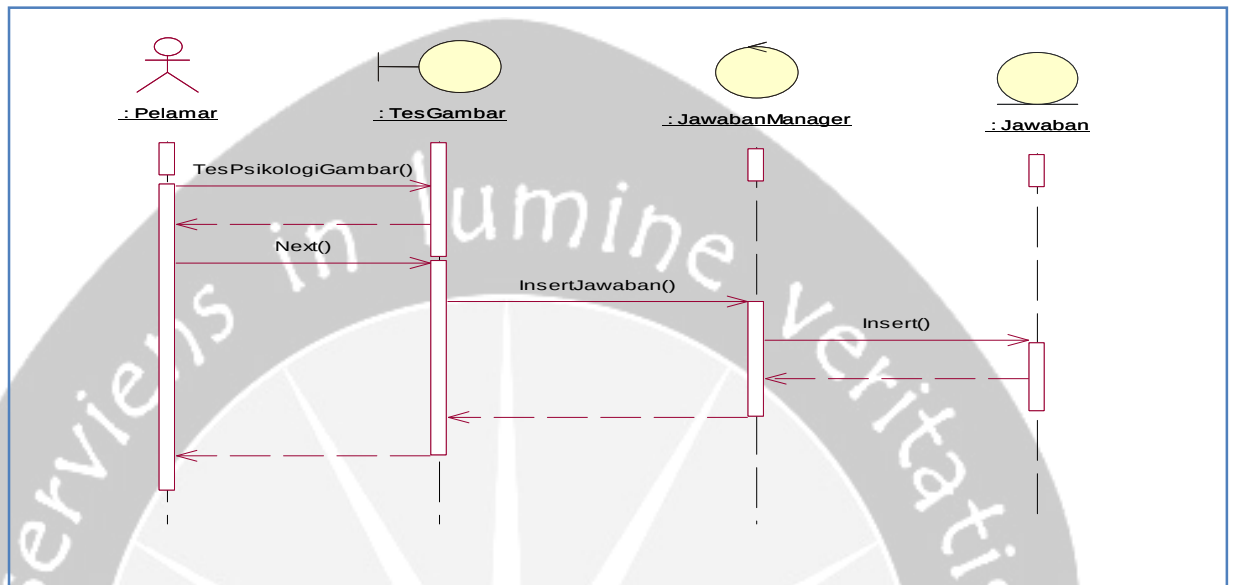
Gambar 5.12 Sequence Diagram : Edit Soal Psikologi Gambar

5.1.7.3 Delete Soal Psikologi Gambar



Gambar 5.13 Sequence Diagram : Delete Soal Psikologi Gambar

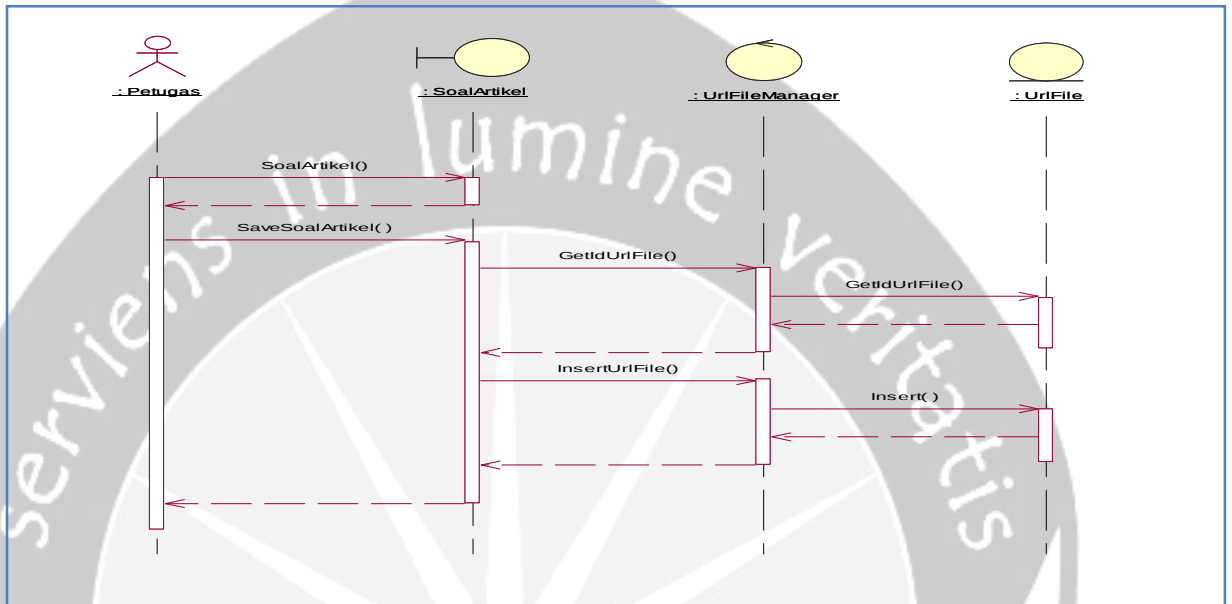
5.1.8 Pilih Jawaban Psikologi Gambar



Gambar 5.14 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Psikologi Gambar

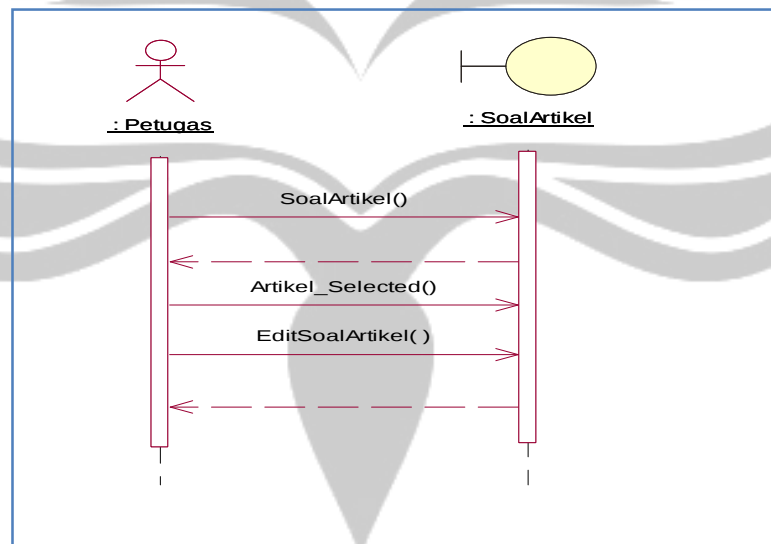
5.1.9 Kelola Artikel *Reading*

5.1.9.1 Save Artikel



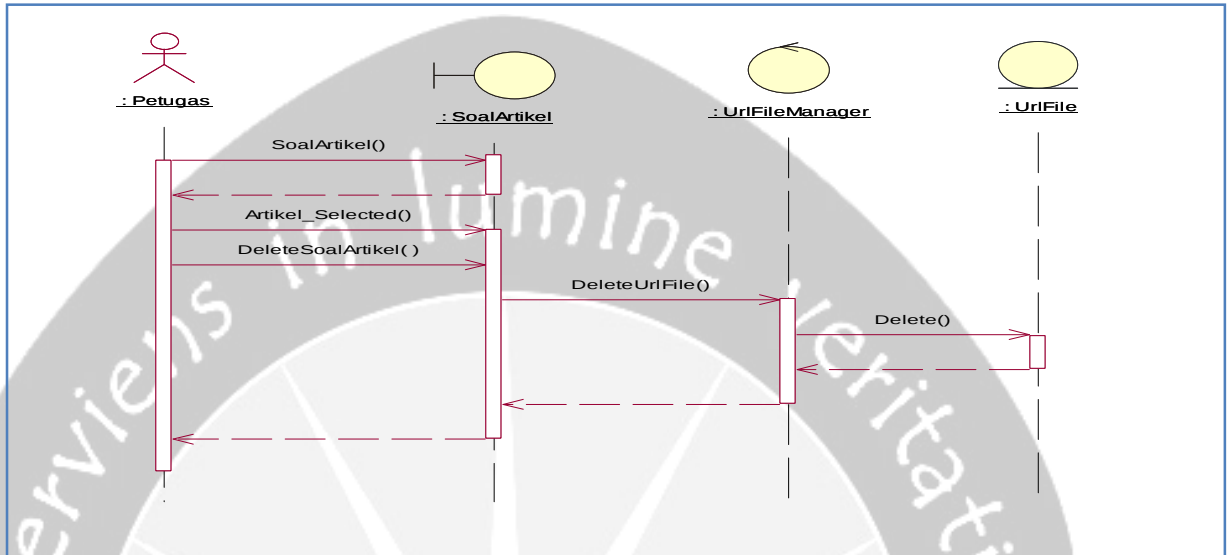
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Save Artikel

5.1.9.2 Edit Artikel



Gambar 5.16 Sequence Diagram : Edit Artikel

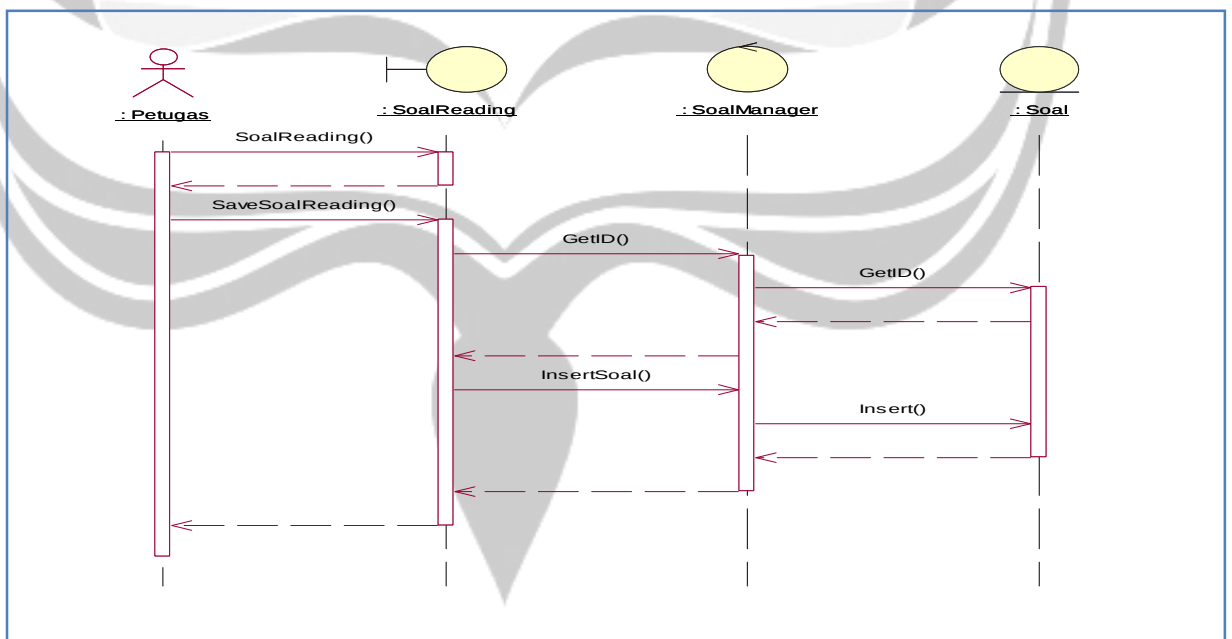
5.1.9.3 Delete Artikel



Gambar 5.17 Sequence Diagram : Delete Artikel

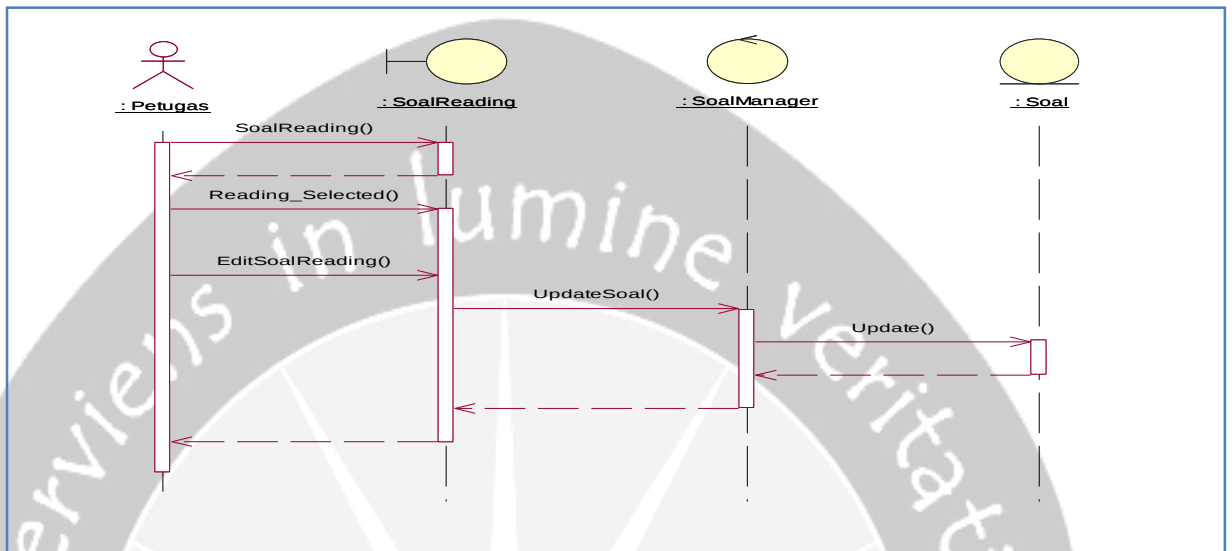
5.1.10Kelola Soal Reading

5.1.10.1 Save Soal Reading



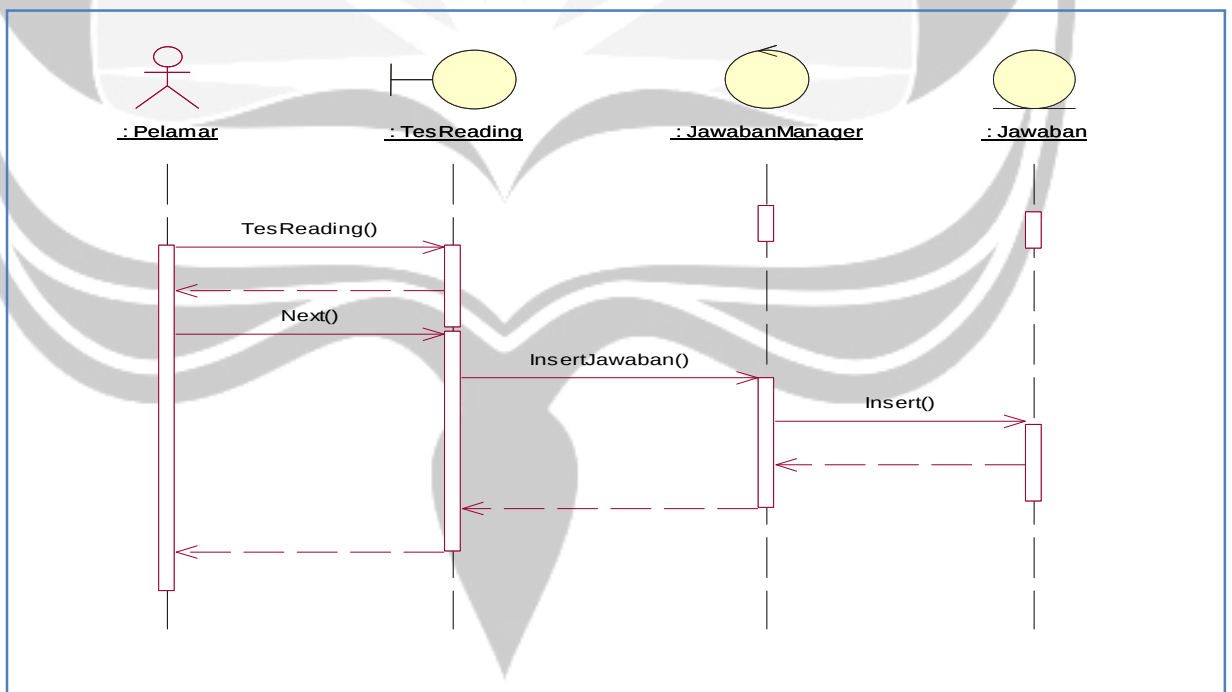
Gambar 5.18 Sequence Diagram : Save Soal Reading

5.1.10.2 Edit Soal Reading



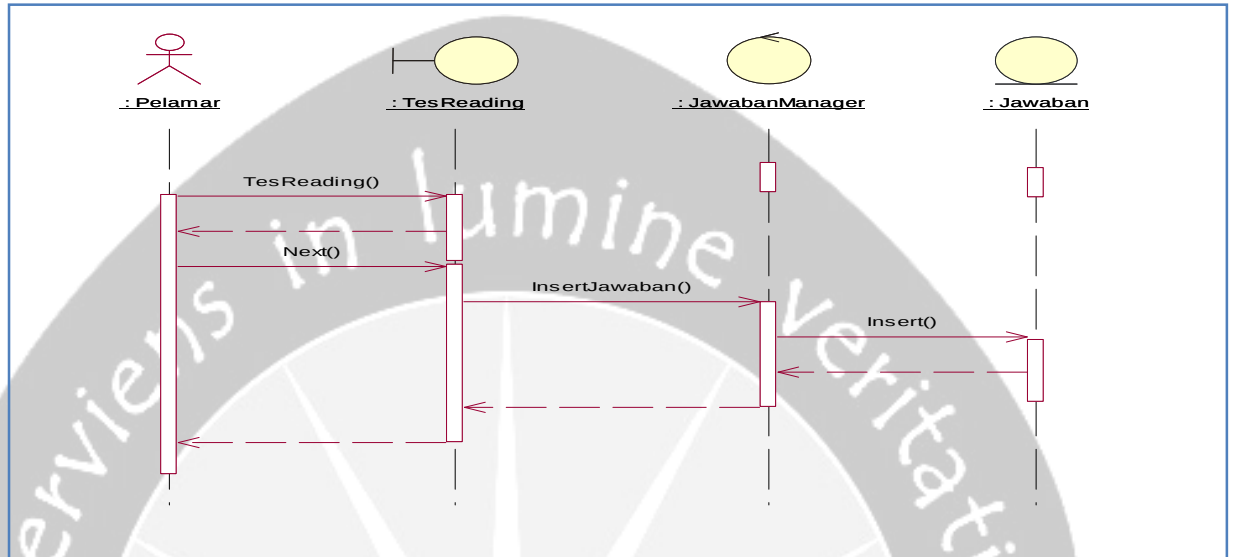
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Edit Soal Reading

5.1.10.3 Delete Soal Reading



Gambar 5.7 Sequence Diagram : Delete Soal Reading

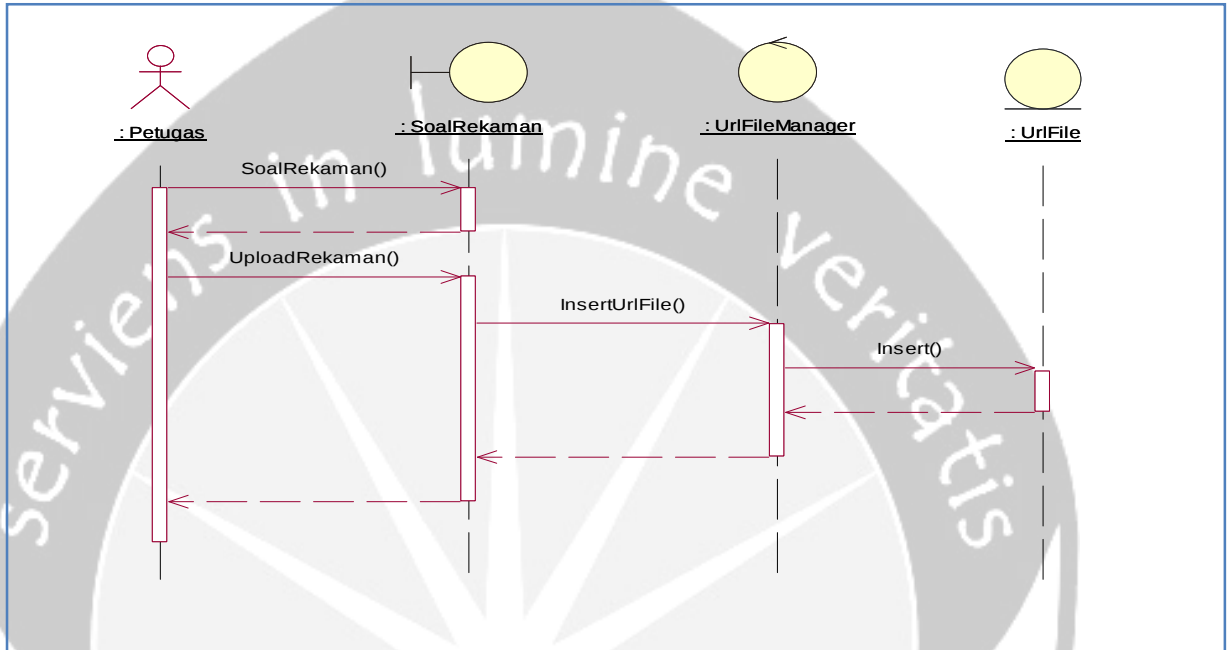
5.1.11 Pilih Jawaban Reading



Gambar 5.20 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Reading

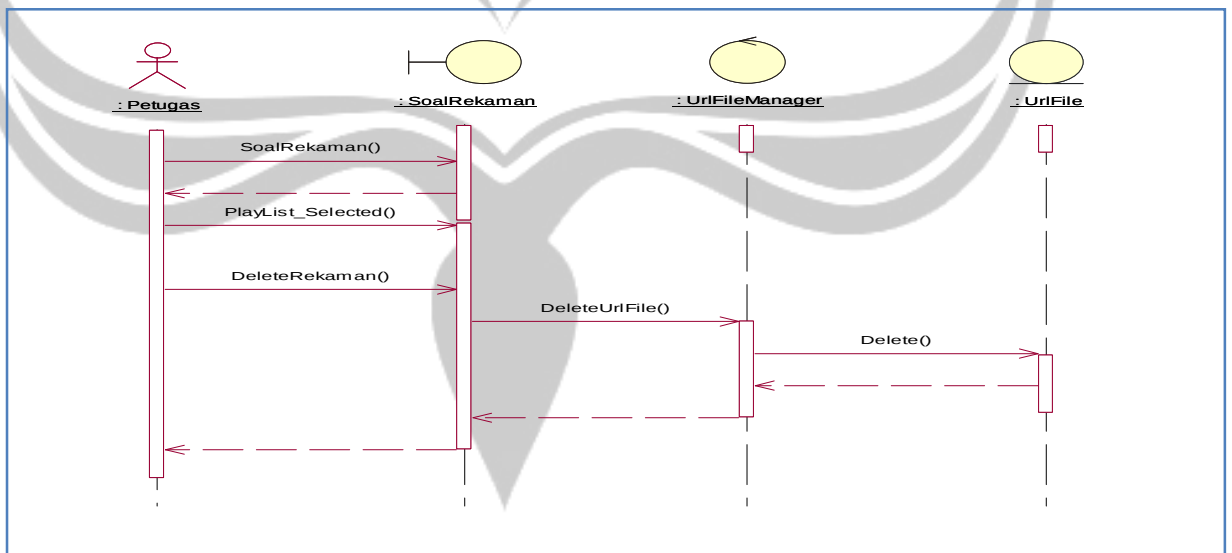
5.1.12 Kelola Soal Rekaman

5.1.12.1 Save Rekaman



Gambar 5.21 Sequence Diagram : Save Rekaman

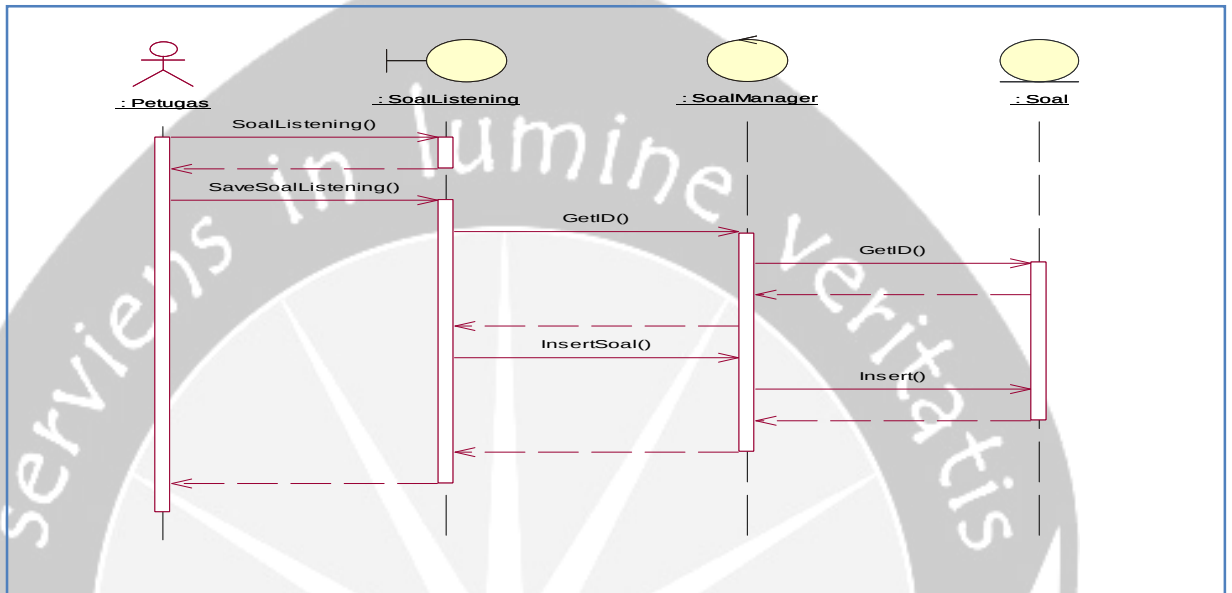
5.1.12.2 Delete Rekaman



Gambar 5.22 Sequence Diagram : Delete Rekaman

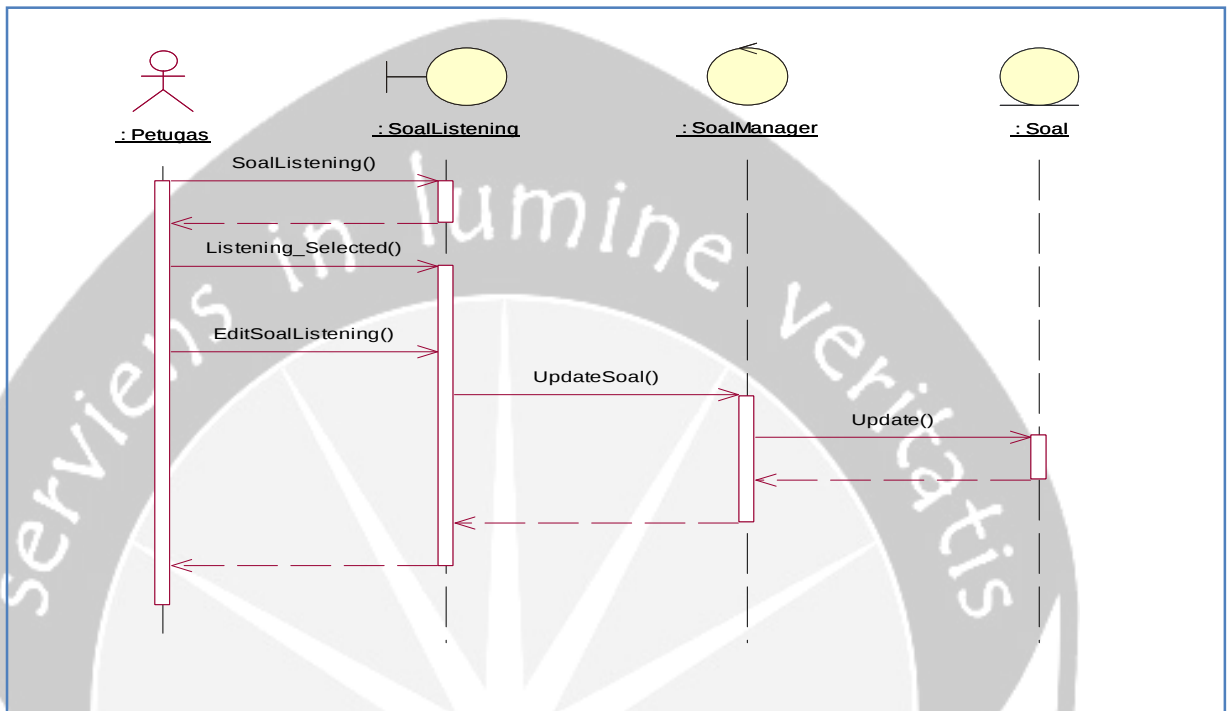
5.1.13 Kelola Soal *Listening*

5.1.13.1 Save Soal *Listening*



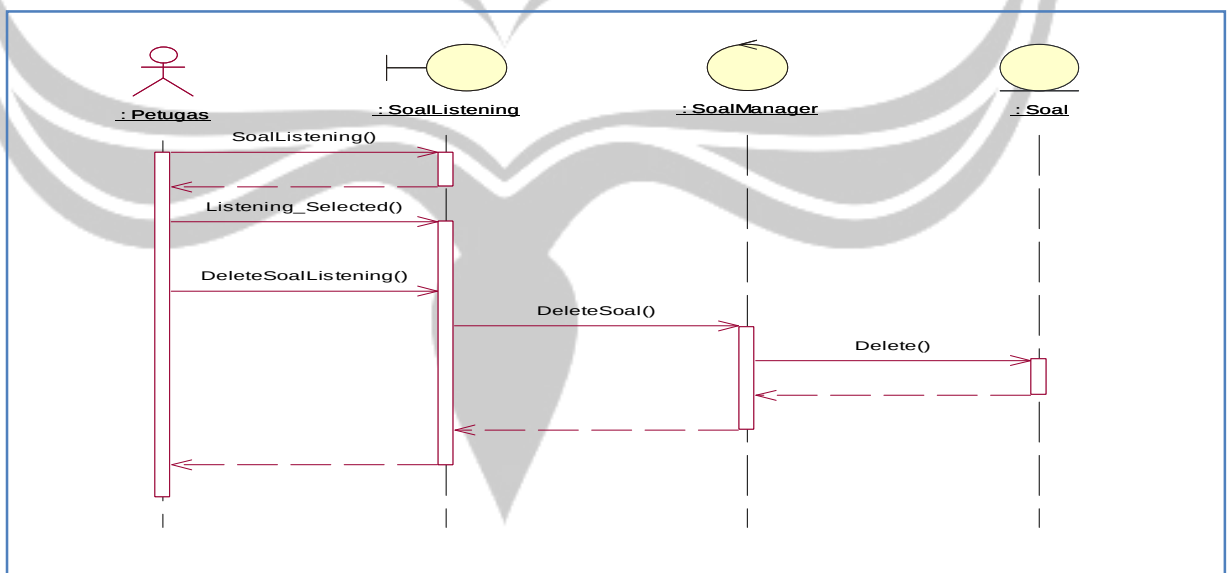
Gambar 5.23 Sequence Diagram : Save Soal *Listening*

