BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

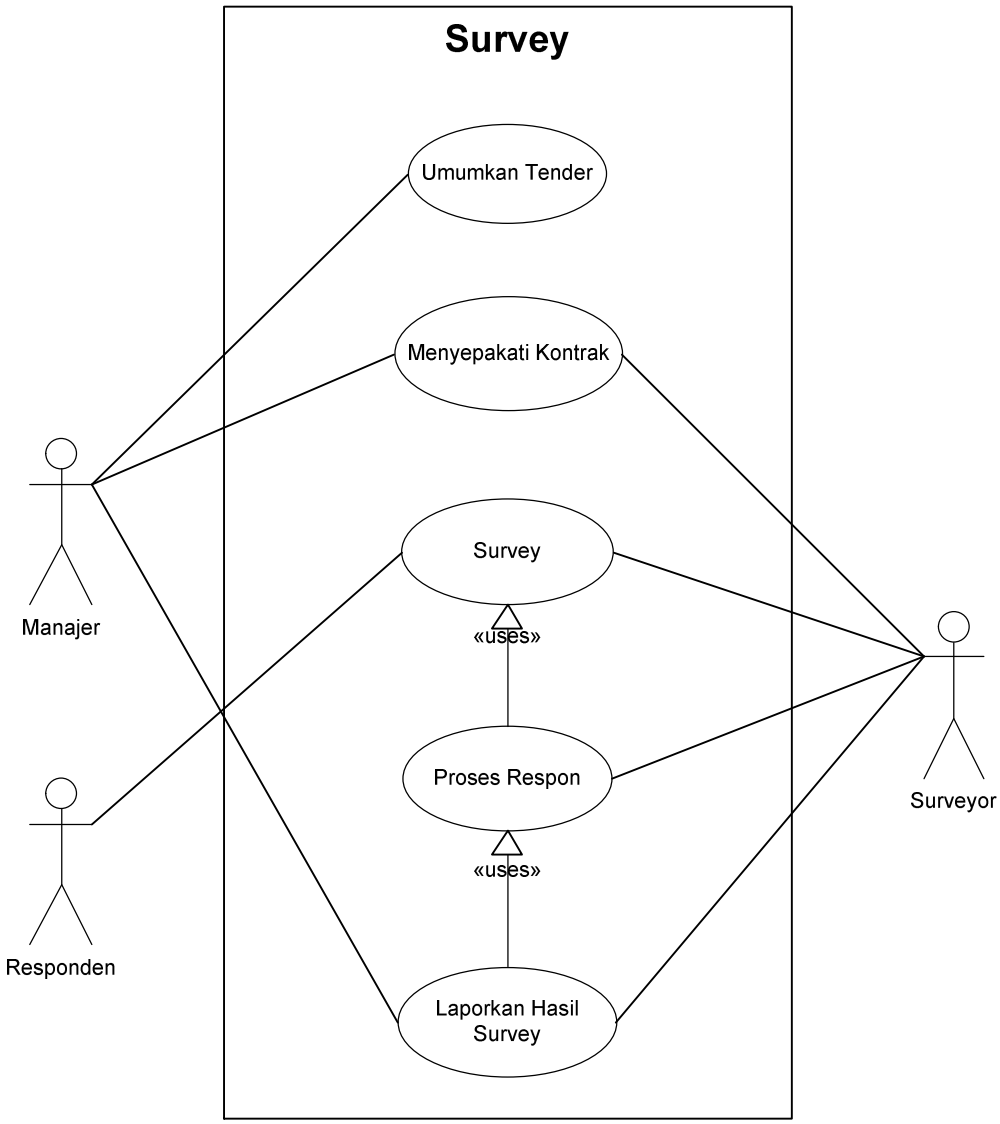
Sebelum beranjak menuju perancangan sebuah sistem, salah satu langkah yang perlu diambil adalah menganalisis sistem yang telah berjalan, yang nantinya akan dicakup bidangnya oleh sistem yang diajukan. Manfaat dilakukannya Analisis yang sedang berjalan adalah untuk mencari kelemahan sistem, diharapkan dengan ditemukannya kelemahan sistem pada tahap ini, penulis dapat mengajukan sistem baru yang bisa menutupi kelemahan tersebut.

4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan–kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada. Dalam hal ini penulis menggunakan metodelogi berorientasi objek yaitu dimulai dari.

4.1.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan siapa saja aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi pada sistem tersebut.