5.1.13.2 Edit Soal Listening



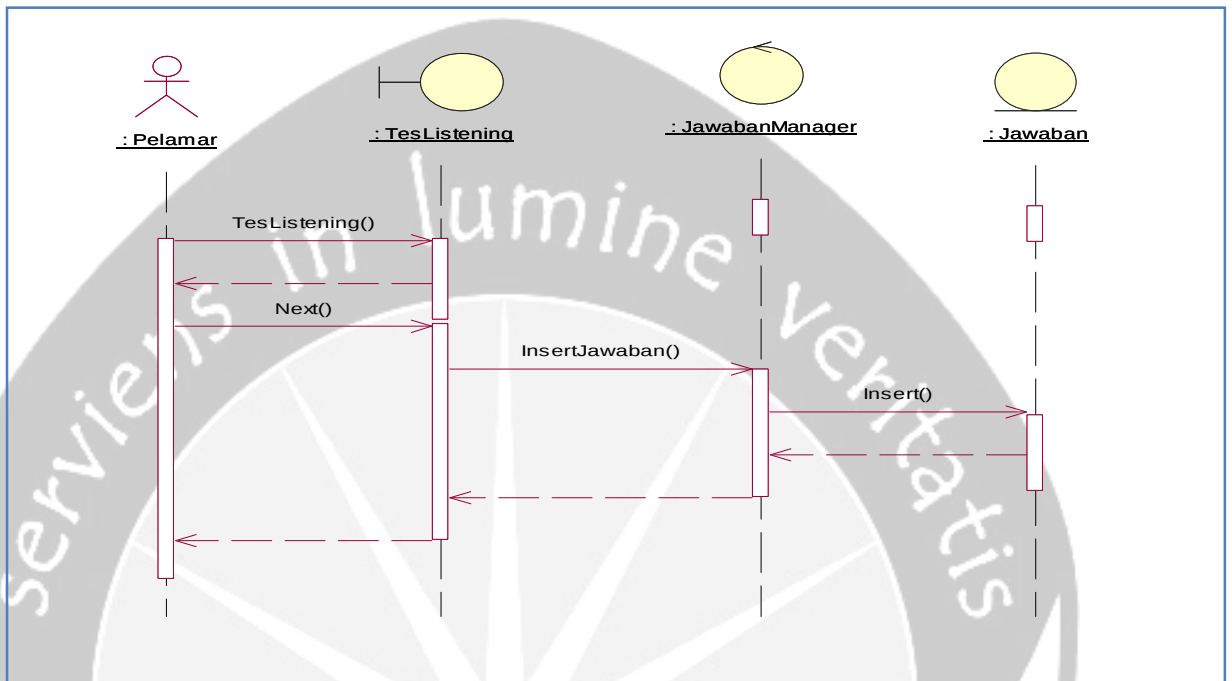
Gambar 5.24 Sequence Diagram : Edit Soal Listening

5.1.13.3 Delete Soal Listening



Gambar 5.25 Sequence Diagram : Delete Soal Listening

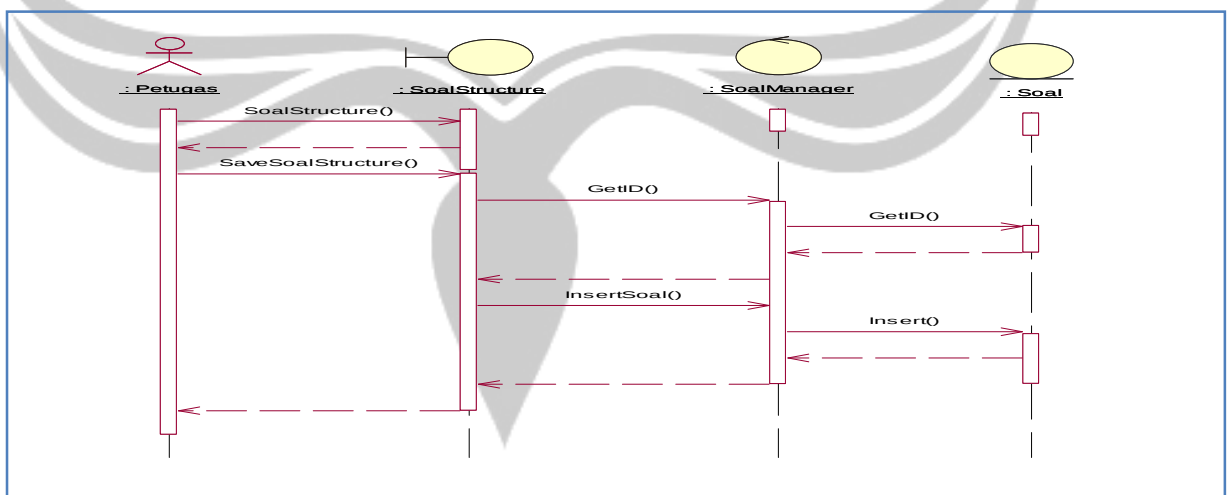
5.1.14 Pilih Jawaban *Listening*



Gambar 5.26 Sequence Diagram : Pilih Jawaban *Listening*

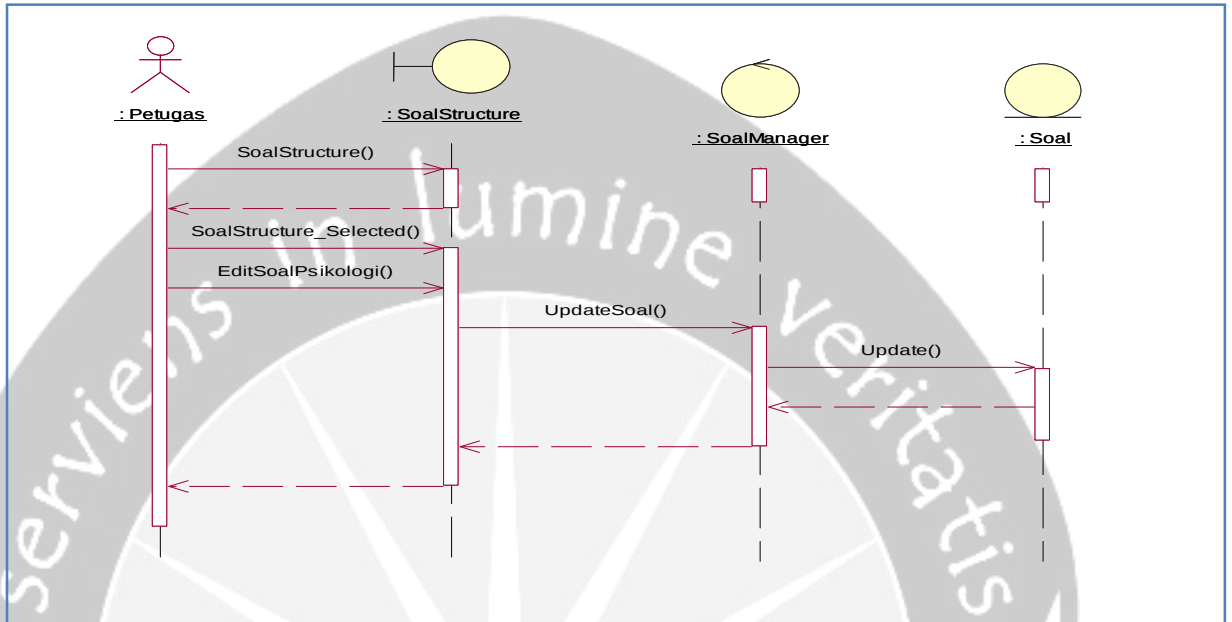
5.1.15 Kelola Soal *Structure*

5.1.15.1 Save Soal *Structure*



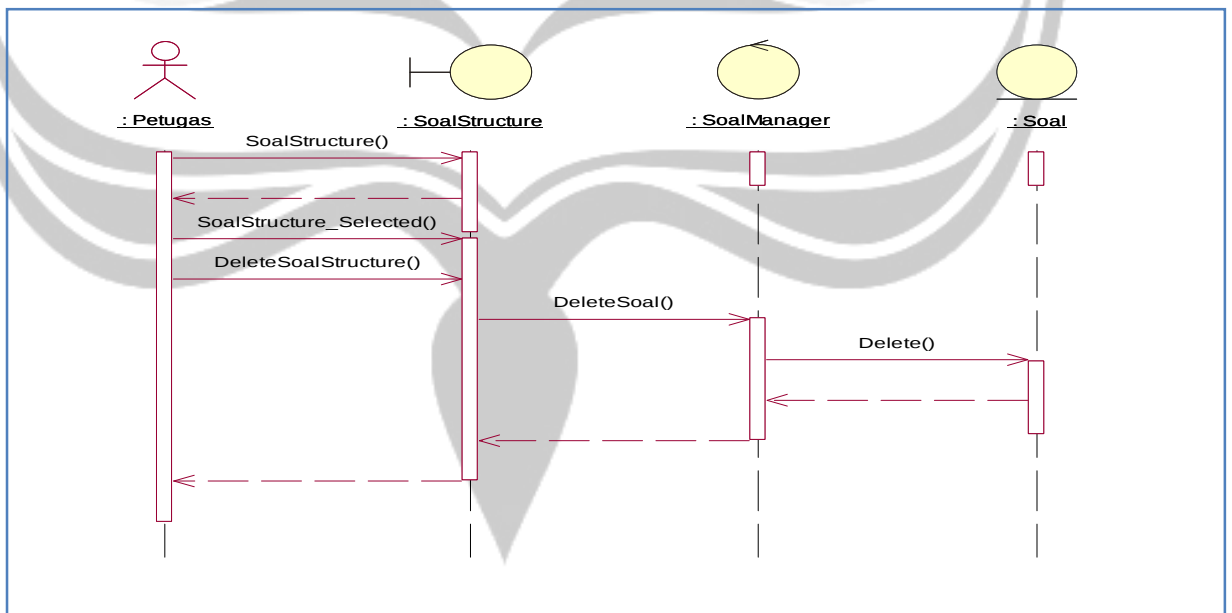
Gambar 5.27 Sequence Diagram : Save Soal *Structure*

5.1.15.2 Edit Soal Structure



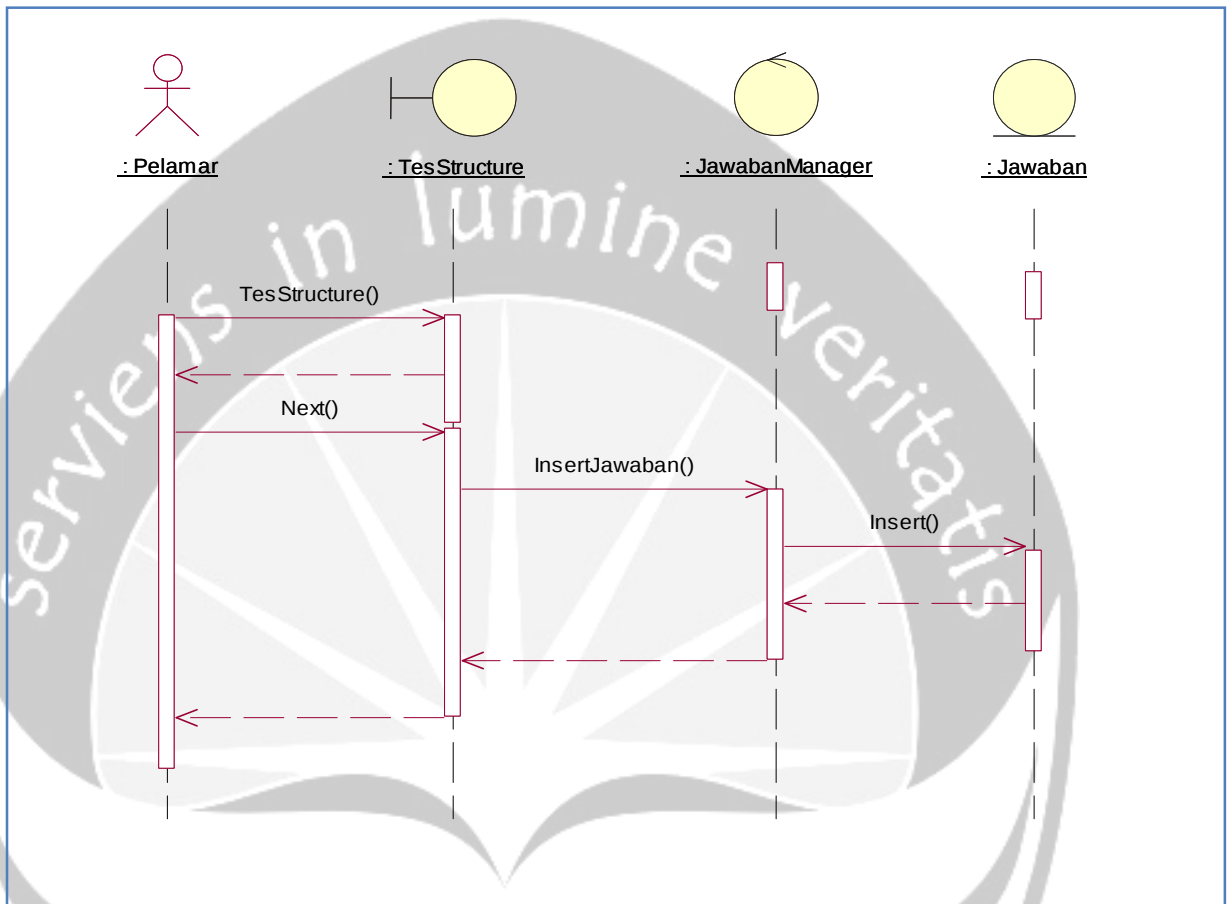
Gambar 5.28 Sequence Diagram : Edit Soal Structure

5.1.15.3 Delete Soal Structure



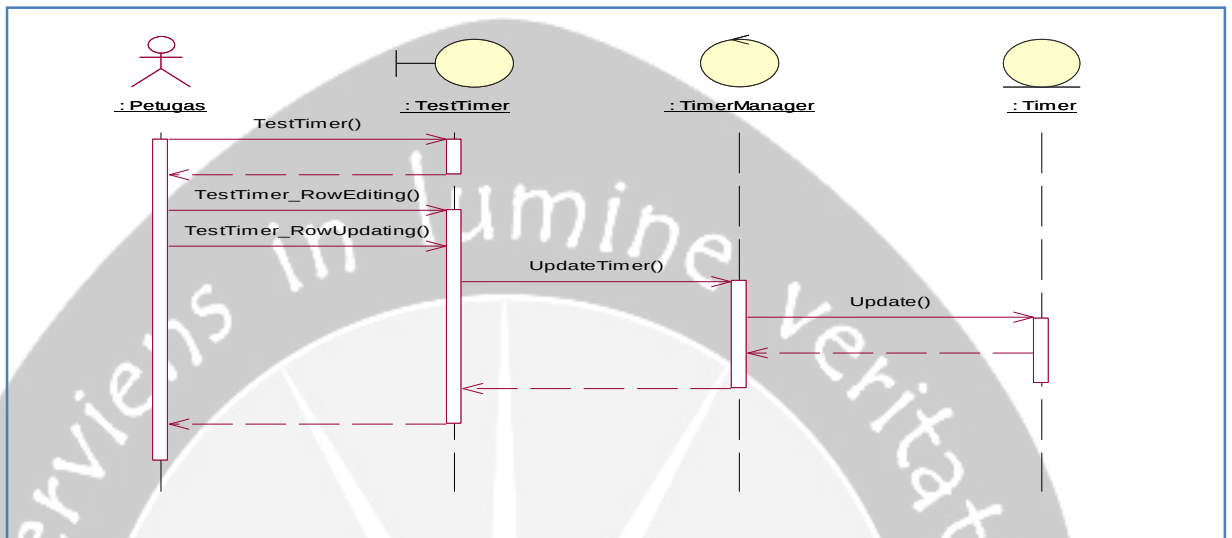
Gambar 5.29 Sequence Diagram : Delete Soal Structure

5.1.16 Pilih Jawaban Structure



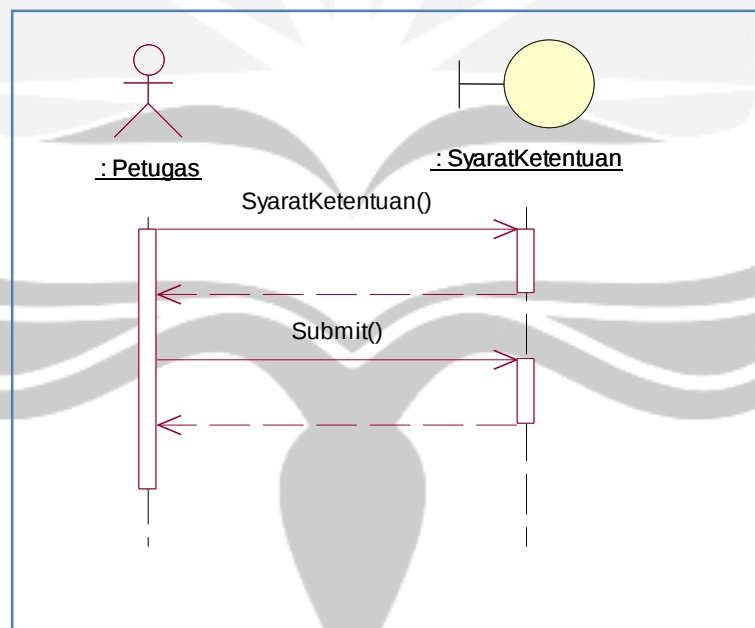
Gambar 5.30 Sequence Diagram : Pilih Jawaban Structure

5.1.17 Kelola Waktu Tes



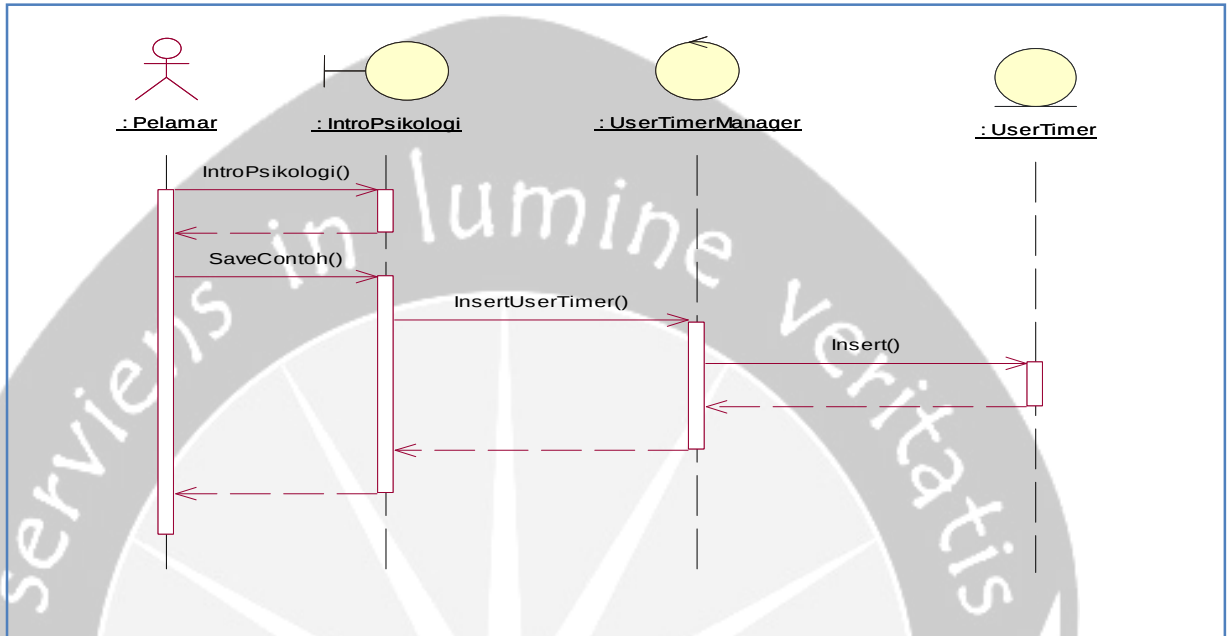
Gambar 5.31 *Sequence Diagram* : Kelola Waktu Tes

5.1.18 Kelola Syarat dan Ketentuan



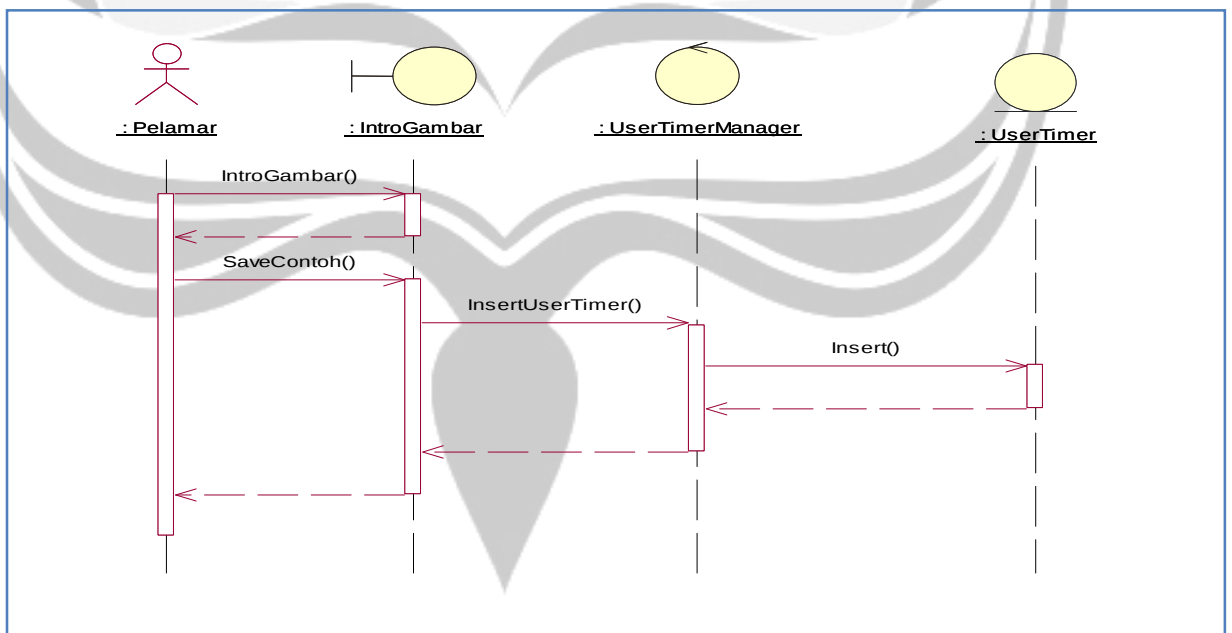
Gambar 5.32 *Sequence Diagram* : Kelola Syarat dan Keetentuan

5.1.19 Tes Simulasi Psikologi



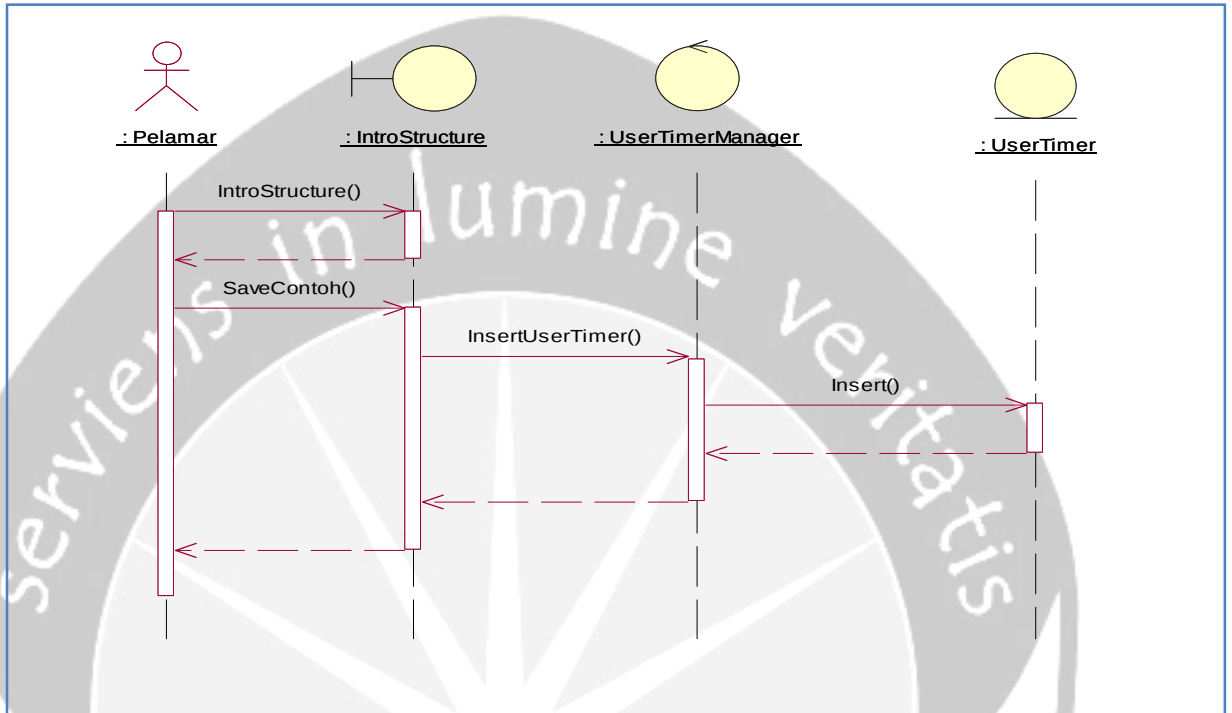
Gambar 5.33 *Sequence Diagram* : Tes Simulasi Psikologi

5.1.20 Tes Simulasi Gambar



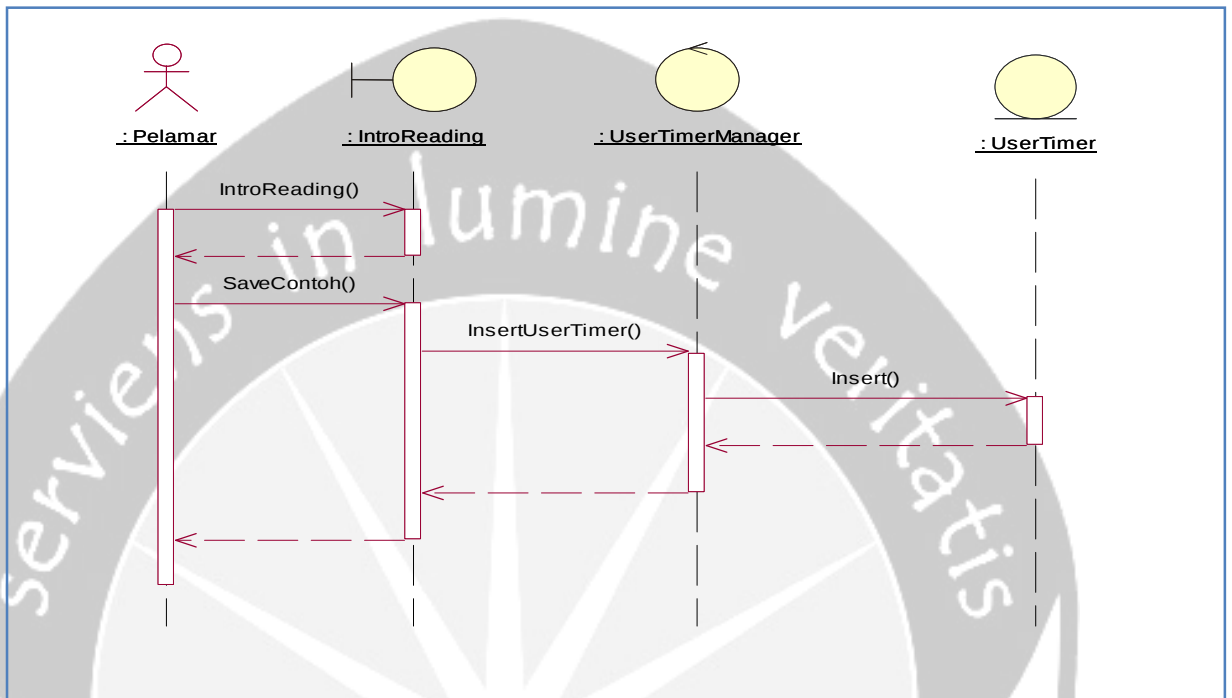
Gambar 5.34 *Sequence Diagram* : Tes Simulasi Gambar

5.1.21 Tes Simulasi Structure



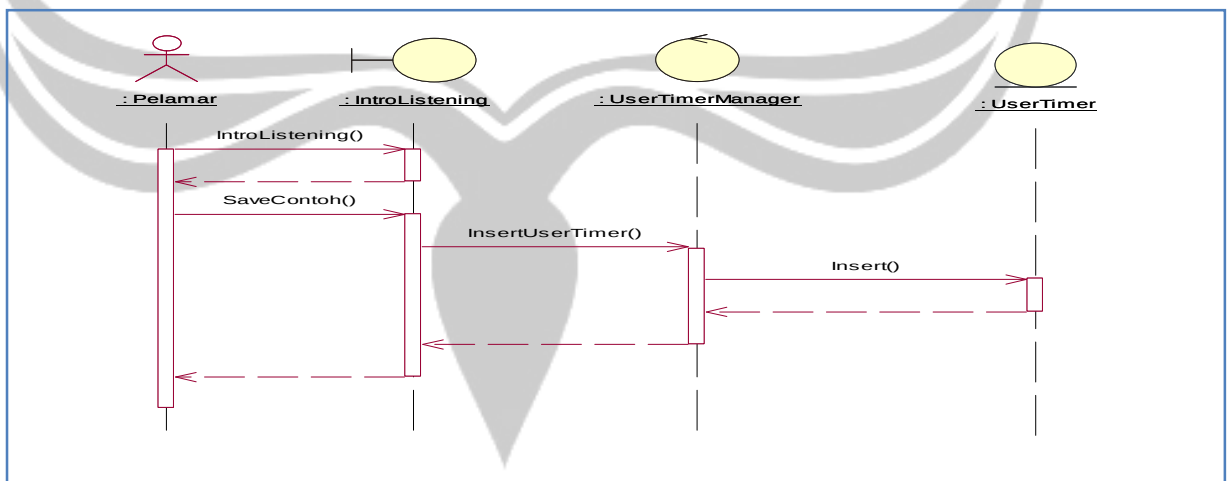
Gambar 5.35 Sequence Diagram : Tes Simulasi Structure

5.1.22 Tes Simulasi *Reading*



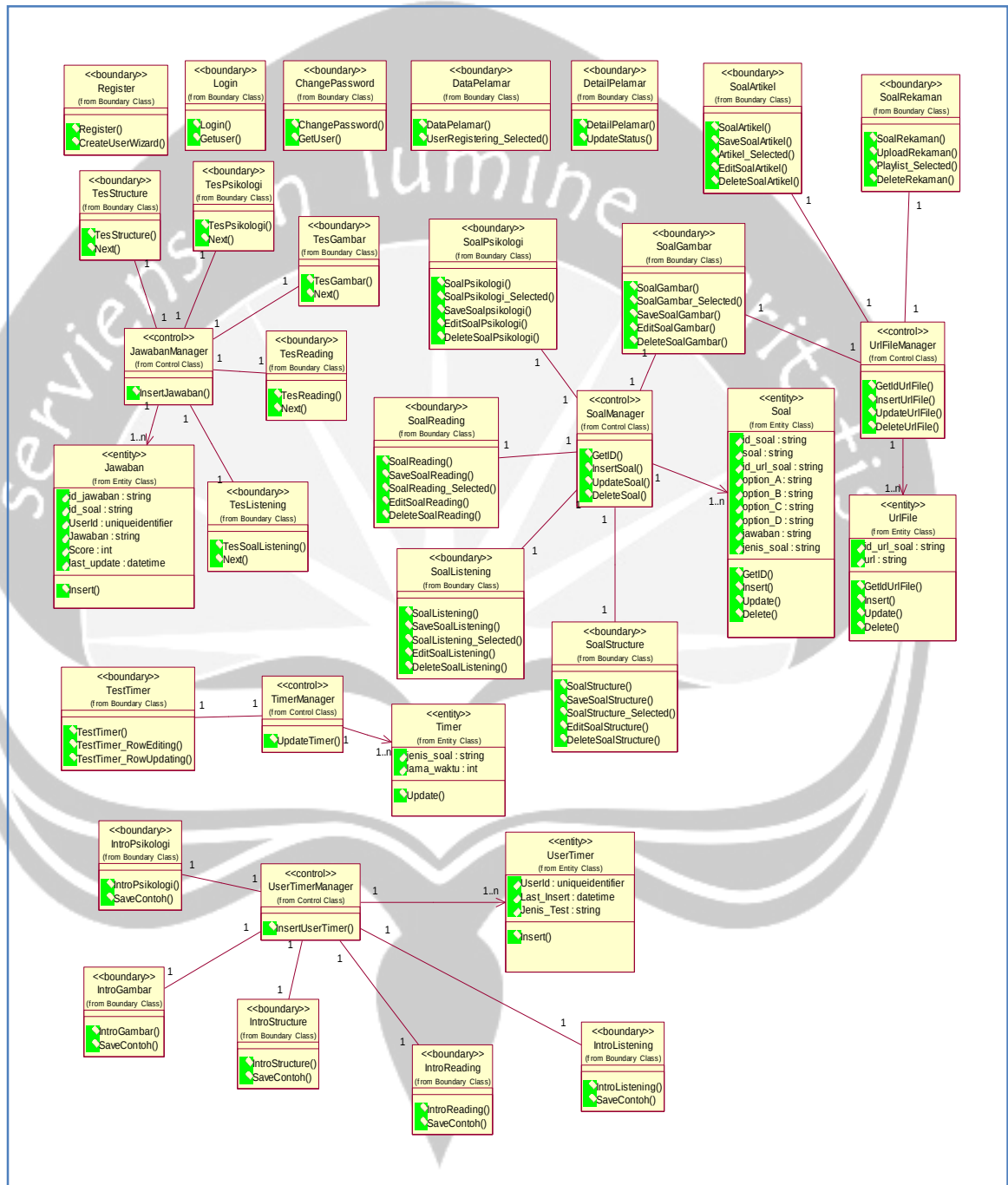
Gambar 5.36 Sequence Diagram : Tes Simulasi *Reading*

5.1.23 Tes Simulasi *Listening*



Gambar 5.37 Sequence Diagram : Tes Simulasi *Listening*

5.2 Class Diagram



Gambar 5.38 Class Diagram

5.3 Class Diagram Specific Descriptions

5.3.1 Specific Design Class Register

Register	<<boundary>>
+Register() Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +CreateUserWizard () Operasi ini digunakan untuk membuat data baru <i>user</i> , yang diisi oleh <i>user</i> , yaitu <i>username</i> , <i>password</i> , <i>email</i> , <i>profesi</i> yang dilamar, <i>nama lengkap</i> , <i>alamat</i> , <i>nomor telepon/Hand Phone</i> dan <i>Curriculum Vitae (CV)</i> .	

5.3.2 Specific Design Class Login

Login	<<boundary>>
+Login() Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +GetUser() Operasi ini digunakan untuk mengambil data <i>user</i> yang diisi oleh <i>user</i> , yaitu <i>login id</i> dan <i>password</i> .	

5.3.3 Specific Design Class ChangePassword

ChangePassword	<<boundary>>
+ ChangePassword () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +GetUser () Operasi ini digunakan untuk mengambil data <i>user</i> yang <i>diisi</i>	

oleh *user*, yaitu dan *password*.

5.3.4 Specific Design Class DataPelamar

DataPelamar	<<boundary>>
<pre>+ DataPelamar ()</pre> Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. <pre>+UserRegistring_Selected()</pre> Operasi ini digunakan untuk mengambil data <i>user</i> terdaftar sebagai pelamar. <pre>+User_Selected()</pre> Operasi ini digunakan untuk mengambil data <i>user</i> terdaftar sebagai pelamar dari status telah diterima. <pre>+KembalikanStatus()</pre> Operasi ini digunakan untuk mengembalikan status dari pelamar ke status sebelumnya. <pre>+DeleteUser()</pre> Operasi ini digunakan untuk menghapus data pelamar dari daftar pelamar.	

5.3.5 Specific Design Class DetailPelamar

DetailPelamar	<<boundary>>
<pre>+ DetailPelamar ()</pre> Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. <pre>+UpdateStatus ()</pre> Operasi ini digunakan untuk mengubah status pelamar.	

5.3.6 Specific Design Class SoalPsikologi

SoalPsikologi	<<boundary>>
<pre> + SoalPsikologi () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveSoalPsikologi () Operasi ini digunakan untuk menambah soal psikologi dengan inputan soal, pilihan A,B,C,D dan jawaban soal. +SoalPsikologi_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih soal. +EditSoalPsikologi() Operasi ini digunakan untuk mengubah soal yang telah dipilih sebelumnya +DeleteSoalPsikologi() Operasi ini digunakan untuk menghapus soal yang telah dipilih sebelumnya. </pre>	

5.3.7 Specific Design Class TesPsikologi

TesPsikologi	<<boundary>>
<pre> + TesPsikologi () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +Next () Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban dan masuk ke pertanyaan berikutnya. </pre>	

5.3.8 Specific Design Class SoalGambar

SoalGambar	<<boundary>>
+ SoalGambar () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveSoalGambar () Operasi ini digunakan untuk menambah soal gambar dengan inputan soal, upload gambar dan jawaban soal. +Gambar_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih soal. +EditSoalGambar() Operasi ini digunakan untuk mengubah soal yang telah dipilih sebelumnya +DeleteSoalPsikologi() Operasi ini digunakan untuk menghapus soal yang telah dipilih sebelumnya.	

5.3.9 Specific Design Class TesGambar

TesGambar	<<boundary>>
+ TesGambar () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +Next () Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban dan masuk ke pertanyaan berikutnya.	

5.3.10 Specific Design Class SoalArtikel

SoalArtikel	<<boundary>>
<pre> + SoalArtikel() Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveSoalArtikel () Operasi ini digunakan untuk menambah artikel dengan inputan nama artikel dan isi artikel. +Artikel_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih artikel. +EditSoalArtiekl() Operasi ini digunakan untuk mengubah artikel yang telah dipilih sebelumnya +DeleteSoalArtikel() Operasi ini digunakan untuk menghapus artikel yang telah dipilih sebelumnya. </pre>	

5.3.11 Specific Design Class SoalReading

SoalReading	<<boundary>>
<pre> + SoalReading() Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveSoalArtikel () Operasi ini digunakan untuk menambah soal dengan inputan inputan pilih sumber artikel, soal, pilihan A, B, C, D dan jawaban soal. +SoalReading_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih soal. +EditSoalReading() Operasi ini digunakan untuk mengubah soal yang telah dipilih </pre>	

sebelumnya

+DeleteSoalReding ()

Operasi ini digunakan untuk menghapus soal yang telah dipilih sebelumnya.

5.3.12 Specific Design Class TesReading

TesReading	<<boundary>>
+ TesReading () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini.	
+Next () Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban dan masuk ke pertanyaan berikutnya.	

5.3.13 Specific Design Class SoalRekaman

SoalRekaman	<<boundary>>
+ SoalRekaman() Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini.	
+UploadRekaman () Operasi ini digunakan untuk menambah rekaman dengan mengupload rekaman.	
+Playlist_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih rekaman.	
+DeleteRekaman() Operasi ini digunakan untuk menghapus rekaman yang telah dipilih sebelumnya.	

5.3.14 Specific Design Class SoalListening

SoalListening	<<boundary>>
+ SoalListening () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveSoalListening () Operasi ini digunakan untuk menambah soal dengan inputan inputan pilih sumber rekaman, soal, pilihan A, B, C, D dan jawaban soal. +SoalListening_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih soal. +EditSoalListening () Operasi ini digunakan untuk mengubah soal yang telah dipilih sebelumnya +DeleteSoalListening () Operasi ini digunakan untuk menghapus soal yang telah dipilih sebelumnya.	

5.3.15 Specific Design Class TesListening

TesListening	<<boundary>>
+ TesListening () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +Next () Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban dan masuk ke pertanyaan berikutnya.	

5.3.16 Specific Design Class TesStructure

TesStructure	<<boundary>>
+ TesStructure () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveSoalStructure () Operasi ini digunakan untuk menambah soal dengan inputan inputan pilih soal, pilihan A, B, C, D dan jawaban soal. +SoalStructure_Selected() Operasi ini digunakan untuk memilih soal. +EditSoalStructure () Operasi ini digunakan untuk mengubah soal yang telah dipilih sebelumnya +DeleteSoalStructure () Operasi ini digunakan untuk menghapus soal yang telah dipilih sebelumnya.	

5.3.17 Specific Design Class TesStructure

TesStructure	<<boundary>>
+ TesStructure () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +Next () Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban dan masuk ke pertanyaan berikutnya.	

5.3.18 Specific Design Class TestTimer

TestTimer	<<boundary>>
+ TestTimer () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +TestTimer_RowEditing () Operasi ini digunakan untuk memilih baris data untuk nantinya diubah. +TestTimer_RowUpdating() Operasi ini digunakan untuk mengubah baris data yang sebelumnya telah dipilih oleh <i>row editing</i> .	

5.3.19 Specific Design Class IntroPsikologi

IntroPsikologi	<<boundary>>
+ IntroPsikologi () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveContoh () Operasi ini digunakan untuk masuk ke tes simulasi berikutnya.	

5.3.20 Specific Design Class IntroGambar

IntroGambar	<<boundary>>
+ IntroGambar () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveContoh () Operasi ini digunakan untuk masuk ke tes simulasi berikutnya.	

5.3.21 Specific Design Class IntroStructure

IntroStructure	<<boundary>>
+ IntroStructure () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveContoh () Operasi ini digunakan untuk masuk ke tes simulasi berikutnya.	

5.3.22 Specific Design Class IntroReading

IntroReading	<<boundary>>
+ IntroReading () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveContoh () Operasi ini digunakan untuk masuk ke tes simulasi berikutnya.	

5.3.23 Specific Design Class IntroListening

IntroListening	<<boundary>>
+IntroListening () Digunakan untuk inisialisasi semua <i>attribute</i> dari kelas ini. +SaveContoh () Operasi ini digunakan untuk masuk ke tes simulasi berikutnya.	

5.3.24 Specific Design Class SoalManager

SoalManager	<<Control>>
+GetID(Soal) Operasi ini digunakan untuk mengecek dan mengambil data soal yang tersimpan di <i>database</i> . +InsertSoal(Soal) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data soal ke <i>database</i> . +UpdateSoal(Soal) Operasi ini digunakan untuk mengubah data soal ke <i>database</i> . +deleteSoal(Soal) Operasi ini digunakan untuk menghapus soal dari <i>database</i> .	

5.3.25 Specific Design Class JawabanManager

SoalManager	<<Control>>
+Insert(Jawaban) Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban soal ke <i>database</i> .	

5.3.26 Specific Design Class TimerManager

TimerManager	<<Control>>
+UpdateTimer(Timer) Operasi ini digunakan untuk mengubah lamanya tes yang dilalui pelamar ke <i>database</i> .	

5.3.27 Specific Design Class UrlFileManager

UrlFileManager	<<Control>>
+GetIDUrlFile(UrlFile) Operasi ini digunakan untuk mengecek dan mengambil data <i>file</i> yang tersimpan di <i>database</i> . +InsertUrlFile (UrlFile) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data <i>file</i> ke <i>database</i> . +UpdateUrlFile (UrlFile) Operasi ini digunakan untuk mengubah data <i>file</i> ke <i>database</i> +deleteUrlFile(UrlFile) Operasi ini digunakan untuk menghapus data <i>file</i> dari <i>database</i> .	

5.3.28 Specific Design Class UserTimerManager

UserTimerManager	<<Control>>
+InsertUserTimer(UserTimer) Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban soal ke <i>database</i> .	

5.3.29 Specific Design Class Soal

Soal	<<entity>>
-Id_Soal : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id soal -Soal : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data soal -id_url_soal: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id <i>file</i> yang	

digunakan -<i>option_A</i> : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data pilihan jawaban A -<i>option_B</i> : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data pilihan jawaban B -<i>option_C</i> : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data pilihan jawaban C -<i>option_D</i> : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data pilihan jawaban D -Jawaban:string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data jawaban dari soal
+<i>GetID</i>(Soal) Operasi ini digunakan untuk mengecek dan mengambil data soal yang tersimpan di <i>database</i>. +<i>Insert</i>(Soal) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data soal ke <i>database</i>. +<i>Update</i>(Soal) Operasi ini digunakan untuk mengubah data soal ke <i>database</i> +<i>delete</i>(Soal) Operasi ini digunakan untuk menghapus soal dari <i>database</i>.

5.3.30 Specific Design Class Timer

Timer	<<entity>>
-Jenis_Soal : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data jenis Soal -lama_waktu : int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data lama waktu tes	
+<i>Update</i>(Timer) Operasi ini digunakan untuk mengubah lamanya tes yang dilalui pelamar ke <i>database</i>.	

5.3.31 Specific Design Class *UserTimer*

<i>UserTimer</i>	<<entity>>
-<i>UserID</i>: Uniq Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id <i>user</i> -<i>last_insert</i> : datetime Atribut ini digunakan untuk menyimpan data waktu menjawab -<i>Jenis_Tes</i> : int Atribut ini digunakan untuk menyimpan jenis soal yang dijawab	
+<i>Insert</i>(<i>UserTimer</i>) Operasi ini digunakan untuk menyimpan jawaban soal ke database.	

6 Deskripsi Perancangan AntarMuka

6.1 Register

Home

You are not logged in.
» [Login](#) «
» [Register](#) «

Silahkan Register

Sign Up for Your New Account

User Name:

Password:

Confirm Password:

E-mail:

[Next >>](#)

Perhatian! Isi data dengan benar karena kami tidak melayani untuk reset ulang password dan email yang anda daftarkan adalah email pribadi dan masih aktif, karena kami akan mengirim semua hasil tes ke email yang didaftarkan.

Gambar 6.1.a Rancangan Antarmuka Register

Home

You are not logged in.
» [Login](#) «
» [Register](#) «

Silahkan Register

Data Pribadi

Profesi Dilamar:

isi dengan profesi yang anda lamar
misal: *Information System Assistant Analyst*

Nama Lengkap:

Alamat:

Tlp./Hp:

Upload CV: [Browse...](#)

nama file cv harus username anda
dengan tipe pdf. contoh : fuji.pdf

[Previous](#) [Finish](#)

Gambar 6.1.b Rancangan Antarmuka Register

Antarmuka Gambar 6.1a dan Gambar 6.1b digunakan untuk melakukan proses *register* atau mendaftar sebagai pelamar. Pada proses *register* terdapat dua tahap, tahap pertama(Gambar 6.1a) pelamar mengisi *username*, *password*, *konfirmasi password*, email, lalu klik tombol *Next* jika data diisi dengan benar akan lanjut ke tahap kedua(Gambar 6.1b), jika data yang diisi salah, akan diberi pesan kesalahan. Tahap ke dua mengisi profesi yang dilamar, nama lengkap, alamat, nomor telepon atau *Hand Phone* dan *file Curriculum Vitae* (CV),kemudian klik tombol *Finish* jika data yang diisi benar akan lanjut ke halaman utama(*Home*) dan terdaftar sebagai pelamar, jika data yang diisi salah, akan diberi pesan kesalahan.

6.2 Login

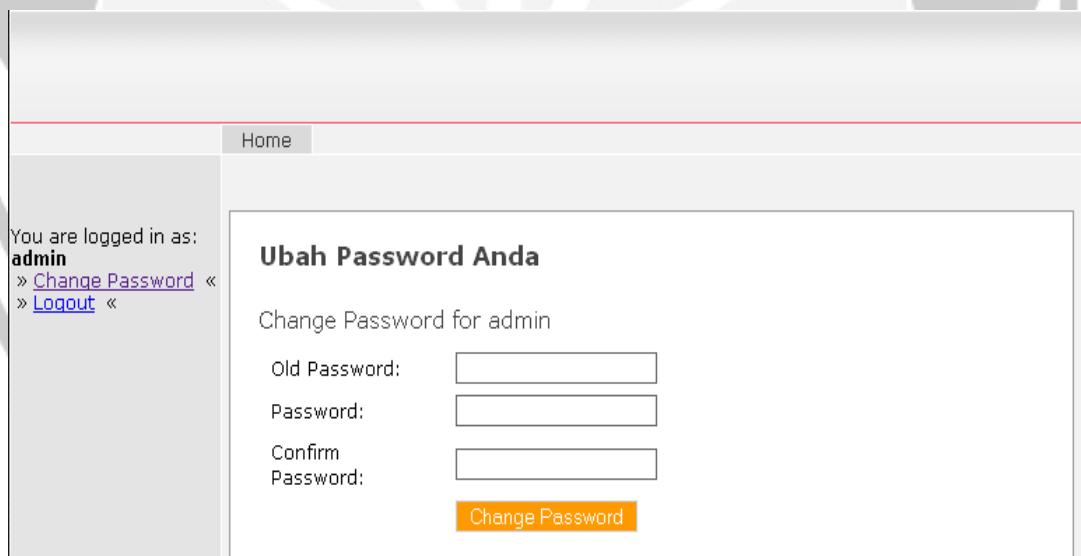
The image shows a web application interface for a login page. At the top, there is a navigation bar with a 'Home' button. On the left side, there is a sidebar with the text 'You are not logged in.' and two links: 'Login' and 'Register'. The main content area is titled 'Silahkan Login' and contains a 'Log In' form. The form has two input fields: 'User Name' and 'Password'. Below these fields is a checkbox labeled 'Remember me next time.' and an orange 'Log In' button.

Gambar 6.2 Rancangan Antarmuka Login

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ARB-Web	86/ 114
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Antarmuka Gambar 6.2 digunakan untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, *user* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan. Pada saat tombol *login* diklik, sistem akan mengecek *username* dan *password* yang *diisi* dengan data *username* dan *password* yang telah tersimpan di *database*. Jika data *username* dan *password* benar atau cocok maka *user* akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika *username* dan *password* salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan kesalahan.

6.3 Change Password



Gambar 6.3 Rancangan Antarmuka *Change Password*

Antarmuka Gambar 6.3 merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah *password* petugas. Untuk melakukan perubahan *password* petugas harus mengisi *password* yang lama atau yang ingin diubah pada *textbox*

Old Password, kemudian memasukkan *password* baru pada *textbox password*, dan mengetik kembali *password* baru pada *konfirmasi password*. Apabila data yang diisikan salah maka akan diberikan pesan kesalahan. Sebaliknya jika data yang diisi telah benar maka *password* telah berubah.