Gambar 4.1. Use case diagram yang sedang berjalan

4.1.1.2 Skenario Use Case

Skenario use case digunakan untuk menggambarkan secara tertulis apa yang terjadi dalam sebuah use case. Adapun tahapan-tahapan scenario use case yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama Use Case : Umumkan Tender

   Aktor : Manajer

   Tujuan : Mengumumkan tender untuk melakukan survei

Tabel 4.1 Tabel skenario *Use Case* Umumkan Tender

Manajer		**Sistem**	
1.	Mengumumkan diadakannya tender untuk melakukan survei		
		2.	Menyebarluaskan informasi kepada *3rd party surveyor*

2. Nama Use Case : Menyepakati Kontrak

   Aktor : Manajer

   Tujuan : Meneken kontrak dengan *Surveyor* untuk melaksanakan survei

Tabel 4.2 Tabel skenario *Use case* Menyepakati Kontrak

Manajer		**Sistem**	
1.	Memilih *surveyor* dengan proposal yang sesuai		
		2.	Menginformasikan kepada *surveyor*
3.	Negosiasi biaya, waktu dan kebutuhan		
		4.	Moderasi antara Manajer dan *surveyor*
5.	Teken kontrak		

3. Nama Use Case : Menyepakati Kontrak

   Aktor : *Surveyor*

   Tujuan : Meneken kontrak pelaksanakan survei

Table 4.3 Tabel skenario *use case Contract Agreement*

Sistem		*3rd party surveyor*	
1.	Moderasi dengan pihak perusahaan		
		2.	Negosiasi mengenai biaya, waktu dan kebutuhan
		3.	Teken Kontrak

4. Nama Use Case : Survei
   Aktor : *Surveyor*
   Tujuan : Melaksanakan Survei

Tabel 4.4 Tabel skenario *use case* Survei

Sistem		*Surveyor*	
1.	Menginformasikan kebutuhan Survei		
		2.	Membuat Kuesioner
		3.	Menyebar Kuesioner
		4.	Mengumpulkan Kuesioner

5. Nama Use Case : Survei
   Actror : Responden
   Tujuan : Memberi respon terhadap survei

Tabel 4.5 Tabel skenario *use case* Survei

Responden		Sistem	
		1.	Menyebar kuisioner
2.	Mengisi Kuesioner		
		3.	Menerima kuisioner

6. Nama Use Case : Proses Respon
   Actror : *Surveyor*
   Tujuan : Memproses Respon survei ke bentuk laporan

Tabel 4.6 Tabel skenario *use case Process Responses*

Sistem		*Surveyor*	
1.	Mengumpulkan respon dari responden		
		2.	Analisis respon dari kuesioner
		3.	Membuat laporan dari hasil survei