6.4 Kelola Data Pelamar

Home

You are logged in as:
admin
» [Change Password](#) «
» [Logout](#) «

Data Pelamar

Adm. Belum di Proses Adm. Diterima Adm. Ditolak Hasil Tes Diterima

Data Pelamar Yang Belum di Proses

UserName	UserId

show

Gambar 6.4.a Rancangan Antarmuka Data Pelamar

You are logged in as: **admin**
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Home

Detail Data Pelamar

Profesi Dilamar :
 Nama Lengkap :
 Alamat :
 Tlp./HP :
 CV : [Open File](#)
☐ Diterima ☐ Tidak Diterima

Kirim Email Pelamar

To :
 Subject :
 Pesan :
[Send](#)

Gambar 6.4.b Rancangan Antarmuka Data Pelamar

You are logged in as: **admin**
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Home

Data Pelamar

Adm.Belum di Proses Adm.Diterima Adm.Ditolak Hasil Tes Diterima

Data Pelamar Yang Diterima
[CheckAll](#) [UnCheckAll](#)

	Username	UserId	IsApproved	
☐			☐	Hasil Tes

[Update Status Account Active](#) [Delete Checked](#) [Update Status Proses](#)

Gambar 6.4.c Rancangan Antarmuka Data Pelamar

Home

You are logged in as:
admin
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Hasil Tes

Profesi Dilamar :
 Nama Lengkap :
 Alamat :
 Tlp./HP :

[Print](#) [Kirim Email](#)

Gambar 6.4.d Rancangan Antarmuka Data Pelamar

Home

You are logged in as:
admin
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Kirim Email Pelamar

Status Pesan

To

Subject

Pesan

[Send](#)

Gambar 6.4.e Rancangan Antarmuka Data Pelamar

Antarmuka Data Pelamar (Gambar 6.4) merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan peserta pelamar yang mendaftar. Untuk menampilkan detail (Gambar 6.4,b) dari pelamar, petugas harus klik tombol *show*, sehingga muncul antarmuka detail data pelamar. Pada antarmuka detail pelamar, terdapat fungsi untuk membuka *file* CV dari pelamar. Untuk mengubah status pelamar, terdapat *checkbox* yang terdiri dari dua status yaitu *checkbox* untuk *file* CV yang memenuhi syarat administrasi, dan *file* CV yang tidak memenuhi syarat administrasi. Kemudian petugas melakukan konfirmasi email pada pelamar dengan klik tombol *send*. Email akan dikirim ke pelamar berdasarkan email yang didaftarkan oleh pelamar.

Jika konfirmasi gagal akan muncul pesan email gagal dikirim dan data pelamar tidak berubah, jika konfirmasi email berhasil akan muncul pesan email berhasil dikirim, dan data pelamar berubah dan masuk daftar peserta tes seleksi. Untuk menampilkan detail hasil tes seleksi (Gambar 6.4.d) dari pelamar petugas klik tombol *hasil*, sehingga muncul antarmuka baru berupa hasil tes seleksi, pada antarmuka Gambar 6.4.d petugas akan mengubah data pelamar berdasarkan hasil tes seleksi dengan mengirim email kepada pelamar.

Pada antarmuka Kirim email pelamar (Gambar 6.4.e) terdapat *combobox*, yang terdiri status hasil tes seleksi yaitu memenuhi syarat dan tidak memenuhi syarat. Memenuhi syarat untuk hasil tes seleksi yang sesuai dengan profesi yang dilamar, sebaliknya yang tidak memenuhi syarat untuk

hasil tes seleksi yang tidak sesuai dengan profesi yang dilamar.

6.5 Kelola Soal Psikologi Tanpa Gambar

Home

You are logged in as:
admin
» [Change Password](#) «
» [Logout](#) «

Soal Psikologi Tanpa Gambar

Soal

Jenis Soal

Option

A

B

C

D

Jawaban

[Save](#) [Edit](#) [Delete](#) [Refresh](#)

Data Tes Psikologi

id_soal	soal	option_A	option_B	option_C	option_D
---------	------	----------	----------	----------	----------

Gambar 6.5 Rancangan Antarmuka Soal Psikologi Tanpa Gambar

Antarmuka Gambar 6.5 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus soal psikologi tanpa gambar. Untuk melakukan menambah soal petugas mengisi *textbox* soal, jenis soal, dan pilihan jawaban A, B, C, dan D serta jawaban dari soal. Jika data *textbox* yang tidak terisi akan muncul pesan data kosong,

sehingga mengharuskan *textbox* harus diisi semua kemudian klik pada tombol *save* untuk menyimpan data. Untuk melakukan perubahan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan diubah, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing – masing, lakukan perubahan kemudian klik tombol *edit* untuk menyimpan data. Untuk melakukan penghapusan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan dihapus, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing – masing, kemudian klik tombol *delete* untuk menghapus soal.

6.6 Pilih Jawaban Psikologi

The screenshot shows a web application interface for a psychology test. On the left, a sidebar indicates the user is logged in as 'admin' and provides links for 'Change Password' and 'Logout'. The main content area features a 'Home' tab, a title 'Keterangan nomor soal dan lama waktu', and a section header 'Tes Psikologi'. Below this, there is a 'Soal Psikologi' input field, four radio button options labeled A, B, C, and D, a 'Pilihan Jawaban' input field, and a 'Next >>' button.

Gambar 6.6 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Psikologi

Antarmuka Gambar 6.6 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes psikologi tanpa gambar. Pada antarmuka Gambar 6.6 pelamar menjawab pertanyaan. Pelamar memilih jawaban dengan cek pada *radio button*, jika benar akan muncul titik pada *radio button*. Dan tombol *next* untuk menyimpan dan lanjut ke soal berikutnya. Jika pelamar tidak menjawab soal akan muncul pesan jawaban kosong, jika ada jawaban maka lanjut ke soal berikutnya.

6.7 Kelola Soal Psikologi Gambar

Home

You are logged in as:
admin
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Soal Psikologi Dengan Gambar

Soal

Url Soal [Browse...](#)

Option

Jawaban

[Save](#) [Edit](#) [Delete](#) [Refresh](#)

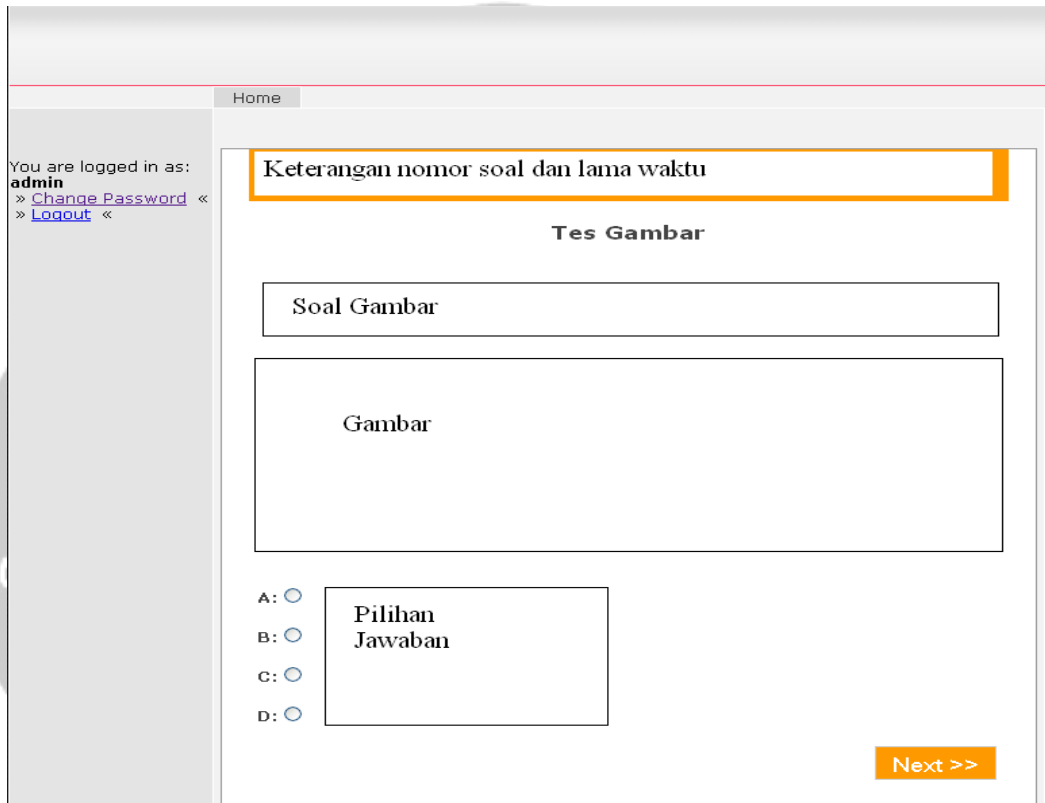
Data Tes Psikologi Gambar

soal	Lihat Gambar	jawaban	id_url_soal	id_soal

Gambar 6.7 Rancangan Antarmuka Soal Psikologi Gambar

Antarmuka Gambar 6.7 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus soal psikologi gambar. Untuk melakukan menambah soal petugas mengisi *textbox* soal dan jawaban dari soal. Jika data *textbox* soal tidak terisi akan muncul pesan data kosong, sehingga mengharuskan *textbox* harus diisi semua, kemudian klik pada tombol *save* untuk menyimpan data. Untuk melakukan perubahan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan diubah, sehingga data soal yang dipilih tampil pada *textbox* soal, lakukan perubahan kemudian klik tombol *edit* untuk menyimpan data. Untuk melakukan penghapusan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan dihapus, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* soal, kemudian klik tombol *delete* untuk menghapus soal.

6.8 Pilih Jawaban Psikologi Gambar



The screenshot shows a web application interface for a psychology test. The interface is divided into a sidebar and a main content area. The sidebar on the left contains the text "You are logged in as: admin" followed by links for "Change Password" and "Logout". The main content area has a "Home" tab at the top. Below the tab is a title bar with the text "Keterangan nomor soal dan lama waktu". The main content area is titled "Tes Gambar". It contains a box labeled "Soal Gambar" and a larger box labeled "Gambar". Below the "Gambar" box is a list of four radio button options labeled A, B, C, and D, followed by a box labeled "Pilihan Jawaban". At the bottom right of the main content area is an orange button labeled "Next >>".

Gambar 6.8 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Psikologi Gambar

Antarmuka Gambar 6.8 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes psikologi gambar. Pada antarmuka Gambar 6.8 pelamar menjawab pertanyaan. Pelamar memilih jawaban dengan cek pada *radio button*, jika benar akan muncul titik pada pada *radio button*. Dan tombol *next* untuk menyimpan dan lanjut ke soal berikutnya. Jika pelamar tidak menjawab soal akan muncul pesan jawaban kosong, jika ada jawaban maka lanjut ke soal berikutnya.

6.9 Kelola Soal Artikel

Judul

Paragraph Font Size Color

B *I* U a a x x           

 Design  HTML

Save Edit Delete Refresh

Data Artikel

id	url	soal	url
----	-----	------	-----

Gambar 6.9 Rancangan Antarmuka Soal Artikel

Antarmuka Gambar 6.9 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus soal psikologi gambar. Untuk melakukan penambahan artikel terlebih dahulu mengisi judul artikel kemudian mengisi pesan atau artikel, jika *textbox* telah terisi semua, klik

tombol *save* untuk menyimpan artikel. Untuk mengubah artikel terlebih dahulu memilih data yang akan diubah, sehingga muncul artikel yang akan diubah. Klik tombol *edit* untuk menyimpan perubahan artikel. Untuk menghapus artikel terlebih dahulu memilih data yang akan dihapus, sehingga muncul artikel yang akan dihapus, klik tombol *Delete* untuk menghapus artikel.

6.10 Kelola Soal *Reading*

Home

You are logged in as:
admin
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Soal Inggris Reading

Pilih Artikel [Show Artikel](#)

Soal

Option

A

B

C

D

Jawaban

[Save](#) [Edit](#) [Delete](#) [Refresh](#)

Data Tes Soal Reading

soal	option A	option B	option C	option D	jawaban	id
------	----------	----------	----------	----------	---------	----

Gambar 6.10 Rancangan Antarmuka Soal *Reading*

Antarmuka 6.10 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus soal *reading*. Untuk melakukan menambah soal petugas memilih artikel yang akan digunakan sebagai sumber soal dan mengisi *textbox* soal, pilihan jawaban A, B, C, dan D serta

jawaban dari soal. Jika data *textbox* yang tidak terisi akan muncul pesan data kosong, sehingga mengharuskan *textbox* harus diisi semua kemudian klik pada tombol *save* untuk menyimpan data. Untuk melakukan perubahan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan diubah, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing - masing, lakukan perubahan kemudian klik tombol *edit* untuk menyimpan data. Untuk melakukan penghapusan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan dihapus, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing - masing, kemudian klik tombol *delete* untuk menghapus soal.

6.11 Pilih Jawaban Reading

Gambar 6.11 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban Reading

Antarmuka Gambar 6.11 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes *reading*. Pada antarmuka Gambar 6.11 pelamar menjawab pertanyaan. Pelamar memilih jawaban dengan cek pada *radio button*, jika benar akan muncul

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ARB-Web	99/ 114
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

titik pada pada *radio button*. Dan tombol *next* untuk menyimpan dan lanjut kesoal berikutnya. Jika pelamar tidak menjawab soal akan muncul pesan jawaban kosong, jika ada jawaban maka lanjut ke soal berikutnya.

6.12 Kelola Soal Rekaman

The screenshot shows a web application interface for managing audio recordings for listening questions. On the left, a sidebar indicates the user is logged in as 'admin' and provides links for 'Change Password' and 'Logout'. The main content area is titled 'Upload Rekaman Untuk Soal Listening'. It features a text input field, a 'Play' button, a file selection area with a 'Browse...' button and an 'Upload' button, and a 'Play List' section containing a table with columns for 'url', 'id_url_soal', and two empty columns.

Gambar 6.12 Rancangan Antarmuka Soal Rekaman

Antarmuka Gambar 6.12 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, dan menghapus rekaman. Untuk melakukan penambahan rekaman terlebih dahulu memilih rekaman dengan browse, jika data sudah terpilih akan muncul *url file* rekaman di *textbox file* upload, kemudian upload soal dengan klik tombol upload. Sedangkan

menghapus rekaman terlebih dahulu memilih *file* rekaman yang akan dihapus dengan klik *link delete*.

6.13 Kelola Soal *Listening*

Home

You are logged in as: **admin**
» [Change Password](#) <
» [Logout](#) <

Soal Inggris Listening

Pilih Percakapan

Soal

Option

A

B

C

D

Jawaban

Data Tes Listening

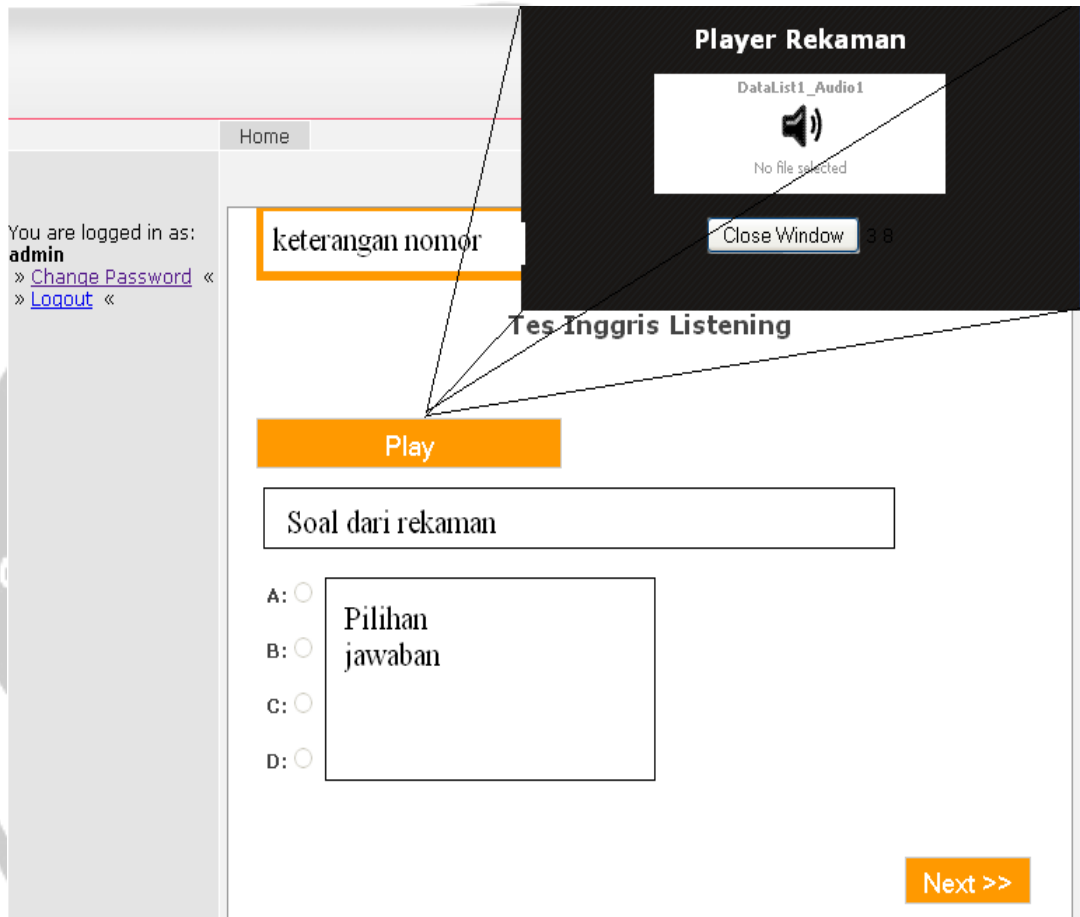
soal	option A	option B	option C	option D	jawaban
------	----------	----------	----------	----------	---------

Gambar 6.13 Rancangan Antarmuka Soal *Listening*

Antarmuka Gambar.13 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus soal *listening*. Untuk melakukan menambah soal petugas memilih rekaman yang akan digunakan sebagai sumber soal dan mengisi *textbox* soal, pilihan jawaban A, B, C, dan D serta jawaban dari soal. Jika data *textbox* yang tidak

terisi akan muncul pesan data kosong, sehingga mengharuskan *textbox* harus diisi semua kemudian klik pada tombol *save* untuk menyimpan data. Untuk melakukan perubahan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan diubah, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing - masing, lakukan perubahan kemudian klik tombol *edit* untuk menyimpan data. Untuk melakukan penghapusan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan dihapus, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing - masing, kemudian klik tombol *delete* untuk menghapus soal.

6.14 Pilih Jawaban *Listening*



Gambar 6.14 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban *Listening*

Antarmuka Gambar 6.14 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes *listening*. Pada antarmuka Gambar 6.14 pelamar menjawab pertanyaan berdasarkan percakapan. Pelamar memilih jawaban dengan cek pada *radio button*, jika benar akan muncul titik pada pada *radio button*. Dan tombol *next* untuk menyimpan dan lanjut kesoal berikutnya. Jika pelamar tidak menjawab soal akan muncul pesan

jawaban kosong, jika ada jawaban maka lanjut ke soal berikutnya.

6.15 Kelola Soal *Structure*

Home

You are logged in as:
admin
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Soal Inggris Structure

Soal

Option

A

B

C

D

Jawaban

Data Tes Psikologi

soal	option_A	option_B	option_C	option_D	jawaban
------	----------	----------	----------	----------	---------

Gambar 6.15 Rancangan Antarmuka Soal *Structure*

Antarmuka Gambar 6.15 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus soal *structure*. Untuk melakukan menambah soal petugas mengisi *textbox* soal, pilihan jawaban A, B, C, dan D serta jawaban dari soal. Jika data *textbox* yang tidak terisi akan muncul pesan data kosong, sehingga mengharuskan

textbox harus diisi semua kemudian klik pada tombol *save* untuk menyimpan data. Untuk melakukan perubahan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan diubah, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing - masing, lakukan perubahan kemudian klik tombol *edit* untuk menyimpan data. Untuk melakukan penghapusan soal, terlebih dahulu memilih data yang akan dihapus, sehingga tampil data yang dipilih pada *textbox* masing - masing, kemudian klik tombol *delete* untuk menghapus soal.

6.16 Pilih Jawaban *Structure*

Home

You are logged in as: **admin**
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Keterangan nomor soal dan lama waktu

Tes Structure

Soal Structure

A: ☐ B: ☐ C: ☐ D: ☐

Pilihan Jawaban

Next >>

Gambar 6.16 Rancangan Antarmuka Pilih Jawaban *Structure*

Antarmuka Gambar 6.16 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes *structure*. Pada antarmuka Gambar 6.16 pelamar menjawab pertanyaan. Pelamar memilih jawaban dengan cek pada *radio button*, jika benar akan muncul titik pada *radio button*. Dan tombol *next* untuk menyimpan dan lanjut ke soal berikutnya. Jika pelamar tidak menjawab soal akan muncul pesan jawaban kosong, jika ada jawaban maka lanjut ke soal berikutnya.

6.17 Kelola Tes *Timer*

You are logged in as:
admin
 » [Change Password](#) «
 » [Logout](#) «

Home

Jumlah Soal Yang Ada Di Tabel Soal

jenis_soal	lama_waktu (menit)	Jumlah Soal Saat Ini

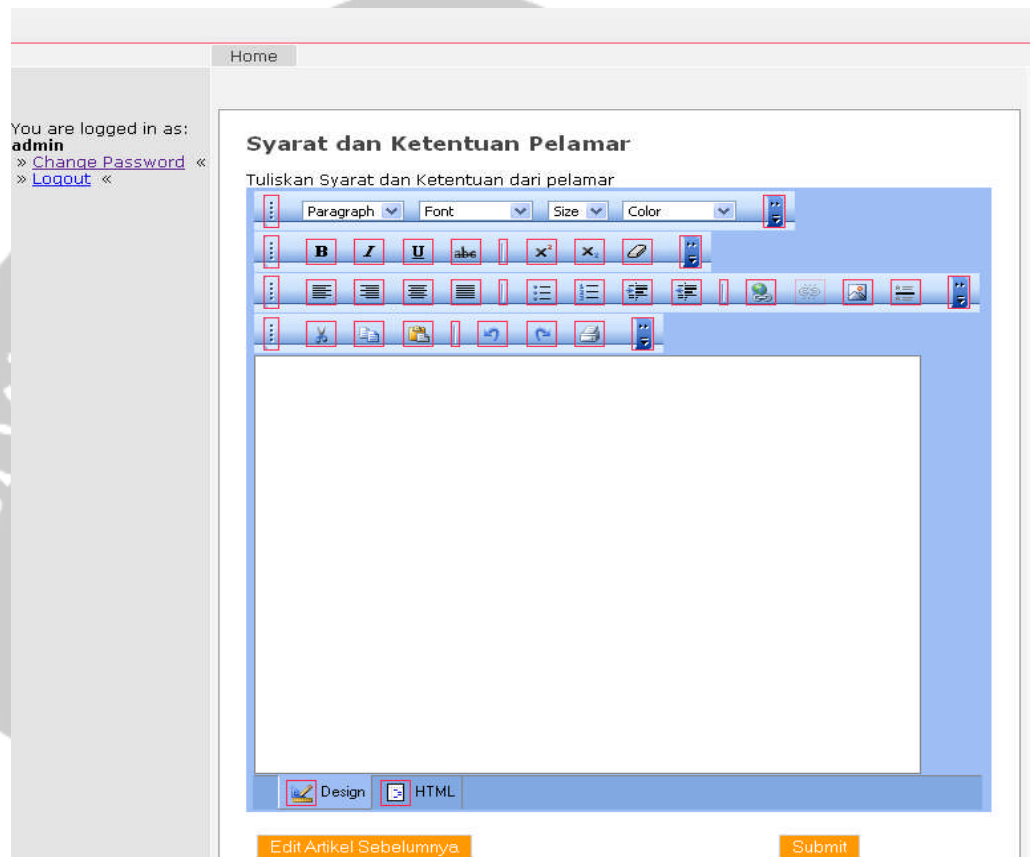
Jenis Soal Yang Tidak Ada Pada Tabel Soal

jenis_soal	lama_waktu

Gambar 6.17 Rancangan Antarmuka Waktu Tes

Antarmuka Gambar 6.17 merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah lama waktu tes pelamar. Pada antarmuka Gambar 6.17 terdapat dua bagian yaitu untuk jenis soal yang telah memiliki soal dan jenis soal yang tidak memiliki soal. Untuk mengubah waktu tes, petugas memilih jenis soal yang telah memiliki soal, sehingga tampil *textbox* untuk mengisi waktu dan lakukan perubahan dengan klik *update*. Jika berhasil akan muncul data berhasil diupdate dan sebaliknya jika gagal, akan muncul pesan data gagal disimpan.

6.18 Kelola Syarat dan Ketentuan



Gambar 6.18 Rancangan Antarmuka Syarat dan Ketentuan

Antarmuka Gambar 6.18 merupakan antarmuka yang digunakan untuk syarat dan ketentuan administrasi dan hal-hal yang perlu dilakukan oleh pelamar, sehingga bisa menjadi peserta tes seleksi. Pada antarmuka Gambar 6.18 terdapat area *textbox* untuk mengisi syarat dan ketentuan. Fungsi yang digunakan adalah mengubah artikel, yaitu dengan klik tombol *edit* artikel sebelumnya, sehingga muncul syarat dan ketentuan sebelumnya, jika tidak ada

syarat dan ketentuan sebelumnya, area *textbox* tetap kosong. Submit untuk menyimpan isi dari area *textbox*.

6.19 Tes Simulasi Psikologi

Home

You are logged in as:
admin
» [Change Password](#) «
» [Logout](#) «

Tes Psikologi

Petunjuk Tes Simulasi Psikologi

Keterangan nomor soal dan lama waktu

Soal dari Psikologi

Pilihan jawaban

A: ☐
B: ☐
C: ☐
D: ☐

Next >>

© 2009 ARB-Web

Gambar 6.19 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Psikologi

Antarmuka Gambar 6.19 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes simulasi psikologi, kegunaan dari tes simulasi psikologi agar pelamar lebih memahami cara penggunaan sistem atau cara menjawab pertanyaan – pertanyaan yang ada. Pada antarmuka Gambar 6.19 terdapat petunjuk penggunaan tes simulasi dan keterangan nomor soal dan lama waktu tes. Dan juga terdapat soal serta pilihan jawaban A, B, C, dan D. Untuk lanjut ke soal berikutnya klik tombol *next*. Jika jawaban kosong akan

muncul pesan jawaban kosong, jika jawaban tidak kosong, akan lanjut ke tes simulasi berikutnya.

6.20 Tes Simulasi Gambar

Home

You are logged in as:
admin
» [Change Password](#) «
» [Logout](#) «

Tes Gambar

Petunjuk Tes Simulasi Gambar

Keterangan nomor soal dan lama waktu

Soal dari Gambar

Pilihan jawaban

A: ☐

B: ☐

C: ☐

D: ☐

Next >>

Gambar 6.20 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi Gambar

Antarmuka Gambar 6.20 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes simulasi gambar, kegunaan dari tes simulasi gambar agar pelamar lebih memahami cara penggunaan sistem atau cara menjawab pertanyaan – pertanyaan yang ada. Pada antarmuka Gambar 6.20 terdapat petunjuk penggunaan tes simulasi dan keterangan nomor soal dan lama waktu tes. Dan juga terdapat soal, gambar serta pilihan jawaban A, B, C, dan D. Untuk lanjut ke

soal berikutnya klik tombol *next*. Jika jawaban kosong akan muncul pesan jawaban kosong, jika jawaban tidak kosong, akan lanjut ke tes simulasi berikutnya.

6.21 Tes Simulasi *Structure*

Home

You are logged in as:
admin
» [Change Password](#) «
» [Logout](#) «

Tes Structure

Petunjuk Tes Simulasi Structure

Keterangan nomor soal dan lama waktu

Soal dari Structure

Pilihan jawaban

A: ☐
B: ☐
C: ☐
D: ☐

Next >>

Gambar 6.21 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi *Structure*

Antarmuka Gambar 6.21 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes simulasi *structure*, kegunaan dari tes simulasi *structure* agar pelamar lebih memahami cara penggunaan sistem atau cara menjawab pertanyaan - pertanyaan *structure*. Pada antarmuka Gambar 6.21 terdapat petunjuk penggunaan tes simulasi dan keterangan nomor soal dan lama waktu tes. Dan juga terdapat soal, serta pilihan jawaban A, B, C, dan D. Untuk lanjut ke soal

berikutnya klik tombol *next*. Jika jawaban kosong akan muncul pesan jawaban kosong, jika jawaban tidak kosong, akan lanjut ke tes simulasi berikutnya.

6.22 Tes Simulasi *Reading*

The screenshot shows a web application interface for a reading simulation test. On the left, a sidebar indicates the user is logged in as 'admin' with links to 'Change Password' and 'Logout'. The main content area is titled 'Test Reading' and contains several sections: 'Petunjuk Tes Simulasi Reading' (instructions), 'Keterangan nomor soal dan lama waktu' (explanation of question numbers and time, highlighted with an orange border), 'Artikel' (article content), 'Soal dari Artikel' (questions from the article), and 'Pilihan jawaban' (multiple choice options A, B, C, and D, each with a radio button). A 'Next >>' button is located at the bottom right of the main content area.

Gambar 6.22 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi *Reading*

Antarmuka Gambar 6.22 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes simulasi *reading*, kegunaan dari tes simulasi *reading* agar pelamar lebih memahami cara penggunaan sistem atau cara menjawab pertanyaan – pertanyaan *reading*. Pada antarmuka Gambar 6.22 terdapat petunjuk penggunaan tes simulasi dan keterangan nomor soal dan lama waktu tes. Dan juga terdapat soal, artikel serta pilihan jawaban A, B, C, dan D. Untuk lanjut ke

soal berikutnya klik tombol *next*. Jika jawaban kosong akan muncul pesan jawaban kosong, jika jawaban tidak kosong, akan lanjut ke tes simulasi berikutnya.

6.23 Tes Simulasi *Listening*

The screenshot shows a web application interface for a listening simulation test. On the left, a sidebar indicates the user is logged in as 'admin' with links for 'Change Password' and 'Logout'. The main area has a 'Home' tab and a 'Tes Listening' section. This section contains a box for 'Petunjuk soal Simulasi Reading', a box for 'keterangan nomor soal dan waktu' (highlighted with an orange border), a 'Play' button, a box for 'Soal dari Listening', and a 'Pilihan jawaban' section with four radio button options (A, B, C, D). A 'Next >>' button is located at the bottom right.

Gambar 6.23 Rancangan Antarmuka Tes Simulasi *Listening*

Antarmuka Gambar 6.23 merupakan antarmuka yang digunakan untuk tes simulasi *listening*, kegunaan dari tes simulasi *listening* agar pelamar lebih memahami cara penggunaan sistem atau cara menjawab pertanyaan – pertanyaan *listening*. Pada antarmuka Gambar 6.23 terdapat petunjuk penggunaan tes simulasi dan keterangan nomor soal dan lama waktu tes. Dan juga terdapat soal, rekaman serta pilihan jawaban A, B, C, dan D. rekaman akan

diputar(*play*) pada saat pelamar klik tombol *play*. Untuk lanjut ke soal berikutnya klik tombol *next*. Jika jawaban kosong akan muncul pesan jawaban kosong, jika jawaban tidak kosong, akan lanjut ke tes simulasi berikutnya.



PDHUPL

PERANCANGAN DESKRIPSI HASIL UJI

PERANGKAT LUNAK

ARB-Web

(Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Fujianto Sembiring / 4800

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL - ARB-Web		1/59
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-ARB-Web	1/ 59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	9
1.1	Tujuan	9
1.2	Deskripsi Umum Sistem	9
1.3	Istilah dan Singkatan	9
1.4	Referensi	10
1.5	Deskripsi Umum Dokumen	10
2	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	11
2.1	Perangkat Lunak Pengujian	11
2.2	Perangkat Keras Pengujian	11
2.3	Sumber Daya Manusia	11
2.4	Prosedur Umum Pengujian	11
2.4.1	Pengenalan dan Latihan	11
2.4.2	Persiapan Perangkat Keras	12
2.4.3	Persiapan Perangkat Lunak	12
2.4.4	Pelaksanaan	12
2.4.5	Pelaporan Hasil	12
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian	12
4	Identifikasi Pengujian	16
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Register	16
4.1.1	Identifikasi Butir Pengujian <i>Register</i> (PDHUPL-ARB-Web-001)	16
4.2	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login	16
4.2.1	Identifikasi Butir Pengujian <i>Login</i> (PDHUPL-ARB-Web-002)	16
4.3	Identifikasi Butir Pengujian Ubah Password Petugas (PDHUPL -ARB-Web-003)	17
4.4	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Data Pelamar	17
4.4.1	Identifikasi Pengujian <i>Update</i> Status Data Pelamar (PDHUPL- ARB-Web-004-001)	17
4.4.2	Identifikasi Butir Pengujian <i>Show</i> Aplikasi Data Pelamar (PDHUPL-ARB-Web-004-002)	17
4.4.3	Identifikasi Butir Pengujian Konfirmasi E-mail (PDHUPL-ARB-Web-004-003)	17
4.5	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Data Soal Psikologi Tanpa Gambar	18
4.5.1	Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar (PDUPL-ARB-Web-005-01)	18
4.5.2	Identifikasi Butir Pengujian <i>Edit</i> Data Soal Psikologi Tanpa Gambar (PDUPL-ARB-Web-005-02)	18

4.5.3	Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-03).....	18
4.6	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pilih Jawaban Soal Psikologi Tanpa Gambar.....	18
4.7	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Soal Psikologi Gambar	19
4.7.1	Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-007-01).....	19
4.7.2	Identifikasi Butir Pengujian <i>Edit</i> Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-007-02).....	19
4.7.3	Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal Psikologi Gambar (PDHUPL-ARB-Web-007-03).....	19
4.8	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pilih Jawaban Soal Psikologi Gambar.....	19
4.9	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Soal Artikel Reading.....	20
4.9.1	Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Artikel <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-009-01).....	20
4.9.2	Identifikasi Butir Pengujian <i>Edit</i> Data Soal Artikel <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-009-02).....	20
4.9.3	Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal Artikel <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-009-03).....	20
4.10	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Soal Reading.....	21
4.10.1	Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-010-01).....	21
4.10.2	Identifikasi Butir Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-010-02).....	21
4.10.3	Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-010-03).....	21
4.11	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pilih Jawaban Reading.....	21
4.12	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Soal Rekaman.....	22
4.12.1	Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Rekaman(PDHUPL-ARB-Web-012-01).....	22
4.12.2	Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-03)	22
4.12.3	Identifikasi Kelas Pengujian <i>Use Case</i> Kelola Soal <i>Listening</i>	22
4.12.4	Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal <i>Listening</i> (PDHUPL-ARB-Web-013-01).....	22
4.12.5	Identifikasi Butir Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Listening</i> (PDHUPL-ARB-Web-013-02).....	22

4.12.6 Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal <i>Listening</i> (PDHUPL-ARB-Web-013-03).....	23
4.13 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pilih Jawaban <i>Listening</i>	23
4.14 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Soal <i>Structure</i>	23
4.14.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal <i>Structure</i> (PDHUPL-ARB-Web-015-01).....	23
4.14.2 Identifikasi Butir Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Structure</i> (PDHUPL-ARB-Web-015-02).....	23
4.14.3 Identifikasi Butir Pengujian <i>Delete</i> Data Soal <i>Structure</i> (PDHUPL-ARB-Web-015-03).....	24
4.15 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pilih Jawaban <i>Structure</i>	24
4.16 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case <i>TestTimer</i>	24
4.17 Identifikasi Kelas Pengujian <i>SyaratKetentuan</i>	24
4.18 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case <i>IntroPsikologi</i>	24
4.19 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case <i>IntroGambar</i>	25
4.20 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case <i>IntroStructure</i>	25
4.21 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case <i>IntroReading</i>	25
4.22 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case <i>IntroListening</i>	25
5 Hasil Pengujian.....	26
5.1 Use Case Registrasi.....	26
5.2 Use Case Login.....	27
5.3 Use Case Ubah Password Petugas.....	29
5.4 Use Case Kelola Data Pelamar.....	29
5.4.1 Hasil Pengujian <i>Update</i> Status (PDHUPL-ARB-Web-004-01).....	29
5.4.2 Hasil Pengujian <i>Show</i> Aplikasi Pelamar (PDHUPL-ARB-Web-004-02).....	30
5.4.3 Hasil Pengujian Konfirmasi E-mail(PDHUPL-ARB-Web-004-03).....	31
5.5 Use Case Kelola Soal Psikologi Tanpa Gambar.....	31
5.5.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-01).....	31
5.5.2 Hasil Pengujian <i>Edit</i> Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-02).....	32
5.5.3 Hasil Pengujian <i>Delete</i> Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-03).....	33

5.6	Use Case Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar....	34
5.7	Use Case Kelola Soal Psikologi Gambar.....	35
5.7.1	Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-01)	35
5.7.2	Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-02)	36
5.7.3	Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-03)	36
5.8	Use Case Pilih Jawaban Psikologi Gambar.....	37
5.9	Use Case Kelola Soal Artikel Reading.....	38
5.9.1	Hasil Pengujian Pilih Data Soal <i>Artikel Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-009-01).....	38
5.9.2	Hasil Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Artikel Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-009-02).....	38
5.9.3	Hasil Pengujian <i>Delete</i> Data Soal <i>Artikel Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-009-03)	39
5.10	Use Case Kelola Soal Reading.....	40
5.10.1	Hasil Pengujian Pilih Data Soal <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-010-01).....	40
5.10.2	Hasil Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-010-02).....	41
5.10.3	Hasil Pengujian <i>Delete</i> Data Soal <i>Reading</i> (PDHUPL-ARB-Web-010-03).....	42
5.11	Use Case Pilih Jawaban Reading.....	43
5.12	Use Case Kelola Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012) 44	
5.12.1	Hasil Pengujian Pilih Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-01).....	44
5.12.2	Hasil Pengujian <i>Delete</i> Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-02).....	44
5.13	Use Case Kelola Soal Listening.....	45
5.13.1	Hasil Pengujian Pilih Data Soal <i>Listening</i> (PDHUPL-ARB-Web-013-01).....	45
5.13.2	Hasil Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Listening</i> (PDHUPL-ARB-Web-013-02).....	46
5.13.3	Hasil Pengujian <i>Delete</i> Data Soal <i>Listening</i> (PDHUPL-ARB-Web-013-03).....	47
5.14	Use Case Pilih Jawaban Listening.....	48
5.15	Use Case Kelola Soal Structure.....	49
5.15.1	Hasil Pengujian Pilih Data Soal <i>Structure</i> (PDHUPL-ARB-Web-015-01).....	49
5.15.2	Hasil Pengujian <i>Edit</i> Data Soal <i>Structure</i> (PDHUPL-ARB-Web-015-02).....	50

5.15.3 Hasil Pengujian <i>Delete Data Soal Structure</i> (PDHUPL-ARB-Web-015-03).....	51
5.16 Use Case Pilih Jawaban Structure.....	52
5.17 Use Case TestTimer.....	53
5.18 Use Case SyaratKetentuan.....	54
5.19 Use Case IntroPsikologi.....	55
5.20 Use Case IntroGambar.....	56
5.21 Use Case IntroStructure.....	57
5.22 Use Case IntroReading.....	58
5.23 Use Case IntroListening.....	59



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen PDHUPL ini dibuat untuk menyediakan perencanaan, deskripsi, dan hasil pengujian perangkat lunak Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web (ARB-Web). Dokumen ini ditujukan untuk pembuat perangkat lunak, dan orang lain yang tertarik untuk mengembangkan perangkat lunak ini lebih lanjut.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Pembangunan Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web (ARB-Web) menggunakan bahasa pemrograman C# dengan lingkungan framework ASP.NET. Dalam penyimpanan data menggunakan SQL Server 2005 Express. Pengguna dari Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web (ARB-Web) lebih ditujukan kepada perusahaan – perusahaan yang melakukan rekrutmen pegawai atau karyawan secara online. Dengan demikian hasil tes rekrutmen dapat diketahui untuk pencapaian efisiensi waktu.

1.3 Istilah dan Singkatan

Keyword/Phrase	Definisi
Petugas	user yang berhak mengakses semua fungsionalitas admin.
ARB-Web	Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web
Pelamar	User yang menjadi member dari sistem dengan fungsionalitas terbatas.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan dalam pembuatan dokumen ini adalah :

1. Sembiring Fujianto, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ARB-Web*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
2. Sembiring Fujianto, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak ARB-Web*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini terdiri dari lima bab, yaitu :

1. Bab pertama adalah Pendahuluan, yang akan memberikan deskripsi dokumen.
2. Bab kedua adalah Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak, yang akan menggambarkan lingkungan tempat berjalannya perangkat lunak (perangkat keras dan perangkat lunak), sumber daya manusia, serta prosedur umum pengujian.
3. Bab ketiga adalah Identifikasi dan Rencana Pengujian, yang berisi deskripsi umum kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
4. Bab keempat adalah Identifikasi Pengujian, yang berisi deskripsi rinci kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
5. Bab kelima adalah Hasil Pengujian, yang berisi langkah-langkah dan hasil pengujian kelas-kelas dan butir-butir pengujian.

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak yang digunakan untuk pengujian berupa :

1. Sistem operasi Microsoft Windows XP Professional Edition.
2. IIS Microsoft sebagai web server
3. SQL Server 2005 Express.
4. Browser Internet Explorer 7, Opera 9.63, Firefox 3.0.10.

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Perangkat keras yang digunakan untuk pengujian berupa :

1. Komputer tempat aplikasi ARB-Web berjalan, dengan spesifikasi AMD Athlon 64 x2 2.8 Ghz, 2 GB DDR2.

2.3 Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang digunakan untuk pengujian berupa :

1. Pembuat perangkat lunak, dengan pengalaman pemrograman berbasis *GUI* dan Web.

2.4 Prosedur Umum Pengujian

2.4.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Latihan perangkat lunak ARB-Web diharapkan tidak memerlukan waktu lama. ARB-Web diharapkan dapat dipelajari langsung dari antarmuka bantuan, tanpa melalui pelatihan khusus. Pengguna ARB-Web adalah pelamar dan administrator web.

2.4.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa :

1. *PC*.
2. *Keyboard*.
3. *Mouse*.

2.4.3 Persiapan Perangkat Lunak

Persiapan perangkat lunak berupa :

1. Instalasi SQL Server 2005.
2. Instalasi aplikasi ARB-Web.
3. Instalasi *browser*.

2.4.4 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilakukan untuk masing-masing *use case*, yang mengacu ke Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ARB-Web.

2.4.5 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Program Studi Teknik Informatika dan Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
<i>Use Case Register</i>	<i>Register</i>	SKPL-ARB-Web-001	PDHUPL-ARB-Web-001	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case Login</i>	<i>Login</i>	SKPL-ARB-Web-002	PDHUPL-ARB-Web-002	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2009

Use Case Ubah Password Petugas	Ubah Password Petugas	SKPL - ARB-Web-003	PDHUPL - ARB-Web-003	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Data Pelamar	Update Status	SKPL - ARB-Web-004-01	PDHUPL - ARB-Web-004-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Show Aplikasi Pelamar	SKPL - ARB-Web-004-02	PDHUPL - ARB-Web-004-02	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Konfirmasi E-mail	SKPL - ARB-Web-004-03	PDHUPL - ARB-Web-004-03	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Soal Psikologi Tanpa Gambar	Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar	SKPL - ARB-Web-005-01	PDHUPL - ARB-Web-005-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Edit Data Soal Psikologi Tanpa Gambar	SKPL - ARB-Web-005-02	PDHUPL - ARB-Web-005-02	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Delete Data Soal Psikologi Tanpa Gambar	ARB-Web-005-03	PDHUPL - ARB-Web-005-03	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar	Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar	SKPL - ARB-Web-006	PDHUPL - ARB-Web-006	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Soal Psikologi Gambar	Pilih Data Soal Psikologi Gambar	SKPL - ARB-Web-007-01	PDHUPL - ARB-Web-007-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Edit Data Soal Psikologi Gambar	SKPL - ARB-Web-007-02	PDHUPL - ARB-Web-007-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Delete Data Soal Psikologi Gambar	SKPL - ARB-Web-007-03	PDHUPL - ARB-Web-007-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009

Use Case Pilih Jawaban Psikologi Gambar	Pilih Jawaban Psikologi Gambar	SKPL - ARB-Web- 008	PDHUPL - ARB-Web- 008	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Soal Artikel Reading	Pilih Data Soal Artikel Reading	SKPL - ARB-Web- 009-01	PDHUPL - ARB-Web- 009-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Edit Data Soal Artikel Reading	SKPL - ARB-Web- 009-02	PDHUPL - ARB-Web- 009-02	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Delete Data Soal Artikel Reading	SKPL - ARB-Web- 009-03	PDHUPL - ARB-Web- 009-03	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Soal Reading	Pilih Data Soal Reading	SKPL - ARB-Web- 010-01	PDHUPL - ARB-Web- 010-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Edit Data Soal Reading	SKPL - ARB-Web- 010-02	PDHUPL - ARB-Web- 010-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Delete Data Soal Reading	SKPL - ARB-Web- 010-03	PDHUPL - ARB-Web- 010-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Pilih Jawaban Reading	Pilih Jawaban Reading	SKPL - ARB-Web- 011	PDHUPL - ARB-Web- 011	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Soal Rekaman	Pilih Data Soal Rekaman	SKPL - ARB-Web- 012-01	PDHUPL - ARB-Web- 012-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Delete Data Soal Rekaman	SKPL - ARB-Web- 012-02	PDHUPL - ARB-Web- 012-02	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case Kelola Soal Listening	Pilih Data Soal Listening	SKPL - ARB-Web- 013-01	PDHUPL - ARB-Web- 013-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	Edit Data Soal	SKPL - ARB-Web-	PDHUPL - ARB-Web-	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009

	<i>Listening</i>	013-02	013-01			
	<i>Delete Data Soal Listening</i>	SKPL-ARB-Web-013-03	PDHUPL-ARB-Web-013-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case Pilih Jawaban Listening</i>	<i>Pilih Jawaban Listening</i>	SKPL-ARB-Web-014	PDHUPL-ARB-Web-014	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case Kelola Soal Structure</i>	<i>Pilih Data Soal Structure</i>	SKPL-ARB-Web-015-01	PDHUPL-ARB-Web-015-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	<i>Edit Data Soal Structure</i>	SKPL-ARB-Web-015-02	PDHUPL-ARB-Web-015-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
	<i>Delete Data Soal Structure</i>	SKPL-ARB-Web-015-03	PDHUPL-ARB-Web-015-01	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case Pilih Jawaban Structure</i>	<i>Pilih Jawaban Structure</i>	SKPL-ARB-Web-016	PDHUPL-ARB-Web-016	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case TestTimer</i>	<i>TestTimer</i>	SKPL-ARB-Web-017	PDHUPL-ARB-Web-017	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case SyaratKeterangan</i>	<i>SyaratKeterangan</i>	SKPL-ARB-Web-018	PDHUPL-ARB-Web-018	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case IntroPsikologi</i>	<i>IntroPsikologi</i>	SKPL-ARB-Web-019	PDHUPL-ARB-Web-019	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
<i>Use Case IntroGambar</i>	<i>IntroGambar</i>	SKPL-ARB-Web-020	PDHUPL-ARB-Web-021	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009

Use Case IntroStructure	IntroStructure	SKPL-ARB-Web-021	PDHUPL - ARB-Web-021	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case IntroReading	IntroReading	SKPL-ARB-Web-022	PDHUPL - ARB-Web-022	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009
Use Case IntroLisening	IntroLisening	SKPL-ARB-Web-023	PDHUPL - ARB-Web-023	Penguji an Unit	Black Box	Juni 2009

4 Identifikasi Pengujian

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Register

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case Register* dimana Pelamar sebagai penggunanya.

4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Register (PDHUPL-ARB-Web-001)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka *register*, dengan masukan berupa *username*, *password*, *konfirmasi password*, *email*, *profesi yang dilamar*, *nama lengkap*, *alamat*, *nomor telepon/Hand Phone* dan *file CV* yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case Login* dimana Petugas dan Pelamar sebagai penggunanya.

4.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Login(PDHUPL-ARB-Web-002)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap

antarmuka *login*, dengan masukan berupa *username* dan *password* yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.3 Identifikasi Butir Pengujian Ubah Password Petugas(PDHUPL -ARB-Web-003)

Butir pengujian ini melakukan pengujian ketika petugas akan mengubah *passwordnya* sendiri dengan masukan berupa *password* baru yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.4 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Data Pelamar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Data Pelamar dimana Petugas sebagai penggunanya

4.4.1 Identifikasi Pengujian Update Status Data Pelamar (PDHUPL- ARB-Web-004-001)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data pelamar yaitu untuk mengupdate status pelamar. Masukan untuk pengujian ini adalah status data pelamar yang telah diubah.

4.4.2 Identifikasi Butir Pengujian Show Aplikasi Data Pelamar (PDHUPL-ARB-Web-004-002)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data pelamar yaitu untuk menampilkan isi dari aplikasi pelamar.

4.4.3 Identifikasi Butir Pengujian Konfirmasi E-mail (PDHUPL-ARB-Web-004-003)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data pelamar yaitu untuk melakukan konfirmasi email.Masukan untuk pengujian ini adalah untuk mengkonfirmasikan email dari pelamar

4.5 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Data Soal Psikologi Tanpa Gambar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian – pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Kelola Data Soal Psikologi Tanpa Gambar dimana Petugas sebagai penggunanya.

4.5.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDUPL-ARB-Web-005-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal psikologi tanpa gambar dengan masukan berupa soal, jenis soal, *option* dan jawaban yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.5.2 Identifikasi Butir Pengujian *Edit* Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDUPL-ARB-Web-005-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal psikologi tanpa gambar yaitu untuk mengubah data soal psikologi tanpa gambar. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal psikologi tanpa gambar yang telah diubah.

4.5.3 Identifikasi Butir Pengujian *Delete* Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal psikologi tanpa gambar yaitu untuk menghapus data soal psikologi tanpa gambar. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal psikologi tanpa gambar yang telah dihapus.

4.6 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Pilih Jawaban Soal Psikologi Tanpa Gambar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Pilih

Jawaban Soal Psikologi Tanpa Gambar dimana Petugas sebagai penggunaanya

4.7 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Soal Psikologi Gambar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Pengelolaan Soal Psikologi Gambar

4.7.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar (PDHUP-ARB-Web-007-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal psikologi gambar

dengan masukan berupa soal, jenis soal, *option* dan jawaban yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.7.2 Identifikasi Butir Pengujian *Edit* Data Soal Psikologi Gambar (PDHUP-ARB-Web-007-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal psikologi gambar yaitu untuk mengubah data soal psikologi gambar. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal psikologi gambar yang telah diubah.

4.7.3 Identifikasi Butir Pengujian *Delete* Data Soal Psikologi Gambar (PDHUP-ARB-Web-007-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal psikologi gambar yaitu untuk menghapus data soal psikologi gambar. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal psikologi gambar yang telah dihapus.

4.8 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Pilih Jawaban Soal Psikologi Gambar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian

yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Pilih Jawaban Soal Psikologi Gambar dimana Petugas sebagai pengguna

4.9 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Soal Artikel *Reading*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian - pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Kelola Soal Artikel *Reading* dimana Petugas sebagai pengguna.

4.9.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Artikel *Reading*(PDHUPL-ARB-Web-009-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal artikel *reading*

dengan masukan berupa judul artikel, pesan atau artikel yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.9.2 Identifikasi Butir Pengujian *Edit* Data Soal Artikel *Reading*(PDHUPL-ARB-Web-009-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal artikel *reading* yaitu untuk mengubah data soal artikel *reading*. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal artikel *reading* yang telah diubah.

4.9.3 Identifikasi Butir Pengujian *Delete* Data Soal Artikel *Reading*(PDHUPL-ARB-Web-009-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal artikel *reading* yaitu untuk menghapus data soal artikel *reading*. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal artikel *reading* yang telah dihapus

4.10 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Soal *Reading*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian – pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Kelola Soal *Reading* dimana Petugas sebagai penggunanya.

4.10.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal *Reading* (PDHUPL-ARB-Web-010-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal *reading* dengan masukan berupa sumber soal, soal, *option* dan jawaban yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.10.2 Identifikasi Butir Pengujian *Edit* Data Soal *Reading* (PDHUPL-ARB-Web-010-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal *reading* yaitu untuk mengubah data soal *reading*. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal *reading* yang telah diubah.

4.10.3 Identifikasi Butir Pengujian *Delete* Data Soal *Reading* (PDHUPL-ARB-Web-010-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal *reading* yaitu untuk menghapus data soal *reading*. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal *reading* yang telah dihapus

4.11. Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Pilih Jawaban *Reading*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Pilih Jawaban *Reading* dimana Petugas sebagai penggunanya

4.12 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Soal Rekaman

Kelas pengujian ini meliputi pengujian – pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Kelola Soal Rekaman dimana Petugas sebagai penggunanya.

4.12.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal rekaman dengan masukan berupa sumber rekaman yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.12.2 Identifikasi Butir Pengujian *Delete* Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal rekaman yaitu untuk menghapus data soal rekaman. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal rekaman yang telah dihapus.

4.12.3 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Soal *Listening*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian – pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Kelola Soal *Listening* dimana Petugas sebagai penggunanya.

4.12.4 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal *Listening* (PDHUPL-ARB-Web-013-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal *listening* dengan masukan berupa sumber soal, soal, *option* dan jawaban yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.12.5 Identifikasi Butir Pengujian *Edit* Data Soal *Listening* (PDHUPL-ARB-Web-013-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal *listening* yaitu untuk mengubah data soal

listening. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal *listening* yang telah diubah.

4.12.6 Identifikasi Butir Pengujian *Delete Data Soal Listening*(PDHUPL-ARB-Web-013-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal *listening* yaitu untuk menghapus data soal *listening*. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal *listening* yang telah dihapus.

4.13 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Pilih Jawaban *Listening*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Pilih Jawaban *Listening* dimana Petugas sebagai penggunanya

4.14 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Kelola Soal *Structure*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian - pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Kelola Soal *Structure* dimana Petugas sebagai penggunanya.

4.14.1 Identifikasi Butir Pengujian Pilih Data Soal *Structure*(PDHUPL-ARB-Web-015-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian pilih terhadap data soal *structure* dengan masukan berupa soal, *option* dan jawaban yang dimasukkan melalui *TextBox*.

4.14.2 Identifikasi Butir Pengujian *Edit Data Soal Structure*(PDHUPL-ARB-Web-015-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal *structure* yaitu untuk mengubah data soal

structure. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal *structure* yang telah diubah.

4.14.3 Identifikasi Butir Pengujian *Delete Data Soal Structure*(PDHUPL-ARB-Web-015-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap data soal *structure* yaitu untuk menghapus data soal *structure*. Masukan untuk pengujian ini adalah data soal *structure* yang telah dihapus.