7. Nama Use Case : Laporkan Hasil Survey
   Actror : *Surveyor*
   Tujuan : Menyerahkan hasil survei ke pihak perusahaan

Tabel 4.7 Tabel skenario *use case Report Result*

Sistem		*Surveyor*	
		1.	Memberikan laporan
2.	Menyampaikan laporan ke manajer		

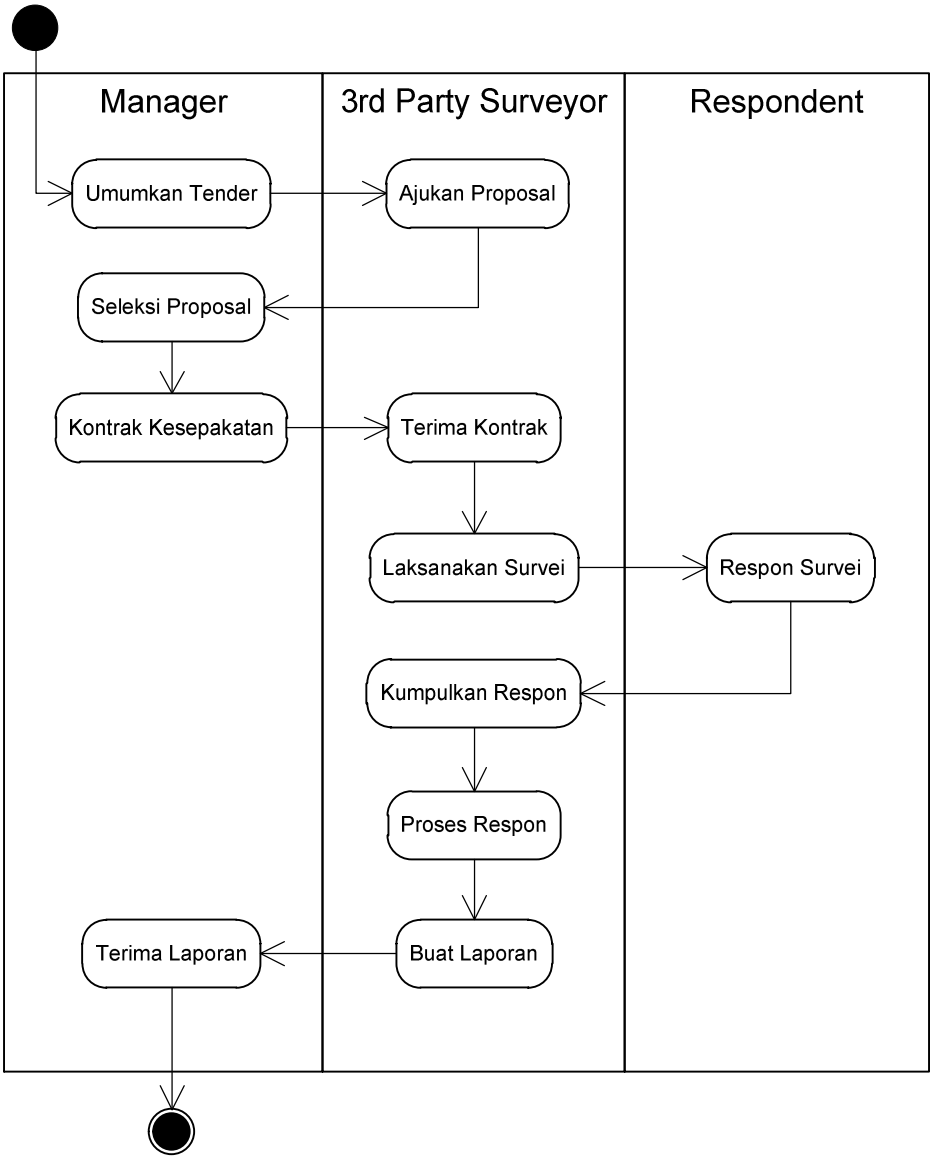
8. Nama Use Case : Laporkan Hasil Survey
   Actror : Manajer
   Tujuan : Menerima laporan hasil survey

Tabel 4.8 Tabel skenario *use case Report Result*

Manajer		Sistem	
1.	Menyampaikan dari surveyor		
		2.	Menerima laporan hasil survei

4.1.1.3 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem.



Gambar 4.2. *Activity diagram* yang sedang berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun secara tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalah nya adalah sebagai berikut :

1. Kerumitan prosedur dalam melaksanakan survei.
2. Ada keinginan dari pihak RDC Telkom untuk bisa melaksanakan survei secara independen.
3. Belum adanya sistem yang bisa menaungi RDC Telkom untuk bisa menjalankan survei secara independen.

4.2 Perancangan Sistem

Tahap selanjutnya, setelah melakukan analisis terhadap sistem yang berjalan adalah perancangan sistem. Perancangan sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan pihak yang bersangkutan, demi memperbaiki kelemahan yang ada.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan rancangan pengolahan survei pada RDC Telkom. Tujuan umum dari perancangan ini yaitu:

1. Memenuhi kebutuhan perusahaan
2. Efisiensi waktu, biaya dan prosedur

4.2. 2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan untuk mengatasi masalah-masalah yang temukan diatas adalah dengan membuat sebuah sistem baru yang dapat menaungi proses survei secara independen oleh RDC Telkom. Sistem akan dibuat secara terkomputerisasi dan memanfaatkan jaringan komputer lokal (untuk tahap prototyping) dan Internet untuk kedepannya.