4.15 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* Pilih Jawaban *Structure*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* Pilih Jawaban *Structure* dimana Petugas sebagai penggunanya

4.16 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* *TestTimer*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* *TestTimer* yang memiliki fungsi untuk mengubah lamanya tes yang dilalui oleh pelamar, dimana Petugas sebagai pengelolanya.

4.17 Identifikasi Kelas Pengujian *SyaratKetentuan*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case* *SyaratKetentuan* yang memiliki fungsi untuk mengupload syarat dan ketentuan pelamar untuk mengikuti tes seleksi, dimana Petugas sebagai pengelolanya.

4.18 Identifikasi Kelas Pengujian *Use Case* *IntroPsikologi*

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka *use case*

IntroPsikologi yang memiliki fungsi untuk simulasi tes seleksi bagian psikologi tanpa gambar, dimana Petugas sebagai pengelolanya.

4.19 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case IntroGambar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case IntroGambar yang memiliki fungsi untuk simulasi tes seleksi bagian psikologi gambar, dimana Petugas sebagai pengelolanya

4.20 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case IntroStructure

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case IntroStructure yang memiliki fungsi simulasi tes seleksi bagian Structure, dimana Petugas sebagai pengelolanya

4.21 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case IntroReading

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case IntroReading yang memiliki fungsi simulasi tes seleksi bagian Reading, dimana Petugas sebagai pengelolanya

4.22 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case IntroListening

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case IntroListening yang memiliki fungsi simulasi tes seleksi bagian Listening, dimana Petugas sebagai pengelolanya

5 Hasil Pengujian

5.1 Use Case Registrasi

Tabel 5.1 Hasil Pengujian Registrasi (PDHUPL- ARB-Web-001)

Identifikasi	PDHUPL- ARB-Web-001			
Deskripsi	Pengujian terhadap antarmuka Registrasi oleh pelamar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Masukkan <i>UserName</i> - Masukkan <i>Password</i> - Masukkan <i>Confirm Password</i> yang valid - Masukkan Email - Masukkan Profesi yang dilamar - Masukkan Nama Lengkap - Masukkan Alamat - Masukkan Telepon / HP - Browse CV Pelamar	- Nama pengguna 'prisca' pada <i>textbox UserName</i> - <i>Password</i> 'prisca' pada <i>textbox Password</i>. - <i>Confirm Password</i> 'prisca' pada <i>textbox Confirm Password</i> - Email 'prisca@yahoo.com' pada <i>textbox Email</i> - Profesi yang dilamar 'Administrator' pada <i>textbox</i>	- Menu Utama muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Tes seleksi	- Menu Utama muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Tes seleksi	- Menu Utama muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Tes seleksi

	Profesi Dilamar - Nama Lengkap 'Prisca Erianawati' pada <i>textbox</i> Nama Lengkap - Alamat 'Surakarta' pada <i>textbox</i> Alamat - Telepon '02818760' pada <i>textbox</i> Telepon/HP - CV Pelamar 'prisca.pdf' pada <i>fileupload</i> Upload CV			
Kesimpulan	Handal			

5.2 Use Case Login

Tabel 5.2 Hasil Pengujian Login (PDHUPL- ARB-Web-002)

Identifikasi	PDHUPL- ARB-Web-002			
Deskripsi	Pengujian <i>Login</i> oleh petugas dan pelamar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Masukan <i>UserName</i>	- Nama pengguna	- Menu Utama	- Menu Utama Admin	- Menu Utama Admin

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-ARB-Web	27/ 59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

yang sudah ada dalam sistem misal 'admin' (administrator). - Masukkan <i>password</i> dari admin yaitu 'admin'. - Tekan tombol 'Login' atau 'Enter'.	'admin' pada <i>textbox</i> <i>UserName</i> - <i>Password</i> 'fuji' pada <i>textbox</i> <i>password</i>.	Petugas muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Logout, Change Password, Kelola Data Tes yang meliputi Kelola Soal Psikologi, Soal Gambar, Soal Artikel, Soal Reading, Soal Rekaman, Soal Listening, Soal Structure, Tes Timer dan Syarat Ketentuan	muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Logout, Change Password, Kelola Data Tes yang meliputi Kelola Soal Psikologi, Soal Gambar, Soal Artikel, Soal Reading, Soal Rekaman, Soal Listening, Soal Structure, Tes Timer dan Syarat Ketentuan	muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Logout, Change Password, Kelola Data Tes yang meliputi Kelola Soal Psikologi, Soal Gambar, Soal Artikel, Soal Reading, Soal Rekaman, Soal Listening, Soal Structure, Tes Timer dan Syarat Ketentuan
- Masukkan <i>UserName</i> yang sudah ada dalam sistem misal 'prisca'. - Masukkan <i>password</i> dari pengguna yaitu 'prisca'. - Tekan tombol 'Login' atau	- Nama pengguna 'prisca' pada <i>textbox</i> <i>UserName</i> - <i>Password</i> 'prisca' pada <i>textbox</i> <i>password</i>.	- Menu Utama Pelamar muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Tes Seleksi	- Menu Utama Pelamar muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Tes Seleksi	- Menu Utama Pelamar muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Tes Seleksi

'Enter'.				
Kesimpulan	Handal			

5.3 Use Case Ubah Password Petugas

Tabel 5.3 Hasil Pengujian Ubah Password Petugas (PDHUPL- ARB-Web-003)

Identifikasi	PDHUPL- ARB-Web-003			
Deskripsi	Pengujian pengubahan <i>password</i> petugas dengan menu <i>Change Password</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu <i>Change Password</i>. - Masukkan data yang ingin diubah, old <i>password</i>, new <i>password</i>, confirm <i>password</i> - Klik <i>button Change Password</i>.	- Masukkan data yang ingin diubah. - Masukkan old <i>password</i> 'fuji', new <i>password</i> 'fujianto', confirm <i>password</i> 'fujianto'. - Klik <i>button Change Password</i>.	- Message "Password Changed".	- Message "Password Changed".	- Message "Password Changed".
Kesimpulan	Handal			

5.4 Use Case Kelola Data Pelamar

5.4.1 Hasil Pengujian *Update Status* (PDHUPL-ARB-Web-004-01)

Tabel 5.4.1 Hasil Pengujian *Update Status* (PDHUPL-ARB-Web-004-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-004-01			
Deskripsi	Pengujian update status oleh petugas dengan menu <i>Data Pelamar</i> .			

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Data Pelamar - Tentukan Pelamar yang akan diupdate dengan memilih checkbox. - Klik <i>button Update Status</i>.	- Pilih nama pelamar 'prisca'. - Pilih Checkbox pada <i>GridView</i> - Klik <i>button Update Status</i>.	- <i>Message "Data yang diupdate : prisca"</i>.	- <i>Message "Data yang diupdate : prisca"</i>.	- <i>Message "Data yang diupdate : prisca"</i>.
Kesimpulan	Handal			

5.4.2 Hasil Pengujian Show Aplikasi Pelamar (PDHUPL-ARB-Web-004-02)

Tabel 5.4.2 Hasil Pengujian Show Aplikasi Pelamar(PDHUPL-ARB-Web-004-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-004-02			
Deskripsi	Pengujian update status oleh petugas dengan menu Data Pelamar.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Data Pelamar - Tentukan data pelamar yang belum diproses untuk ditampilkan - Klik <i>button Show</i>	- Klik <i>button Show</i>	- Detail Data Pelamar	- Detail Data Pelamar	- Detail Data Pelamar

Kesimpulan	Handal
------------	--------

5.4.3 Hasil Pengujian Konfirmasi E-mail(PDHUPL-ARB-Web-004-03)

Tabel 5.4.3 Hasil Pengujian Konfirmasi E-mail(PDHUPL-ARB-Web-004-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-004-03			
Deskripsi	Pengujian konfirmasi e-mail oleh petugas dengan menu Data Pelamar.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Data Pelamar - Tentukan data pelamar yang belum diproses untuk ditampilkan . - Klik <i>button Show</i>	- Klik <i>button Show</i>	- Detail Data Pelamar selanjutnya akan muncul konfirmasi email	- Detail Data Pelamar selanjutnya akan muncul konfirmasi email	- Detail Data Pelamar selanjutnya akan muncul konfirmasi email
Kesimpulan	Handal			

5.5 Use Case Kelola Soal Psikologi Tanpa Gambar

5.5.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-01)

Tabel 5.5.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-005-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal Psikologi Tanpa Gambar oleh petugas dengan menu Soal Psikologi.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola	- Soal 'bagaimana	- Message "Data	- Message "Data	- Message "Data

Data Tes - Klik Soal Psikologi. - Klik <i>button</i> Save.	cara anda menganalisis' pada <i>textbox</i> Soal. - Jenis Soal 'Analitik' pada ddl Jenis Soal - Option A 'biasa', Option B' luar biasa' , Option C'tidak', Option D 'semua ok' pada <i>textbox</i> Option - Jawaban 'B' pada ddl jawaban - Klik <i>button</i> Save.	berhasil Disimpan".	berhasil Disimpan".	berhasil Disimpan".
Kesimpulan	Handal			

5.5.2 Hasil Pengujian *Edit* Data Soal Psikologi Tanpa Gambar (PDHUPL-ARB-Web-005-02)

Tabel 5.5.2 Hasil Pengujian *Edit* Data Soal Psikologi Tanpa Gambar (PDHUPL-ARB-Web-005-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-005-02			
Deskripsi	Pengujian <i>edit</i> data soal Psikologi Tanpa Gambar oleh petugas dengan menu Soal Psikologi.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu	- Pilih data	- <i>Message</i> "data	- <i>Message</i> "data	- <i>Message</i> "data

Kelola Data Tes - Klik Soal Psikologi. - Pilih data soal yang ingin diubah pada <i>gridview</i> . - Klik <i>image button select</i> pada <i>gridview</i> . - Ubah data soal - Klik <i>button Edit</i> .	id_soal'5_EmotionalQuestion'. - Klik <i>imagebutton select</i> - Ubah soal 'tidak ada' pada <i>textbox</i> soal. - Klik <i>button Edit</i> .	berhasil diubah".	berhasil diubah".	berhasil diubah".
Kesimpulan	Handal			

5.5.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Psikologi Tanpa Gambar*(PDHUPL-ARB-Web-005-03)

Tabel 5.5.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Psikologi Tanpa Gambar*(PDHUPL-ARB-Web-005-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-005-03			
Deskripsi	Pengujian <i>delete</i> data soal Psikologi Tanpa Gambar oleh petugas dengan menu Soal Psikologi.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Psikologi.	- Pilih data id_soal'5_EmotionalQuestion'. - Klik <i>image button select</i>	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".

- Pilih data soal yang ingin dihapus pada <i>gridview</i>. - Klik <i>image button select</i> pada <i>gridview</i>. - Hapus data soal - Klik <i>button Delete</i>.	- Klik <i>button Delete</i>.			
Kesimpulan	Handal			

5.6 Use Case Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar

Tabel 5.6 Hasil Pengujian Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar (PDHUPL-ARB-Web-006)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-005-01			
Deskripsi	Pengujian pilih jawaban soal Psikologi Tanpa Gambar oleh Pelamar dengan menu Tes Seleksi			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link halaman Tes Seleksi. - Klik <i>button Next</i>.	- Pilih Jawaban 'B' pada <i>radio button</i> - Jika mengisi jawaban lebih dari waktu tes timer akan muncul peringatan 'waktu	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.

	Habis' - Klik <i>button Next</i> .			
Kesimpulan	Handal			

5.7 Use Case Kelola Soal Psikologi Gambar

5.7.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-01)

Tabel 5.7 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-007-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-007-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal Psikologi Gambar oleh petugas dengan menu Soal Gambar.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Gambar. - Klik <i>button Save</i>.	- Soal 'mana soal yang benar' pada <i>textbox</i> Soal. - Url Soal '<i>~/FileTes/Gambar/108-6.bmp</i>' pada Upload File Url Soal. - Jawaban 'A' pada <i>ddl jawaban</i> - Klik <i>button Save</i>.	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".
Kesimpulan	Handal			

5.7.2 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-02)

Tabel 5.7.2 Hasil Pengujian *Edit* Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-007-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-005-02			
Deskripsi	Pengujian <i>edit</i> data soal Psikologi Gambar oleh petugas dengan menu Soal Gambar.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Gambar. - Pilih data soal yang ingin diubah pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Ubah data soal - Klik <i>button Edit</i>.	- Pilih data soal 'mana soal yang benar'. - Klik image <i>button select</i> - Ubah soal 'mana soal yang salah' pada <i>textbox</i> soal. - Klik <i>button Edit</i>.	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".
Kesimpulan	Handal			

5.7.3 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-005-03)

Tabel 5.7.3 Hasil Pengujian *Delete* Data Soal Psikologi Gambar(PDHUPL-ARB-Web-007-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-005-03			
Deskripsi	Pengujian <i>delete</i> data soal Psikologi Gambar oleh petugas dengan menu Soal Gambar.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat

- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Gambar. - Pilih data soal yang ingin dihapus pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Hapus data soal - Klik <i>button Delete</i>.	- Pilih data soal' mana soal yang benar'. - Klik image <i>button select</i> - Klik <i>button Delete</i>.	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".
Kesimpulan	Handal			

5.8 Use Case Pilih Jawaban Psikologi Gambar

Tabel 5.8 Hasil Pengujian Pilih Jawaban Psikologi Gambar (PDHUPL-ARB-Web-008)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-008			
Deskripsi	Pengujian pilih jawaban soal Psikologi Gambar oleh pelamar dengan menu Tes Seleksi			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link halaman Tes Seleksi. - Klik <i>button Next</i>.	- Pilih Jawaban 'B' pada <i>radio button</i> - Jika mengisi jawaban lebih dari waktu tes	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan

	timer akan muncul peringatan 'Waktu Habis' - Klik <i>button Next</i> .	keterangan lebih lanjut.	keterangan lebih lanjut.	keterangan lebih lanjut.
Kesimpulan	Handal			

5.9 Use Case Kelola Soal Artikel Reading

5.9.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Artikel Reading (PDHUPL-ARB-Web-009-01)

Tabel 5.9.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Artikel Reading(PDHUPL-ARB-Web-009-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-007-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal Artikel Reading oleh petugas dengan menu Soal Artikel.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Artikel. - Klik <i>button Save</i> .	- Judul ' <i>Meteorite Impact and Dinosaur Extinction</i> '. - Ketik Artikel Reading - Klik <i>button Save</i>	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".
Kesimpulan	Handal			

5.9.2 Hasil Pengujian Edit Data Soal Artikel Reading (PDHUPL-ARB-Web-009-02)

Tabel 5.9.2 Hasil Pengujian Edit Data Soal Artikel Reading(PDHUPL-ARB-Web-009-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-009-02
--------------	-----------------------

Deskripsi	Pengujian <i>edit</i> data soal Artikel <i>Reading</i> oleh petugas dengan menu Soal Artikel.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Artikel. - Pilih data soal yang ingin diubah pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Ubah data soal - Klik <i>button Edit</i>.	- Pilih <code>id_url_soal'4_artikel'</code>. - Klik image <i>button select</i> - Ubah judul 'Meteorite Impact and Dinosaur Extinction' pada <i>textbox</i> soal. - Klik <i>button Edit</i>.	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".
Kesimpulan	Handal			

5.9.3 Hasil Pengujian *Delete* Data Soal Artikel *Reading* (PDHUPL-ARB-Web-009-03)

Tabel 5.9.3 Hasil Pengujian *Delete* Data Soal Artikel *Reading*(PDHUPL-ARB-Web-009-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-009-03
Deskripsi	Pengujian <i>delete</i> data soal Artikel <i>Reading</i> oleh petugas dengan menu Soal Artikel.

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Artikel. - Pilih data soal yang ingin dihapus pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Hapus data soal - Klik <i>button Delete</i>.	- Pilih <code>id_url_soal'4_artikel'</code> - Klik image <i>button select</i> - Klik <i>button Delete</i>.	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".
Kesimpulan	Handal			

5.10 Use Case Kelola Soal Reading

5.10.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Reading (PDHUPL-ARB-Web-010-01)

Tabel 5.10.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Reading(PDHUPL-ARB-Web-010-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-010-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal <i>Reading</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Reading</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat

- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal <i>Reading</i>. - Klik <i>button</i> Save.	- Pilih Artikel '~\FileTes\Artikel\There are millions of plans' kemudian klik <i>button</i> show untuk melihat soal <i>reading</i>. - Ketik Soal <i>Reading</i> pada <i>textbox</i> Soal - Option A ' Very small plants and animals', Option B ' Big animals', Option C ' The oceans mammals', Option D ' The smallest animal' pada <i>textbox</i> Option - Jawaban 'A' pada ddl jawaban - Klik <i>button</i> Save	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".
Kesimpulan	Handal			

5.10.2 Hasil Pengujian *Edit* Data Soal *Reading* (PDHUPL-ARB-Web-010-02)

Tabel 5.10.2 Hasil Pengujian *Edit* Data Soal *Reading*(PDHUPL-ARB-Web-010-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-010-02			
Deskripsi	Pengujian <i>edit</i> data soal <i>Reading</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Reading</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	yang	Kriteria hasil Hasil yang didapat

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-ARB-Web	41/ 59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

		diharapkan	evaluasi	
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal <i>Reading</i>. - Pilih data soal yang ingin diubah pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Ubah data soal - Klik <i>button Edit</i>.	- Pilih id url soal '3_artikel'. - Klik image <i>button select</i> - Ubah Artikel '~\FileTes\Artikel\Meteorite Impact and Dinosaur Extinction' pada <i>textbox</i> soal. - Klik <i>button Edit</i>.	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".
Kesimpulan	Handal			

5.10.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Reading* (PDHUPL-ARB-Web-010-03)

Tabel 5.10.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Reading* (PDHUPL-ARB-Web-010-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-009-03			
Deskripsi	Pengujian <i>edit</i> data soal Artikel <i>Reading</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Reading</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal	- Pilih id url soal '3_artikel'. - Klik image	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".

<i>Reading.</i> - Pilih data soal yang ingin dihapus pada <i>gridview</i> . - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i> . - Hapus data soal - Klik <i>button Delete</i> .	<i>button select</i> - Klik <i>button Delete</i> .			
Kesimpulan	Handal			

5.11 Use Case Pilih Jawaban Reading

Tabel 5.11 Hasil Pengujian Pilih Jawaban Reading(PDHUPL-ARB-Web-011)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-011			
Deskripsi	Pengujian pilih jawaban <i>Reading</i> oleh pelamar dengan menu Tes Seleksi			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link halaman Tes Seleksi. - Klik <i>button Next</i> .	- Pilih Jawaban 'C' pada <i>radio button</i> - Jika mengisi jawaban lebih dari waktu tes timer akan muncul peringatan 'waktu	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.

	Habis' - Klik <i>button Next</i> .			
Kesimpulan	Handal			

5.12 Use Case Kelola Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012)

5.12.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-01)

Tabel 5.12.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Rekaman(PDHUPL-ARB-Web-012-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-012-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal Rekaman oleh petugas dengan menu Soal Rekaman.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Rekaman. - Klik <i>button Save</i> .	- Pilih Artikel '~\FileTes\Rekaman\4.mp3' pada Upload file kemudian klik <i>button play</i> untuk memutar rekaman .	- Rekaman untuk soal <i>Listening</i> dapat digunakan dengan baik	- Rekaman untuk soal <i>Listening</i> dapat digunakan dengan baik	- Rekaman untuk soal <i>Listening</i> dapat digunakan dengan baik
Kesimpulan	Handal			

5.12.2 Hasil Pengujian Delete Data Soal Rekaman (PDHUPL-ARB-Web-012-02)

Tabel 5.12.2 Hasil Pengujian Delete Data Soal Rekaman(PDHUPL-ARB-Web-012-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-012-02			
Deskripsi	Pengujian <i>delete</i> data soal Rekaman oleh petugas dengan menu Soal Rekaman.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola	- Pilih	- <i>Message "</i> data	- <i>Message "</i> data	- <i>Message "</i> data

Data Tes - Klik Soal Rekaman. - Pilih data rekaman yang ingin dihapus pada <i>gridview</i> . - Klik link <i>select</i> pada <i>gridview</i> . - Hapus data rekaman - Klik link <i>Delete</i> .	id_url_soal'4_rekaman'. - Klik link <i>select</i> - Klik link <i>Delete</i> .	berhasil dihapus".	berhasil dihapus".	berhasil dihapus".
Kesimpulan	Handal			

5.13 Use Case Kelola Soal *Listening*

5.13.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal *Listening* (PDHUPL-ARB-Web-013-01)

Tabel 5.13.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal *Listening*(PDHUPL-ARB-Web-013-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-013-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal <i>Listening</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Listening</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal <i>Listening</i> .	- Pilih Percakapan '~/FileTes/Rekaman/1.mp3' pada Upload file kemudian klik <i>button</i>	- Message " data berhasil disimpan".	- Message " data berhasil disimpan".	- Message " data berhasil disimpan".

- Klik <i>button</i> <i>play</i> untuk memutar rekaman . - Ketik Soal' What does the woman imply?' untuk <i>Listening</i> - Option A ' He needs to decide quickly', Option B ' She has proposed to the man', Option C ' She's on her way to the mall', Option D ' He is required to work overtime' pada <i>textbox</i> Option - Jawaban 'C' pada <i>ddl</i> Jawaban - Klik <i>button</i> <i>save</i>			
Kesimpulan	Handal		

5.13.2 Hasil Pengujian *Edit Data Soal Listening* (PDHUPL-ARB-Web-013-02)

Tabel 5.13.2 Hasil Pengujian *Edit Data Soal Listening*(PDHUPL-ARB-Web-013-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-013-03			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal <i>Listening</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Listening</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-ARB-Web	46/ 59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal <i>Listening</i>. - Pilih data soal yang ingin diubah pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Ubah data soal - Klik <i>button Edit</i>.	- Pilih id url soal '1_rekaman'. - Klik image <i>button select</i> - Ubah Rekaman '~\FileTes\Rekaman\1.mp3' pada <i>textbox</i> soal. - Klik <i>button Edit</i>.	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".
Kesimpulan	Handal			

5.13.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Listening* (PDHUPL-ARB-Web-013-03)

Tabel 5.13.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Listening*(PDHUPL-ARB-Web-013-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-013-03			
Deskripsi	Pengujian <i>delete</i> data soal <i>Listening</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Listening</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal <i>Listening</i>.	- Pilih id url soal '1_rekaman'. - Klik image <i>button select</i>	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".	- Message " data berhasil dihapus".

- Pilih data soal yang ingin dihapus pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Hapus data rekaman - Klik <i>button Delete</i>.	- Klik <i>button Delete</i>.			
Kesimpulan	Handal			

5.14 Use Case Pilih Jawaban *Listening*

Tabel 5.14 Hasil Pengujian Pilih Jawaban *Listening*(PDHUPL-ARB-Web-014)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-014			
Deskripsi	Pengujian pilih jawaban <i>Listening</i> oleh pelamar dengan menu Tes Seleksi			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link halaman Tes Seleksi. - Klik <i>button Next</i>.	- Klik Button Play untuk mendengarkan soal rekaman - Pilih Jawaban 'C' pada <i>radio button</i> - Jika mengisi	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih lanjut.

	jawaban lebih dari waktu tes timer akan muncul peringatan 'waktu Habis' - Klik <i>button</i> Next.			
Kesimpulan	Handal			

5.15 Use Case Kelola Soal Structure

5.15.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Structure (PDHUPL-ARB-Web-015-01)

Tabel 5.15.1 Hasil Pengujian Pilih Data Soal Structure(PDHUPL-ARB-Web-015-01)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-015-01			
Deskripsi	Pengujian pilih data soal Structure oleh petugas dengan menu Soal Structure.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal Structure. - Klik <i>button</i> Save.	- Ketik Soal 'The way professor Mattis teaches English not only keeps the student' interest' pada <i>textbox</i> Soal - Option A ' And also increases	- Message " data berhasil disimpan".	- Message " data berhasil disimpan".	- Message " data berhasil disimpan".

	their motivation', Option B ' But also increasing their motivation', Option C ' And he also increases their motivation', Option D ' But also increases their motivation 'pada <i>textbox</i> Option - Jawaban 'D' pada ddl Jawaban - Klik <i>button</i> Save.			
Kesimpulan	Handal			

5.15.2 Hasil Pengujian *Edit Data Soal Structure* (PDHUPL-ARB-Web-015-02)

Tabel 5.15.2 Hasil Pengujian *Edit Data Soal Structure*(PDHUPL-ARB-Web-015-02)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-015-02			
Deskripsi	Pengujian <i>edit data soal Structure</i> oleh petugas dengan menu <i>Soal Structure</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-ARB-Web	50/ 59
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Soal <i>Structure</i>. - Pilih data soal yang ingin diubah pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Ubah data soal - Klik <i>button Edit</i>.	- Pilih id_soal '4_Structure'. - Klik image <i>button select</i> - Ubah Soal 'The way professor Mattis teaches English not only keeps the student not interest' pada <i>textbox</i> soal. - Klik <i>button Edit</i>.	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".	- Message "data berhasil diubah".
Kesimpulan	Handal			

5.15.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Structure* (PDHUPL-ARB-Web-015-03)

Tabel 5.15.3 Hasil Pengujian *Delete Data Soal Structure*(PDHUPL-ARB-Web-015-03)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-015-03			
Deskripsi	Pengujian <i>delete</i> data soal <i>Structure</i> oleh petugas dengan menu Soal <i>Structure</i> .			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes	- Pilih id url soal '4_Structure'	- Message " data berhasil	- Message " data berhasil	- Message " data berhasil

- Klik <i>Structure</i>. - Pilih data soal yang ingin dihapus pada <i>gridview</i>. - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i>. - Hapus data rekaman - Klik <i>button Delete</i>.	- Klik image <i>button select</i> - Klik <i>button Delete</i>.	'.	dihapus".	dihapus".	dihapus".
Kesimpulan	Handal				

5.16 Use Case Pilih Jawaban Structure

Tabel 5.16 Hasil Pengujian Pilih Jawaban Structure(PDHUPL-ARB-Web-016)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-016			
Deskripsi	Pengujian pilih jawaban <i>Structure</i> oleh pelamar dengan menu Tes Seleksi			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link halaman Tes Seleksi. - Klik <i>button Next</i>.	- Klik Button Play untuk mendengarkan soal rekaman - Jika mengisi jawaban lebih	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih	- Jika telah menyelesaikan tes seleksi pelamar mendapat informasi dan keterangan lebih

Program Studi Teknik Informatika

PDHUPL-ARB-Web

52/ 59

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika

	dari waktu tes timer akan muncul peringatan 'Waktu Habis' - Klik <i>button Next</i> .	lanjut.	lanjut.	lanjut.
Kesimpulan	Handal			

5.17 Use Case TestTimer

Tabel 5.17. Hasil Pengujian TestTimer(PDHUPL-ARB-Web-017)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-017			
Deskripsi	Pengujian ubah TestTimer oleh petugas dengan menu Tes Timer			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Tes Timer - Pilih data soal yang ingin diubah tes timernya pada <i>gridview</i> . - Klik image <i>button select</i> pada <i>gridview</i> . - Ubah data soal - Klik image <i>button</i>	- Pilih jenis_soal 'Analitik'. - Klik image <i>button select</i> - Ubah lama waktu '3' pada <i>textbox</i> lama waktu(menit). - Klik image <i>button Edit</i> . - Klik link Tambah Soal Digunakan untuk	- "data TestTimer berhasil diubah".	- "data TestTimer berhasil diubah".	- "data TestTimer berhasil diubah".

<i>Edit.</i>	menambah Soal Psikologi Tanpa Gambar yang belum ada			
Kesimpulan	Handal			

5.18 Use Case SyaratKetentuan

Tabel 5.18 Hasil Pengujian Syarat Ketentuan (PDHUPL-ARB-Web-018)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-018				
Deskripsi	Pengujian upload Syarat ketentuan oleh petugas dengan menu Syarat ketentuan.				
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat	
- Klik Menu Kelola Data Tes - Klik Syarat Ketentuan - Klik <i>button</i> Save.	- Ketik Syarat dan Ketentuan Pelamar - Klik <i>button</i> Submit - Klik <i>button</i> Edit Artikel Sebelumnya untuk mengubah text kemudian klik <i>button</i> Submit untuk menyimpan artikel yang	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".	- Message "Data berhasil Disimpan".	

	sudah diubah.			
Kesimpulan	Handal			

5.19 Use Case IntroPsikologi

Tabel 5.19 Hasil Pengujian IntroPsikologi(PDHUPL-ARB-Web-019)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-019			
Deskripsi	Pengujian simulasi tes seleksi bagian psikologi tanpa gambar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link untuk Halaman Tes Simulasi - Klik <i>button Next</i>	- Pilih Radio <i>button</i> untuk menjawab soal simulasi Tes psikologi tanpa gambar - Jika belum diisi akan tampil <i>Message"Jawaban Masih Kosong"</i> - Jika mengisi jawaban lebih dari tes timer maka akan tampil <i>Message 'Waktu Habis'</i>	- Simulasi Tes Psikologi tanpa gambar - dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes Psikologi tanpa gambar - dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes Psikologi tanpa gambar - dapat dijalankan dengan baik
Kesimpulan	Handal			

5.20 Use Case IntroGambar

Tabel 5.20 Hasil Pengujian IntroGambar (PDHUPL-ARB-Web-020)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-020			
Deskripsi	Pengujian simulasi tes seleksi bagian psikologi gambar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link untuk Halaman Tes Simulasi - Klik <i>button</i> Next	- Pilih Radio <i>button</i> untuk menjawab soal simulasi Tes psikologi gambar - Jika belum diisi akan tampil <i>Message</i> "Jawaban Masih Kosong" - Jika mengisi jawaban lebih dari tes timer maka akan tampil <i>Message</i> 'waktu Habis'	- Simulasi Tes Psikologi gambar dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes Psikologi gambar dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes Psikologi gambar dapat dijalankan dengan baik
Kesimpulan	Handal			

5.21 Use Case IntroStructure

Tabel 5.21 Hasil Pengujian IntroStruture (PDHUPL-ARB-Web-021)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-021			
Deskripsi	Pengujian simulasi tes seleksi bagian <i>Structure</i>			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link untuk Halaman Tes Simulasi - Klik <i>button Next</i>	- Pilih Radio <i>button</i> untuk menjawab soal simulasi Tes <i>Structure</i> - Jika belum diisi akan tampil <i>Message</i> "Jawaban Masih Kosong" - Jika mengisi jawaban lebih dari tes timer maka akan tampil <i>Message</i> 'waktu Habis'	- Simulasi Tes <i>Structure</i> dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes <i>Structure</i> dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes <i>Structure</i> dapat dijalankan dengan baik
Kesimpulan	Handal			

5.22 Use Case IntroReading

Tabel 5.22 Hasil Pengujian IntroReading (PDHUPL-ARB-Web-022)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-022			
Deskripsi	Pengujian simulasi tes seleksi bagian <i>Reading</i>			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link untuk Halaman Tes Simulasi - Klik <i>button Next</i>	- Pilih Radio <i>button</i> untuk menjawab soal simulasi Tes <i>Reading</i> - Jika belum diisi akan tampil <i>Message</i> "Jawaban Masih Kosong" - Jika mengisi jawaban lebih dari tes timer maka akan tampil <i>Message</i> 'Waktu Habis'	- Simulasi Tes <i>Reading</i> dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes <i>Reading</i> dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes <i>Reading</i> dapat dijalankan dengan baik
Kesimpulan	Handal			

5.23 Use Case IntroListening

Tabel 5.23 Hasil Pengujian IntroListening (PDHUPL-ARB-Web-023)

Identifikasi	PDHUPL-ARB-Web-023			
Deskripsi	Pengujian simulasi tes seleksi bagian <i>Listening</i>			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Tes Seleksi - Klik link untuk Halaman Tes Simulasi - Klik <i>button Next</i>	- Pilih Radio <i>button</i> untuk menjawab soal simulasi Tes <i>Listening</i> - Jika belum diisi akan tampil <i>Message</i> "Jawaban Masih Kosong" - Jika mengisi jawaban lebih dari tes timer maka akan tampil <i>Message</i> 'Waktu Habis'	- Simulasi Tes <i>Listening</i> dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes <i>Listening</i> dapat dijalankan dengan baik	- Simulasi Tes <i>Listening</i> dapat dijalankan dengan baik
Kesimpulan	Handal			

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web (ARB-Web)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Fujianto Sembiring / 4800

Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL - ARB - Web		1/64
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

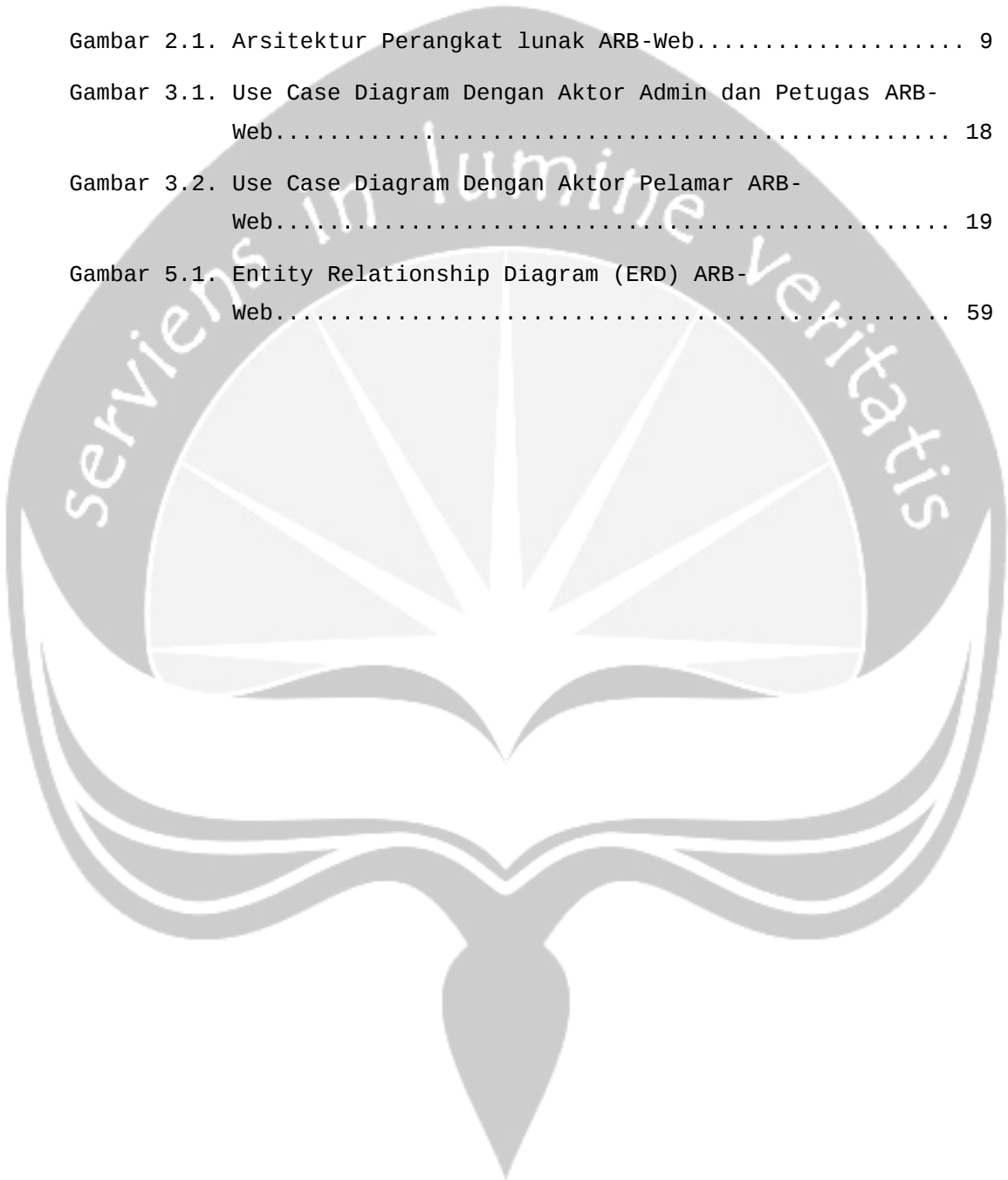
Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	6
Server		7
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	8
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk	8
2.2	Fungsi Produk	9
2.3	Karakteristik Pengguna	16
2.4	Batasan-batasan	16
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	16
3	Kebutuhan khusus	16
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	16
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak	18
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	20
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	20
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	58
6	Kamus Data	59
6.1	Data Memberships	59
6.2	Data Users	60
6.3	Data tblSoal	61
6.4	Data tblSoalArtikel_Rekaman	62
6.5	Data tblJawaban	62
6.6	Data tblTimer	63
6.7	Data tblUserTimer	63

Daftar Gambar

Gambar 2.1. Arsitektur Perangkat lunak ARB-Web.....	9
Gambar 3.1. Use Case Diagram Dengan Aktor Admin dan Petugas ARB-Web.....	18
Gambar 3.2. Use Case Diagram Dengan Aktor Pelamar ARB-Web.....	19
Gambar 5.1. Entity Relationship Diagram (ERD) ARB-Web.....	59



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web (ARB-Web) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut tambahan yang dimiliki sistem, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-ARB-Web ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak ARB-Web dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan pelamar.
2. Menangani pengelolaan soal.
3. Manangani pengelolaan tes.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-ARB-Web-	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada

XXX	ARB-Web (Aplikasi Rekrutmen Berbasis Web) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
ARB-Web	Aplikasi untuk rekrutmen yang berbasis web.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi <i>client</i> yang terhubung melalui jaringan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Cristian Darie, Karli Watson, *Beginning ASP.NET 2.0 E-Commerce in C# 2005*, Appress, 2006.
2. Matthew MacDonal, Mario Szpuszta, *Pro ASP.NET 2.0 in C# 2005*, Appress, 2006.
3. MSDN Library-October 2008, Microsoft, 2008.
4. Sapta Juli, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak ARB-Web yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak ARB-Web tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak ARB-Web yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

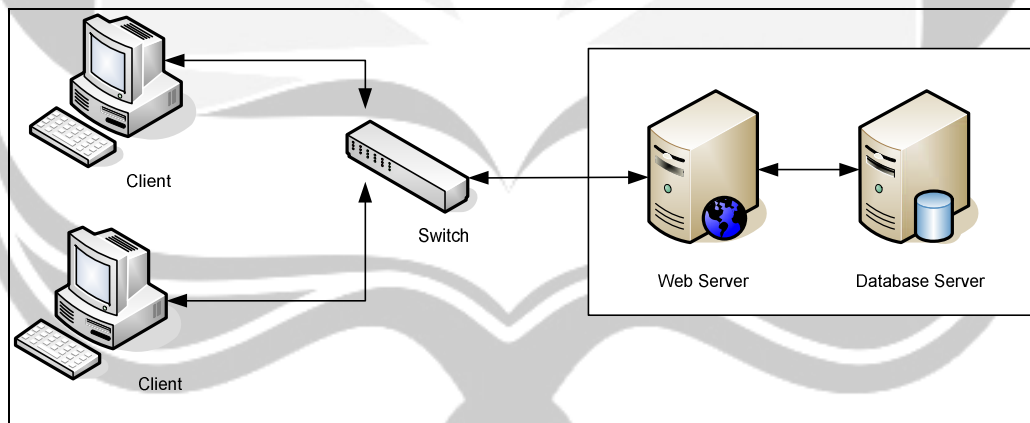
2.1 Perspektif produk

ARB-Web merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan rekrutmen. Sistem ini menangani data-data pelamar seperti data keluarga, data pendidikan, data pengalaman kerja, dan data aktivitas sosial. Sistem ini memiliki layanan tes rekrutmen untuk pelamar meliputi kemampuan intelektual, sikap kerja, dan kepribadian serta kemampuan bahasa inggris. Selain itu sistem ini memiliki layanan untuk menangani wawancara.

Perangkat lunak ARB-Web ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual ASP.NET C#. Sedangkan SQL Server 2005 Express sebagai penyimpanan data.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 2.1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa *client server*, di mana semua data disimpan di server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara LAN.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam *database server*, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke *database server* yang selanjutnya dikirimkan ke *client* yang merequest melalui web server.



Gambar 2.1. Arsitektur Perangkat lunak ARB-Web

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak ARB-Web adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Register* (**SKPL-ARB-Web-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan pelamar untuk mendaftar.

2. Fungsi *Login* (**SKPL-ARB-Web-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh petugas untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

3. Fungsi *Ubah Password Petugas* (**SKPL-ARB-Web-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh petugas untuk mengubah *passwordnya* sendiri.

4. Fungsi *Kelola Data Pelamar*(**SKPL-ARB-Web-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk dapat mengubah status pelamar.

Fungsi *Kelola data pelamar* meliputi:

a. Fungsi *Update Status*(**SKPL-ARB-Web-004-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengupdate status pelamar.

b. Fungsi *Show Aplikasi Pelamar*(**SKPL-ARB-Web-004-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan isi dari aplikasi pelamar.

c. Fungsi *Konfirmasi E-mail* (**SKPL-ARB-Web-004-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memberi informasi status pelamar.

5. Fungsi *Kelola Soal Psikologi Tanpa Gambar*(**SKPL-ARB-Web-005**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal Psikologi tanpa gambar.

Fungsi pengelolaan soal Psikologi tanpa gambar meliputi:

- a. Fungsi *Pilih Data Soal Psikologi Tanpa Gambar*(**SKPL-ARB-Web-005-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data soal Psikologi tanpa gambar.

- b. Fungsi *Edit Data Soal Psikologi Tanpa Gambar*(**SKPL-ARB-Web-005-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data soal Psikologi tanpa gambar.

- c. Fungsi *Delete Data Soal Psikologi Tanpa Gambar*(**SKPL-ARB-Web-005-03**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal Psikologi tanpa gambar.

6. Fungsi *Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar*(**SKPL-ARB-Web-006**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh peserta tes untuk menyimpan jawaban psikologi tanpa gambar ke *database*.

7. Fungsi *Kelola Soal Psikologi Gambar*(**SKPL-ARB-Web-007**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal Psikologi Gambar.

Fungsi pengelolaan soal Psikologi Gambar meliputi:

- a. Fungsi *Pilih Data Soal Psikologi Gambar*(**SKPL-ARB-Web-007-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data soal Psikologi Gambar.

- b. Fungsi *Edit Data Soal Psikologi Gambar*(**SKPL-ARB-Web-007-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data soal Psikologi Gambar.

c. Fungsi *Delete Data Soal Psikologi Gambar*(**SKPL-ARB-Web-007-03**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal Psikologi Gambar.

8. Fungsi *Pilih Jawaban Psikologi Gambar*(**SKPL-ARB-Web-008**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh peserta tes untuk menyimpan jawaban psikologi gambar ke *database*.

9. Fungsi *Kelola Soal Artikel Reading*(**SKPL-ARB-Web-009**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal *Artikel Reading*.

Fungsi pengelolaan soal *Artikel Reading* meliputi:

a. Fungsi *Pilih Data Soal Artikel Reading*(**SKPL-ARB-Web-009-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data soal *Artikel Reading*.

b. Fungsi *Edit Data Soal Artikel Reading*(**SKPL-ARB-Web-009-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data soal *Artikel Reading*.

c. Fungsi *Delete Data Soal Artikel Reading* (**SKPL-ARB-Web-009-03**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal *Artikel Reading*.

10. Fungsi *Kelola Soal Reading*(**SKPL-ARB-Web-010**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal *Reading*.

Fungsi pengelolaan soal *Reading* meliputi:

- a. Fungsi Pilih *Data Soal Reading*.(**SKPL-ARB-Web-010-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data soal *Reading*.

- b. Fungsi *Edit Data Soal Reading*(**SKPL-ARB-Web-010-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data soal *Reading*.

- c. Fungsi Delete *Data Soal Reading*(**SKPL-ARB-Web-010-03**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal *Reading*.

11. Fungsi Pilih *Jawaban Reading* (**SKPL-ARB-Web-011**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh peserta tes untuk menyimpan jawaban *Reading* ke *database*.

12. Fungsi *Kelola Soal Rekaman*(**SKPL-ARB-Web-012**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal Rekaman.

Fungsi *Kelola soal Rekaman* meliputi:

- a. Fungsi Pilih *Data Soal Rekaman*(**SKPL-ARB-Web-012-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data Rekaman untuk soal *Listening*.

- b. Fungsi *Delete Data Soal Rekaman*(**SKPL-ARB-Web-012-02**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal rekaman.

13. Fungsi *Kelola Soal Listening*(**SKPL-ARB-Web-013**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal *Listening*.

Fungsi pengelolaan soal *Listening* meliputi:

- a. Fungsi Pilih *Data Soal Listening*(**SKPL-ARB-Web-013-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data soal *Listening*.

- b. Fungsi *Edit Data Soal Listening*(**SKPL-ARB-Web-013-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data soal *Listening*.

- c. Fungsi *Delete Data Soal Listening*(**SKPL-ARB-Web-013-03**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal *Listening*.

- 14. Fungsi *Pilih Jawaban Listening*(**SKPL-ARB-Web-014**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh peserta tes untuk menyimpan jawaban *listening* ke *database*.

- 15. Fungsi *Kelola Soal Structure*(**SKPL-ARB-Web-015**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola soal *Structure*.

Fungsi pengelolaan soal *Structure* meliputi:

- a. Fungsi *Pilih Data Soal Structure*(**SKPL-ARB-Web-015-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data soal *Structure*.

- b. Fungsi *Edit Data Soal Structure*(**SKPL-ARB-Web-015-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data soal *Structure*.

- c. Fungsi *Delete Data Soal Structure*(**SKPL-ARB-Web-015-03**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data soal *Structure*.

- 16. Fungsi *Pilih Jawaban Structure*(**SKPL-ARB-Web-016**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh peserta tes untuk menyimpan jawaban *Structure* ke *database*.

17. Fungsi *TestTimer*(**SKPL-ARB-Web-017**).

Merupakan fungsi yang digunakan mengubah lamanya tes yang dilalui oleh pelamar.

18. Fungsi *SyaratKetentuan*(**SKPL-ARB-Web-018**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengupload syarat dan ketentuan pelamar untuk mengikuti tes seleksi.

19. Fungsi *IntroPsikologi*(**SKPL-ARB-Web-019**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk simulasi tes seleksi bagian psikologi tanpa gambar.

20. Fungsi *IntroGambar*(**SKPL-ARB-Web-020**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk simulasi tes seleksi bagian psikologi gambar.

21. Fungsi *IntroStructure*(**SKPL-ARB-Web-021**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk simulasi tes seleksi bagian *Structure*.

22. Fungsi *IntroReading*(**SKPL-ARB-Web-022**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk simulasi tes seleksi bagian *Reading*.

23. Fungsi *IntroListening*(**SKPL-ARB-Web-023**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk simulasi tes seleksi bagian *Listening*.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak ARB-Web adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian PC.
2. Memahami pengoperasian browser tertentu.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak ARB-Web tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ARB-Web.
2. Keterbatasan perangkat keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada browser (Internet Explorer versi 7, FireFox versi 3.0.10, dan Opera versi 9.63) dengan best view 1024 x 768.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak ARB-Web meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk web.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak ARB-Web adalah:

1. Perangkat komputer (PC, Laptop).

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak ARB-Web adalah sebagai berikut :

1. Nama : SQL Server 2005 Express

Sumber : Microsoft

Sebagai *database management system* (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.

2. Nama : Windows XP

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk perangkat PC.

3. Nama : Internet Explorer

Sumber : Microsoft.

Sebagai browser.

4. Nama : IIS

Sumber : Microsoft.

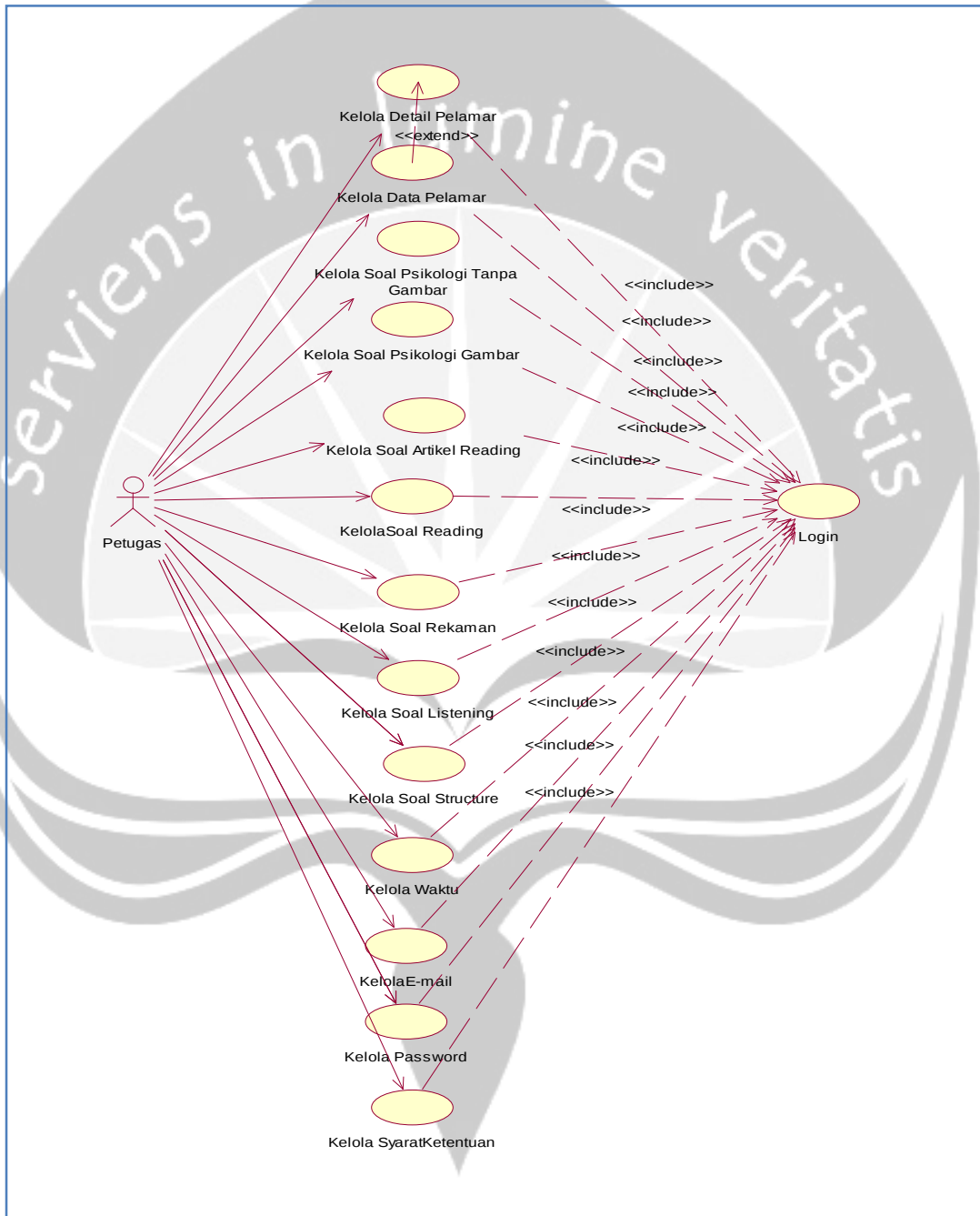
Sebagai web server.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

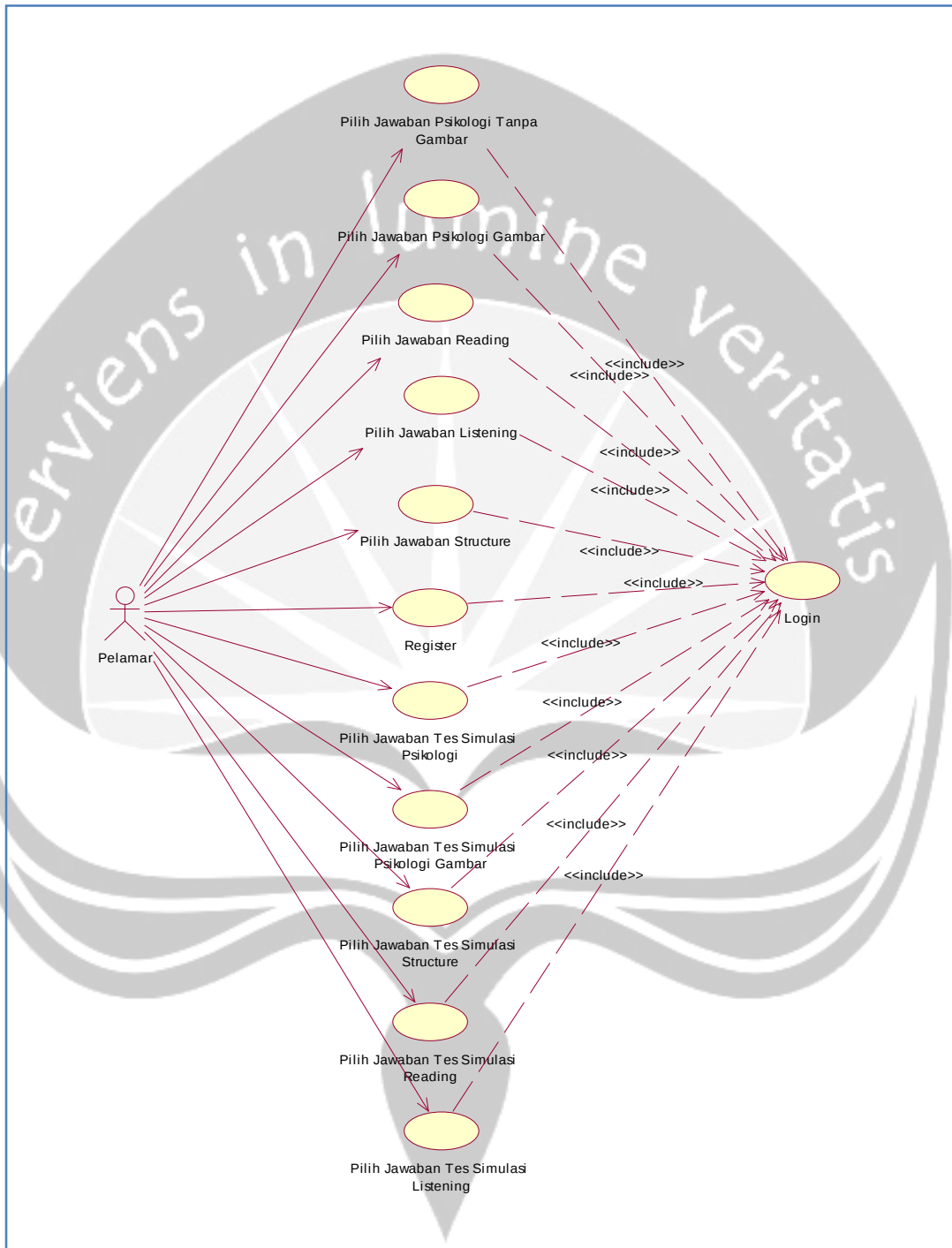
Antarmuka komunikasi perangkat lunak ARB-Web menggunakan Local Area Network.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram.