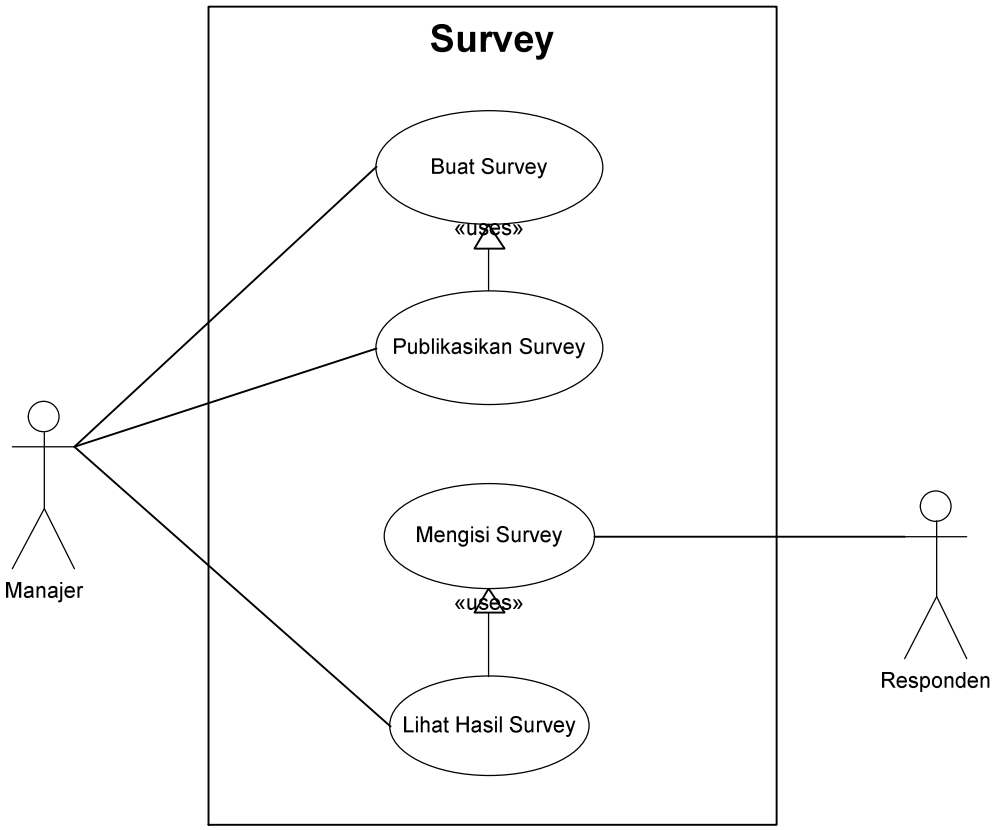
Melalui sistem baru ini, atas nama independensi proses, beban kerja akan ditekankan pada manajer ataupun bagian lain sebagai user yang membutuhkan survei atas sesuatu. Survei nantinya akan dibuat oleh manajer, susunan pertanyaan dan pilihan jawaban serta publikasi juga akan ditangani oleh manajer, sedangkan pengumpulan respon maupun pengolahan statistik ditangani oleh sistem.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, *activity diagram, sequence diagram, collaboration diagram, class diagram, component diagram dan deployment diagram* untuk menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.2.3.1.Use Case Diagram

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun. Aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem dan respon yang ditanggapi oleh sistem terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor dijelaskan dalam scenario *use case.*



Gambar 4.3 Use Case Diagram yang Diusulkan

4.2.3.2.Skenario Use Case

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

1.	Nama Use Case	:	Buat Survey
	Aktor	:	Manajer
	Tujuan	:	Membuat survei

Table 4.9 Skenario *Use case* Buat Survey

Manajer		Sistem	
1.	Membuat kuisioner survey		
		2.	*Generate* survei

2. Nama Use Case : Publikasikan Survey
   Aktor : Manajer
   Tujuan : Melakukan publikasi kuesioner survei yang telah dibuat

Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Publikasikan Survey

Manajer		Sistem	
		1.	Generate URL kuesioner
2.	Publikasi kuesioner melalui *substrate media*		

3. Nama Use Case : Mengisi Survey
   Aktor : Responden
   Tujuan : Memberi respon terhadap kuesioner

Tabel 4.11 Skenario *Use Case* Mengisi Survey

Sistem		Anggota	
1.	Menyediakan URL		
		2.	Akses URL
3.	Menampilkan form survei		
		4.	Mengisi Survei
5.	Menyimpan respon dari kuesioner survei yang telah diisi		

4. Nama Use Case : Lihat Hasil Survey

   Aktor : Manajer

   Tujuan : Melihat respon dari kuesioner survey

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Lihat Hasil Survey

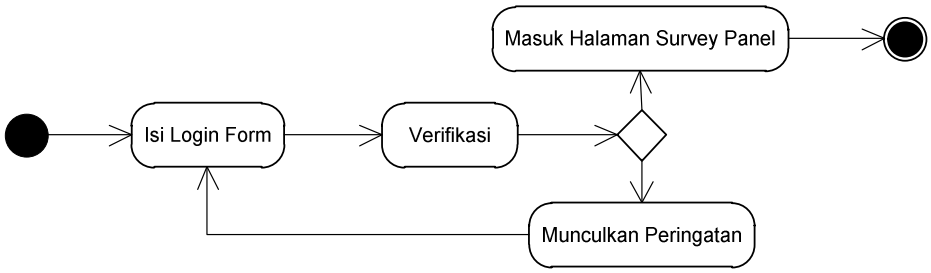
Manajer		Sistem	
		1.	Mengolah hasil survey ke bentuk statistik
2.	Akses halaman Survey Statistic		
		3.	Tampilkan bentuk statistik dari survei yang dipilih
4.	Akses halaman Survey Response		
		5.	Tampilkan respon yang diisi oleh Responden

4.2.3.3.Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir.

1. Login

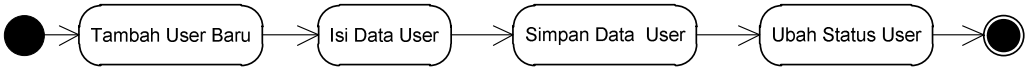
Activity Diagram Login digunakan untuk menjelaskan proses *login* yang dilakukan *user*. Hanya *administrator* dan *user* yang sudah terdaftar menjadi manajer yang bisa melakukan login.



Gambar 4.4 *Activity Diagram Login*

2. Register User

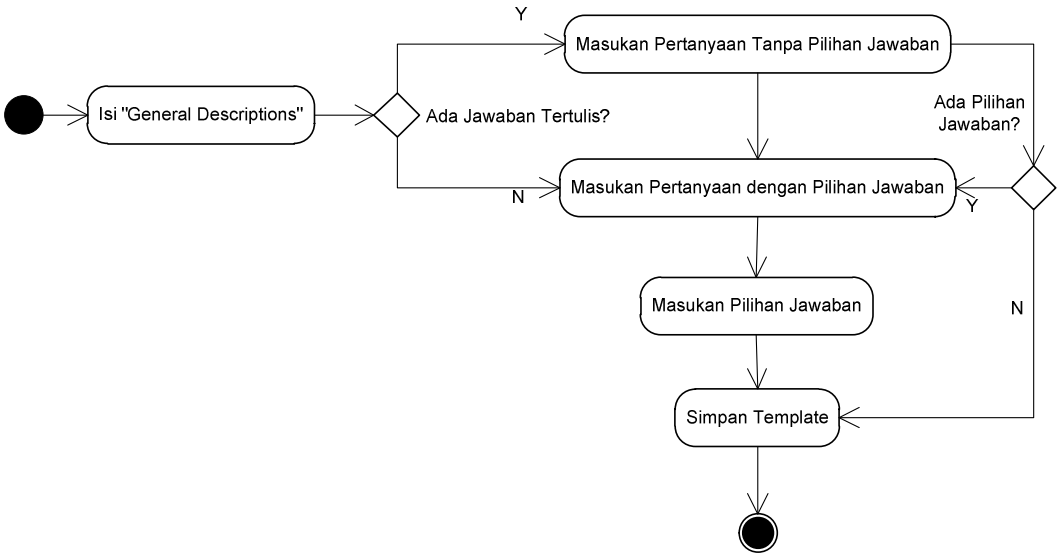
Activity Diagram Register User dilakukan untuk menjelaskan bagaimana user account dibuat. Registrasi user hanya bisa dilakukan oleh Administrator.



Gambar 4.5 *Activity Diagram Register User*

3. Buat *Template*

Activity Diagram: Create Template dilakukan untuk menjelaskan bagaimana membuat template survei.