Gambar 3.1. Use Case Diagram Dengan Petugas ARB-Web.



Gambar 3.2. Use Case Diagram Dengan Aktor Pelamar ARB-Web.

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification : Register

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mendaftar sebagai pelamar. Register membutuhkan *username*, *password*, *email*, *profesi yang dilamar*, *nama lengkap*, *alamat*, *nomor telepon/Hand Phone* dan serta upload file *Curriculum Vitae (CV)*.

2. Primary Actor

1. Pelamar

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih Register.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk Register
3. Aktor memasukkan *username*, *password*, *email*, *profesi yang dilamar*, *nama lengkap*, *alamat*, *nomor telepon/Hand Phone* dan serta upload file *Curriculum Vitae (CV)*.
4. Sistem memeriksa *username*, *password* dan *email* atau file upload yang diinputkan aktor
 - E-1 nama atau email atau file upload telah terdaftar di sistem.
 - E-2 *Password* yang masukkan minimal 6 karakter.
5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 nama atau email aktor telah terdaftar.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa nama atau email atau file upload telah di terdaftar oleh aktor lain.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

E-2 *Password* minimal 6 karakter.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *Password* yang di dimasukkan minimal 6 karakter
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Aktor telah terdaftar sebagai pelamar.

4.1.2 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah username dan *password* yang berupa rangkaian karakter serta yang unik.

2. Primary Actor

1. Petugas.
2. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan username dan *password*
4. Sistem memeriksa username dan *password* yang diinputkan aktor

E-1 *Password* atau username user tidak sesuai

5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 *Password* atau username tidak sesuai

1. Sistem menampilkan pesan bahwa username atau *password* tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.3 Use case Spesification : Ubah *Password* Petugas.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola *password* petugas sendiri. Aktor hanya dapat melakukan ubah *password* sendiri.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

1. Petugas.

4. Basic Flow

1. Petugas memilih untuk melakukan mengubah *password*.
2. Sistem memberikan pilihan untuk mengubah *password*.
3. Petugas memilih untuk melakukan ubah *password*.
4. Petugas menginputkan *password* baru.
5. Petugas meminta sistem untuk menyimpan *password* baru.
6. Sistem mengecek *password* baru petugas yang telah diinputkan
E-1 *Password* yang masukkan minimal 6 karakter.
7. Sistem menyimpan *password* baru petugas ke *database*
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 *Password* minimal 6 karakter.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *Password* yang di dimasukkan minimal 6 karakter
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Petugas telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Password baru petugas di *database* telah terupdate.

4.1.4 Use case Spesification : Pengelolaan Data Pelamar

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pelamar. Aktor dapat melakukan Update status, menampilkan aplikasi CV pelamar dan konfirmasi email kepada pelamar.

2. Primary Actor

1. Petugas

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pelamar.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan update status, show CV, atau konfirmasi email.
3. Aktor memilih untuk melakukan update status.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan show CV.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan konfirmasi email.
4. Aktor memilih status pelamar baru.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan status baru pelamar.
6. Sistem menyimpan status baru pelamar ke *database*.

7. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan show CV.

1. Sistem menampilkan semua data pelamar yang mendaftar.
2. Aktor memilih CV pelamar.
3. Aktor meminta sistem untuk menampilkan CV pelamar
4. Sistem menampilkan CV pelamar.
5. Sistem menampilkan CV pelamar yang di pilih.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan konfirmasi email.

1. Sistem menampilkan data pelamar.
2. Aktor memilih data pelamar yang akan dikirim email.
3. Aktor meminta sistem untuk mengirim email kepada pelamar yang dipilih.
4. Sistem mengirim email kepada pelamar.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

none.

7. Preditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Status pelamar telah terupdate.
2. CV pelamar telah ditampilkan.
3. Email telah dikirim kepada pelamar.

4.1.5 Use case Spesification : Pengelolaan Soal Psikologi Tanpa Gambar.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal psikologi tanpa gambar. Aktor dapat melakukan pilih data, edit, dan delete data soal psikologi tanpa gambar.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal psikologi tanpa gambar.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih, edit, atau delete soal psikologi tanpa gambar.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal psikologi tanpa gambar.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data psikologi tanpa gambar.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data psikologi tanpa gambar.

4. Aktor menginputkan data soal psikologi tanpa gambar.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal psikologi tanpa gambar.

6. Sistem mengecek data soal psikologi tanpa gambar yang telah diinputkan.

E-1 Data soal psikologi tanpa gambar yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data soal psikologi tanpa gambar ke *database*.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit soal psikologi tanpa gambar.

1. Sistem menampilkan data soal psikologi tanpa gambar.
2. Aktor mengedit data soal psikologi tanpa gambar yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal psikologi tanpa gambar yang telah diedit.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data soal psikologi tanpa gambar yang telah diedit.

E-2 Data soal psikologi tanpa gambar yang telah diedit salah.

5. Sistem menyimpan data soal psikologi tanpa gambar yang telah diedit ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal psikologi tanpa gambar.

1. Sistem menampilkan data soal psikologi tanpa gambar.

2. Aktor memilih data soal psikologi tanpa gambar yang akan dihapus.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data psikologi tanpa gambar yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus data soal psikologi tanpa gambar yang dipilih oleh aktor.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal psikologi tanpa gambar yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal psikologi tanpa gambar yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal psikologi tanpa gambar di *database* telah terupdate.

4.1.6 Use case Spesification : Pilih Jawaban Psikologi Tanpa Gambar.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal psikologi tanpa gambar.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes psikologi.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan jawaban.
A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.
4. Sistem menyimpan jawaban tes psikologi tanpa gambar ke *database*
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.

1. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
2. Sistem secara otomatis menyimpan jawaban ke *database*.
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Jawaban tes soal psikologi tanpa gambar telah terupdate.

4.1.7 Use case Spesification : Pengelolaan Soal Psikologi Gambar.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal psikologi gambar. Aktor dapat melakukan pilih data, edit, dan delete data soal psikologi gambar.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal psikologi gambar.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih, edit, atau delete soal psikologi gambar.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal psikologi gambar.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data psikologi gambar.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data psikologi gambar.
4. Aktor menginputkan data soal psikologi gambar.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal psikologi gambar.
6. Sistem mengecek data soal psikologi gambar yang telah diinputkan.

E-1 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor salah.

E-2 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor telah ada.

7. Sistem menyimpan data soal psikologi gambar ke *database*.

8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit soal psikologi gambar.

1. Sistem menampilkan data soal psikologi gambar.

2. Aktor mengedit data soal psikologi gambar yang sudah ditampilkan.

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal psikologi gambar yang telah diedit.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data soal psikologi gambar yang telah diedit.

E-3 Data soal psikologi gambar yang telah diedit salah.

E-4 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor telah ada.

5. Sistem menyimpan data soal psikologi gambar yang telah diedit ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal psikologi gambar.

1. Sistem menampilkan data soal psikologi gambar.

2. Aktor memilih data soal psikologi gambar yang akan dihapus.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data psikologi gambar yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus data soal psikologi gambar yang dipilih oleh aktor.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor telah ada.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan telah ada.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data soal psikologi gambar yang diinputkan aktor telah ada.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan telah ada.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal psikologi gambar di *database* telah terupdate.

4.1.8 Use case Spesification : Pilih Jawaban Psikologi Gambar.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal psikologi gambar.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes psikologi.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan jawaban.
A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.
4. Sistem menyimpan jawaban tes psikologi gambar ke *database*
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.

1. Aktor memilih jawaban yang tersedia.

2. Sistem secara otomatis menyimpan jawaban ke *database*.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Jawaban tes soal psikologi gambar telah terupdate.

4.1.9 Use case Spesification : Pengelolaan Soal Artikel Reading.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal artikel *reading*. Aktor dapat melakukan pilih data, edit, dan delete data soal artikel *reading*.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal artikel *reading*.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih, edit, atau delete soal artikel *reading*.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal artikel *reading*.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data artikel *reading*.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data artikel *reading*.

4. Aktor menginputkan data soal artikel *reading*.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal artikel *reading*.

6. Sistem mengecek data soal artikel *reading* yang telah diinputkan.

E-1 Data soal artikel *reading* yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data soal artikel *reading* ke *database*.

8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit soal artikel *reading*.

1. Sistem menampilkan data soal artikel *reading*.

2. Aktor mengedit data soal artikel *reading* yang sudah ditampilkan.

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal artikel *reading* yang telah diedit.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data soal artikel *reading* yang telah diedit.

E-2 Data soal artikel *reading* yang telah diedit salah.

5. Sistem menyimpan data soal artikel *reading* yang telah diedit ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal artikel *reading*.

1. Sistem menampilkan data soal artikel *reading*.

2. Aktor memilih data soal artikel *reading* yang akan dihapus.

3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data soal artikel *reading* yang sudah dipilih.

4. Sistem menghapus data soal artikel *reading* yang dipilih oleh aktor.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal artikel *reading* yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal artikel *reading* yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal artikel *reading* di *database* telah terupdate.

4.1.10 Use case Spesification : Pengelolaan Soal Reading.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal *reading*. Aktor dapat melakukan pilih data, edit, dan delete data soal *reading*.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal *reading*.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih, edit, atau delete soal *reading*.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal *reading*.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data *reading*.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data *reading*.
4. Aktor menginputkan data soal *reading*.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal *reading*.
6. Sistem mengecek data soal *reading* yang telah diinputkan.

E-1 Data soal *reading* yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data soal *reading* ke *database*.

8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit soal *reading*.

1. Sistem menampilkan data soal *reading*.
2. Aktor mengedit data soal *reading* yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal *reading* yang telah diedit.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data soal *reading* yang telah diedit.

E-2 Data soal *reading* yang telah diedit salah.

5. Sistem menyimpan data soal *reading* yang telah diedit ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal *reading*.

1. Sistem menampilkan data soal *reading*.
2. Aktor memilih data soal *reading* yang akan dihapus.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data soal *reading* yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus data soal *reading* yang dipilih oleh aktor.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal *reading* yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal *reading* yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal *reading* di *database* telah terupdate.

4.1.11 Use case Spesification : Pilih Jawaban Reading.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal *reading*.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes *reading*.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan jawaban.

A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.

4. Sistem menyimpan jawaban tes *reading* ke *database*.

5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.

1. Aktor memilih jawaban yang tersedia.

2. Sistem secara otomatis menyimpan jawaban ke *database*.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Jawaban tes soal *reading* telah terupdate.

4.1.12 Use case Spesification : Pengelolaan Soal Rekaman.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal rekaman. Aktor dapat melakukan pilih data, dan delete data soal rekaman.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal rekaman.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih atau delete soal rekaman.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal rekaman.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete data rekaman.
4. Aktor menginputkan data soal rekaman.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal rekaman.
6. Sistem mengecek data soal rekaman yang telah diinputkan.
 - E-1 Data soal rekaman yang diinputkan aktor salah.
 - E-2 Data soal rekaman yang diinputkan aktor telah ada.
7. Sistem menyimpan data soal rekaman ke *database*.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal rekaman.
 1. Sistem menampilkan data soal rekaman.
 2. Aktor memilih data soal rekaman yang akan dihapus.
 3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data soal rekaman yang sudah dipilih.

4. Sistem menghapus data soal rekaman yang dipilih oleh aktor.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal rekaman yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal rekaman yang diinputkan aktor telah ada.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data file telah ada.
2. Kembali ke Basic flow Langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal rekaman di *database* telah terupdate.

4.1.13 Use case Spesification : Pengelolaan Soal *Listening*.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal *listening*. Aktor dapat melakukan pilih data, edit, dan delete data soal *listening*.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal *listening*.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih, edit, atau delete soal *listening*.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal *listening*.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data *listening*.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data *listening*.

4. Aktor menginputkan data soal *listening*.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal *listening*.
6. Sistem mengecek data soal *listening* yang telah diinputkan.

E-1 Data soal *listening* yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data soal *listening* ke *database*.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit soal *listening*.

1. Sistem menampilkan data soal *listening*.
2. Aktor mengedit data soal *listening* yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal *listening* yang telah diedit.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data soal *listening* yang telah diedit.

E-2 Data soal *listening* yang telah diedit salah.

5. Sistem menyimpan data soal *listening* yang telah diedit ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal *listening*.

1. Sistem menampilkan data soal *listening*.
2. Aktor memilih data soal *listening* yang akan dihapus.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data soal *listening* yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus data soal *listening* yang dipilih oleh aktor.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal *listening* yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal *listening* yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal *listening* di *database* telah terupdate.

4.1.14 Use case Spesification: Pilih Jawaban Listening.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal *listening*.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes *listening*.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan jawaban.
A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.
4. Sistem menyimpan jawaban tes *listening* ke *database*.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.

1. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
2. Sistem secara otomatis menyimpan jawaban ke *database*.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Jawaban tes soal *listening* telah terupdate.

4.1.15 Use case Spesification : Pengelolaan Soal Structure.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola soal *Structure*. Aktor dapat melakukan pilih data, edit, dan delete data soal *Structure*.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan soal *Structure*.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan pilih, edit, atau delete soal *Structure*.
3. Aktor memilih untuk melakukan pilih data soal *Structure*.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data *Structure*.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data *Structure*.

4. Aktor menginputkan data soal *Structure*.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal *Structure*.
6. Sistem mengecek data soal *Structure* yang telah diinputkan.

E-1 Data soal *Structure* yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data soal *Structure* ke *database*.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit soal *Structure*.

1. Sistem menampilkan data soal *Structure*.
2. Aktor mengedit data soal *Structure* yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data soal *Structure* yang telah diedit.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data soal *Structure* yang telah diedit.

E-2 Data soal *Structure* yang telah diedit salah.

5. Sistem menyimpan data soal *Structure* yang telah diedit ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data soal *Structure*.

1. Sistem menampilkan data soal *Structure*.

2. Aktor memilih data soal *Structure* yang akan dihapus.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data soal *Structure* yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus data soal *Structure* yang dipilih oleh aktor.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data soal *Structure* yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data soal *Structure* yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data soal *Structure* di *database* telah terupdate.

4.1.16 Use case Spesification : Pilih Jawaban *Structure*.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal *Structure*.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes *Structure*.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan jawaban.
A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.
4. Sistem menyimpan jawaban tes *Structure* ke *database*.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Sistem menyimpan jawaban karena waktu habis.
1. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
 2. Sistem secara otomatis menyimpan jawaban ke *database*.
 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Jawaban tes soal *Structure* telah terupdate.

4.1.17 Use case Spesification : Kelola Waktu.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan lama waktu tes yang akan dijalani oleh pelamar.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes timer.
2. Aktor mengisi waktu pada tiap - tiap jenis soal tes.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan waktu.
4. Sistem menyimpan waktu lama tes ke *database*.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. waktu lama tes telah terupdate.

4.1.18 Use case Spesifikasi : Kelola Syarat Ketentuan.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan syarat dan ketentuan administrasi untuk peserta pelamar.

2. Primary Actor

1. Petugas.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman Syarat Ketentuan.
2. Aktor mengisi syarat dan ketentuan administrasi.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan syarat dan ketentuan.
4. Sistem menyimpan syarat dan ketentuan administrasi ke sistem.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Syarat dan ketentuan administrasi telah di simpan.

4.1.19 Use case Spesification : Pilih Jawaban Tes Simulasi Psikologi Tanpa Gambar.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal simulasi bagian psikologi tanpa gambar.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes simulasi psikologi tanpa gambar.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk lanjut ke tes simulasi berikutnya.

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

4. Sistem melanjutkan tes simulasi berikutnya.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

1. Sistem secara otomatis melanjutkan ke tes simulasi berikutnya.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Tes simulasi bagian psikologi tanpa gambar telah selesai.

4.1.20 Use case Spesification : Pilih Jawaban Tes Simulasi Psikologi Gambar.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberikan jawaban atas pertanyaan soal simulasi bagian psikologi gambar.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes simulasi psikologi gambar.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk lanjut ke tes simulasi berikutnya.

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

4. Sistem melanjutkan tes simulasi berikutnya.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

1. Sistem secara otomatis melanjutkan ke tes simulasi berikutnya.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Tes simulasi bagian psikologi gambar telah selesai.

4.1.21 Use case Spesification : Pilih Jawaban Tes Simulasi Structure.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk jawaban atas pertanyaan soal simulasi bagian *Structure*.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes simulasi *Structure*.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk lanjut ke tes simulasi berikutnya.
A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.
4. Sistem melanjutkan tes simulasi berikutnya.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

1. Sistem secara otomatis melanjutkan ke tes simulasi berikutnya.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Tes simulasi bagian *Structure* telah selesai.

4.1.22 Use case Spesification : Pilih Jawaban Tes Simulasi *Reading*.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk jawaban atas pertanyaan soal simulasi bagian *reading*.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes simulasi *reading*.
2. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
3. Aktor meminta sistem untuk lanjut ke tes simulasi berikutnya.

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

4. Sistem melanjutkan tes simulasi berikutnya.

5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

1. Sistem secara otomatis melanjutkan ke tes simulasi berikutnya.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Tes simulasi bagian *reading* telah selesai.

4.1.23 Use case Spesification : Pilih Jawaban Tes Simulasi *Listening*.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk jawaban atas pertanyaan soal simulasi bagian *listening*.

2. Primary Actor

1. Pelamar.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasuki halaman tes simulasi *listening*.
2. Aktor memilih play rekaman.
3. Aktor memilih jawaban yang tersedia.
4. Aktor meminta sistem untuk lanjut ke tes simulasi berikutnya.
- A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.
5. Sistem melanjutkan tes simulasi berikutnya.
6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Sistem melanjutkan ke tes simulasi berikutnya karena waktu habis.

1. Sistem secara otomatis melanjutkan ke tes simulasi berikutnya.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

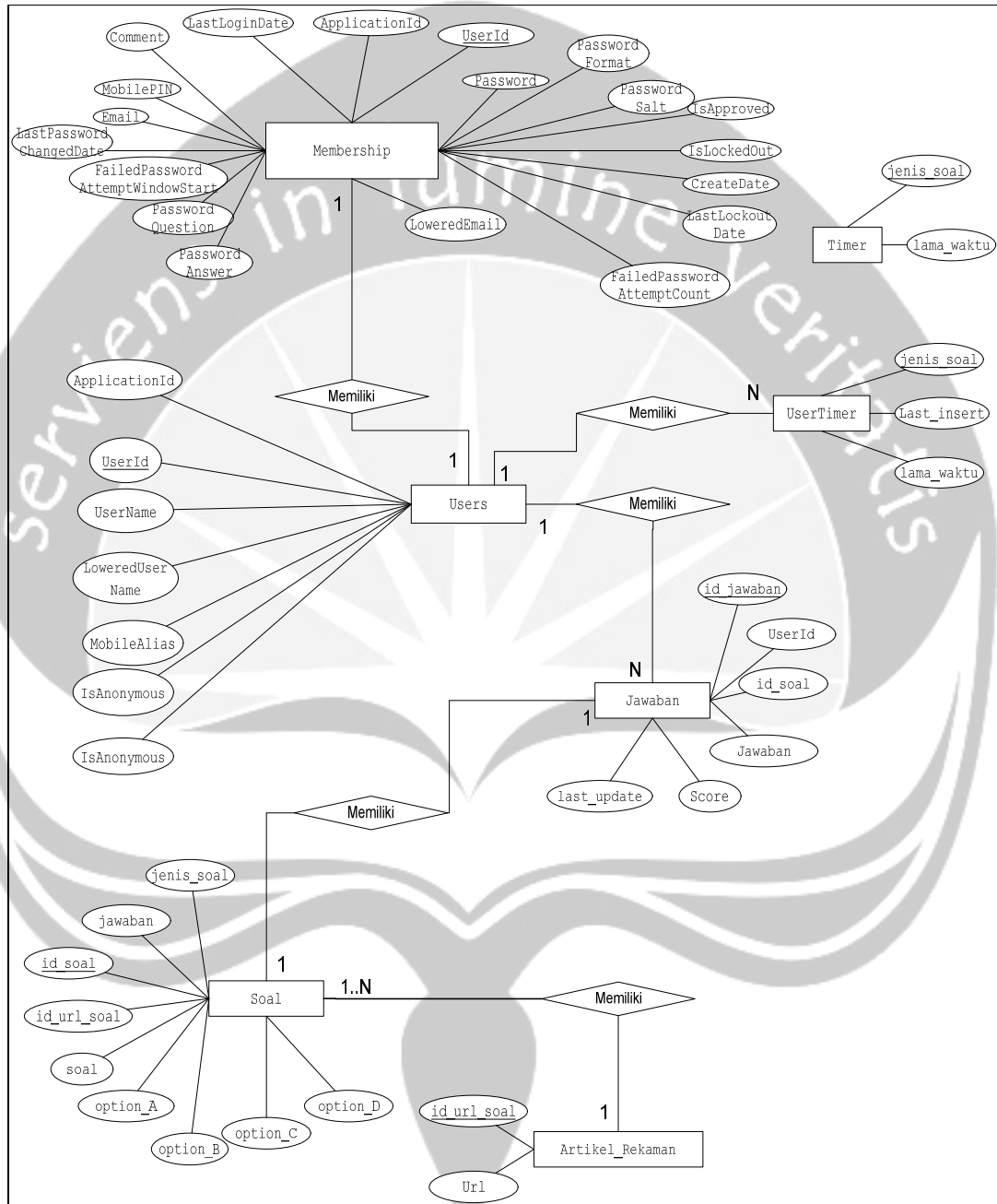
7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Pelamar telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Tes simulasi bagian *listening* telah selesai.

5 Entity Relationship Diagram (ERD).



Gambar 5.1. Entity Relationship Diagram (ERD) ARB-Web.

6 Kamus Data

6.1 Data Memberships

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
ApplicationId	untuk id aplikasi yang dibuat.	text	-	-	-	uniqueidentifier
UserId	untuk id user yang terdaftar	text	-	-	-	uniqueidentifier
Password	untuk password user saat login.	text	-	-	-	nvarchar(128)
PasswordFormat	untuk keterangan dari aplikasi yang dibuat.	number	-	-	all number	int
PasswordSalt	untuk penegas dan replikasi password dalam enkripsi.	text	-	-	-	nvarchar(128)
MobilePIN	untuk pin yang membuat aplikasi web dengan mobile.	text	-	-	-	nvarchar(16)
Email	untuk email dari user.	text	-	xxxxx@xx xx.xxx	-	nvarchar(256)
LoweredEmail	untuk email user dalam bentuk huruf kecil semua.	text	-	xxxxx@xx xx.xxx	-	nvarchar(256)
PasswordQuestion	untuk pertanyaan password yang dibuat user. Penanda jika password lupa.	text	-	-	-	nvarchar(256)
PasswordAnswer	untuk jawaban atas PasswordQuestion jika password lupa.	text	-	-	-	nvarchar(128)
IsApproved	untuk status user yang dibuat(default	boolean	-	true/ false	-	bit

	true).					
IsLockedOut	untuk status user dilarang masuk sistem(default false).	boolean	-	true/false	-	bit
CreateDate	untuk tanggal dibuatnya acount user.	date time	-	dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm	-	datetime
LastLoginDate	untuk tanggal terakhir user login.	date time		dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm		datetime
LastPasswordChangedDate	untuk tanggal terakhir dibuat atau diubah <i>password</i> user.	date time		dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm		datetime
LastLockoutDate	untuk tanggal terakhir user dilarang masuk sistem.	date time		dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm		datetime
FailedPasswordAttemptCount	untuk menampung jumlah dari jawaban <i>password</i> yang salah.	number	-		all number	int
FailedPasswordAttemptWindowStart	untuk tanggal terakhir dari jawaban <i>password</i> yang salah.	date time	-	dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm	-	datetime
Comment	untuk keterangan dari proses user.	text	-	-	-	ntext

6.2 Data Users

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
ApplicationId	untuk id aplikasi yang dibuat.	text	-	-	-	uniqueidentifier
UserId	untuk id user	text	-	-	-	uniqueidentifier

	yang di buat.					ier
UserName	untuk nama dari user yang dibuat.	text	-	-	-	nvarchar(256)
LoweredUserName	untuk nama user dalam bentuk huruf kecil semua.	text	-	-	-	nvarchar(256)
MobileAlias	untuk nama dari aplikasi mobile jika ada.	text	-	-	-	nvarchar(16)
IsAnonymous	untuk status user, apakah user sebagai pengguna resmi atau tidak.	boolean	-	false/ true		bit
LastActivityDate	untuk tanggal terakhir dari user masuk sistem.	date time	-	dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm	-	datetime

6.3 Data tblSoal

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
id_soal	untuk id soal yang diupload oleh user.	text	-	-	-	varchar(50)
soal	untuk isi pertanyaan yang dibuat untuk test.	text	-	-	-	varchar(256)
option_A	untuk pilihan A dari soal/pertanyaan.	text	-	-	-	varchar(256)
option_B	untuk pilihan B dari soal/pertanyaan.	text	-	-	-	varchar(256)
option_C	untuk pilihan C dari soal/pertanyaan.	text	-	-	-	varchar(256)
option_D	untuk pilihan D dari	text	-	-	-	varchar(256)

	soal/pertanyaan.					
Jawaban	untuk jawaban dari soal/pertanyaan berdasarkan pilihan A,B,C,D.	text	-	-	-	varchar(2)
jenis_soal	untuk keterangan dari soal berupa jenis soal.	text	-	-	-	varchar(50)
id_url_soal	untuk id soal yang membutuhkan soal tambahan bik berupa rekaman, artikel maupun gambar.	text	-	-	-	varchar(50)

6.4 Data tblSoalArtikel_Rekaman

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
id_url_soal	untuk id soal yang diupload user baik untuk artikel(<i>reading</i>) atau rekaman(<i>listening</i>) serta gambar.	text	-	-	-	varchar(50)
url	untuk path/url dari file yang diupload.	text	-	-	-	varchar(256)

6.5 Data tblJawaban

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
id_jawaban	untuk id jawaban yang dibuat.	number	-	-	all number	int
id_soal	untuk id soal yang di buat.	text	-	-	-	varchar(50)
UserId	untuk id dari user yang dibuat.	text	-	-	-	uniqueidentifier

Jawaban	untuk jawaban dari soal yang dibuat.	text	-	-	-	varchar(2)
Score	untuk nama dari aplikasi mobile jika ada.	number	-	-	all number	int
last_update	untuk status user, apakah user sebagai pengguna resmi atau tidak.	date time	-	dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm	-	datetime

6.6 Data tblTimer

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
jenis_soal	untuk jenis soal yang akan dikerjakan.	text	-	-	-	varchar(50)
Lama_waktu	untuk lama waktu mengerjakan soal.	int	-	-	-	integer

6.7 Data tblUserTimer

Elemen Data	Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
userid	Untuk id user yang ikut tes	text	-	-	-	varchar(50)
Last_update	Waktu terakhir kali menjawab pertanyaan	date time	-	dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm	-	datetime
Jenis_Test	Jenis soal yang dijawab	date time	-	dd/mm/yy yy hh:mm:ss am/pm	-	datetime