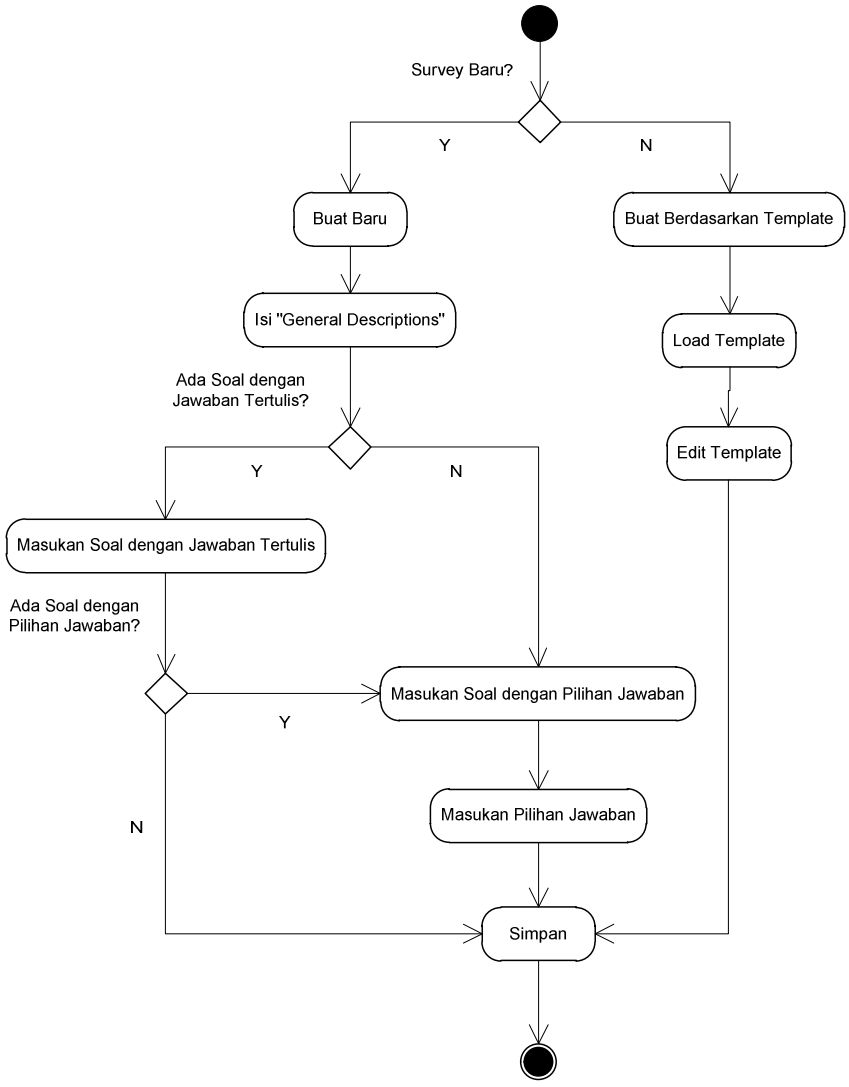
Gambar 4.6 *Activity Diagram Create Template*

4. Buat Survey

Activity Diagram: Buat Survey digunakan untuk menjelaskan bagaimana seorang manajer membuat survei, ada dua cara membuat survei yakni:

1. Membuat survei baru
2. Membuat survei berdasarkan template

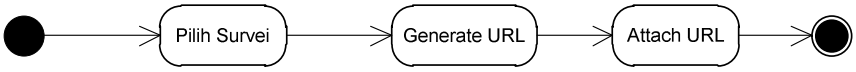
Kedua proses tersebut dijelaskan dalam satu activity diagram.



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Buat Survey

5. **Publikasikan *Survey***

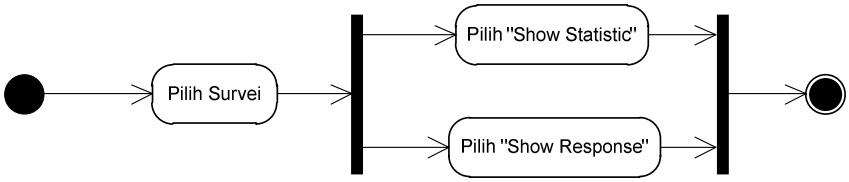
Activity Diagram Publikasikan Survey digunakan untuk menjelaskan prosedur publikasi survei yang telah dibuat ke *media substrate*. Publikasi survei dilakukan agar survei yang telah dibuat bisa diakses oleh Responden



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Publikasikan Survey

6. Tampilkan Hasil Survey

Activity Diagram Tampilkan Hasil Survey digunakan untuk menjelaskan bagaimana manajer bisa melihat hasil dari survei yang telah dipublikasi. Hasil survei ditampilkan dalam 2 bentuk, statistik dan respon.



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Tampilkan Hasil Survey

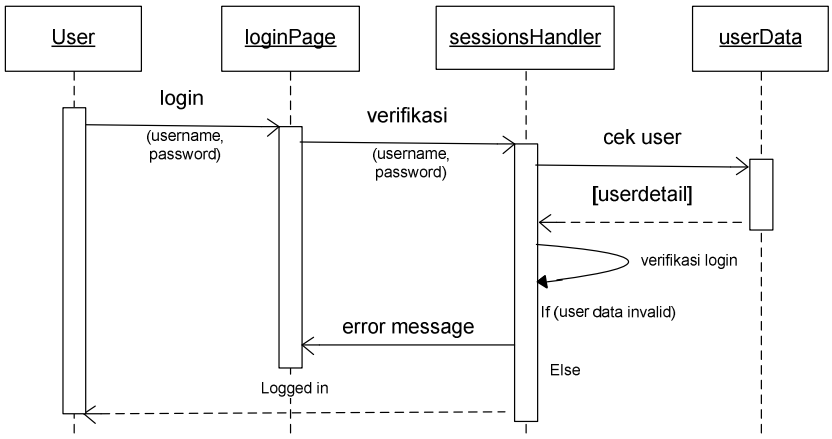
4.2.3.4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam sistem terhadap waktu. Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

1. Login

Sequence Diagram Login memperlihatkan bagaimana user melakukan proses login sebagai langkah awal untuk bisa mengakses manajemen survei di tahap selanjutnya. Sebagai tahap awal, user akan diminta untuk mengisi *username*

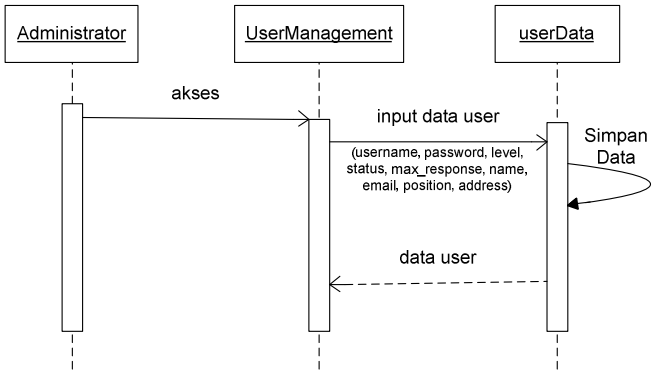
dan *password* pada *login page. SessionHandler* akan memeriksa apakah user telah login atau belum. Jika ternyata user belum login maka username dan password akan diperiksa kesesuaiannya dengan data user di database. Jika sesuai, maka user akan diizinkan masuk ke halaman manajemen survei. Jika tidak, maka user akan dikembalikan ke halaman login dengan peringatan *Invalid user and / or password ! .*



Gambar 4.10 *Sequence Diagram Login*

2. Register User

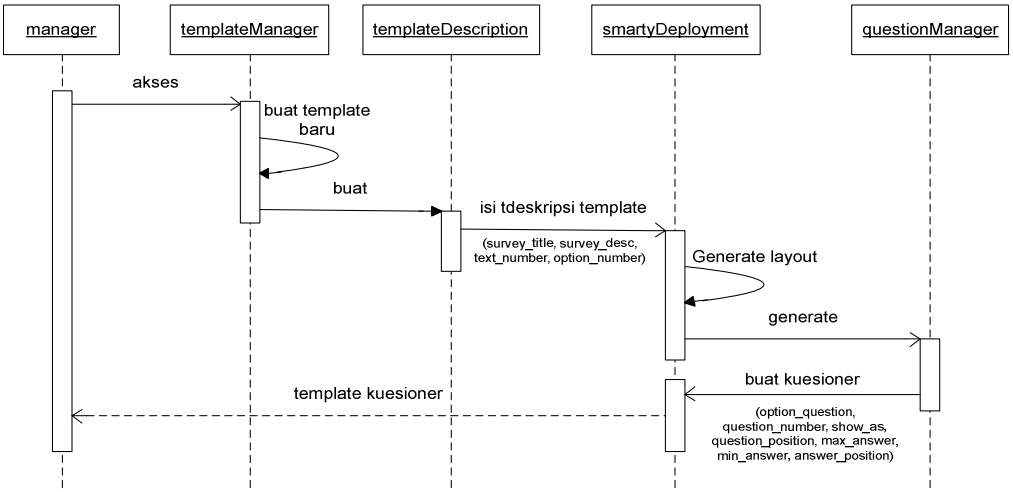
Registrasi user baru hanya bisa dilakukan oleh user dengan level Administrator. Dari user management, administrator menginput data dari user, setelah selesai data akan disimpan dalam database. User yang sudah dibuat bisa dilihat oleh administator pada halaman user management.



Gambar 4.11 *Sequence Diagram Register User*

3. Buat *Template*

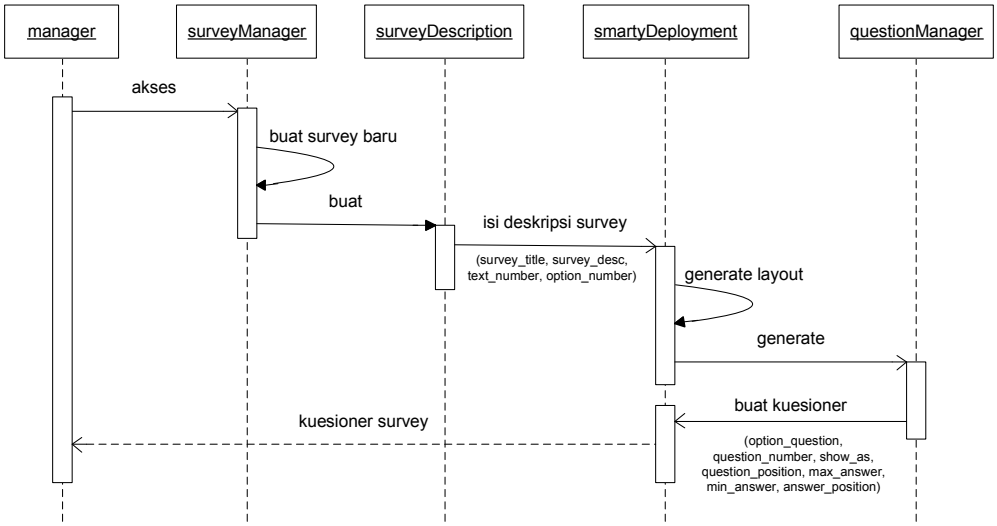
Untuk membuat *template* survei, manajer harus mengakses *template manager*, lalu mengisi deskripsi *template*. S*martyDeployment* akan menggenerate *layout question manager* untuk mengisikan soal dan jawaban kuesioner. Manajer menginput soal dan pilihan jawaban pada *question manager*. Jika sudah selesai, maka soal dan pilihan jawaban akan disimpan sebagai *survey template* .



Gambar 4.12 Sequence Diagram Buat *Template*

4. Buat Survey Baru

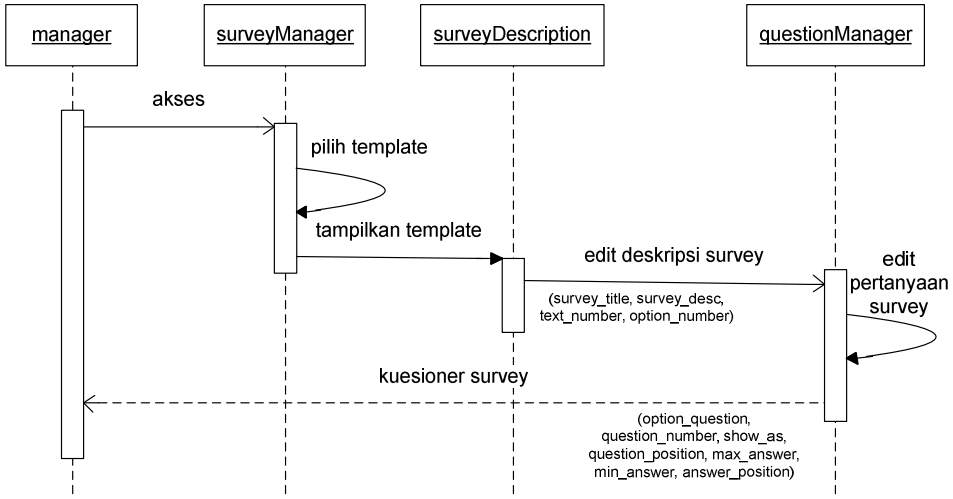
Untuk membuat survei yang baru, manajer mengakses *survey manager*, lalu mengisi deskripsi survei. Setelah mengisi deskripsi survei, *smartyDeployment* akan menggenerate *layout question manager* untuk mengisikan soal dan jawaban kuesioner. Manajer menginput soal dan pilihan jawaban pada question manager. Jika sudah selesai, maka soal dan pilihan jawaban akan disimpan sebagai *Survey*.



Gambar 4.13 Sequence Diagram Buat Survey Baru

5. Buat Survey Berdasarkan Template

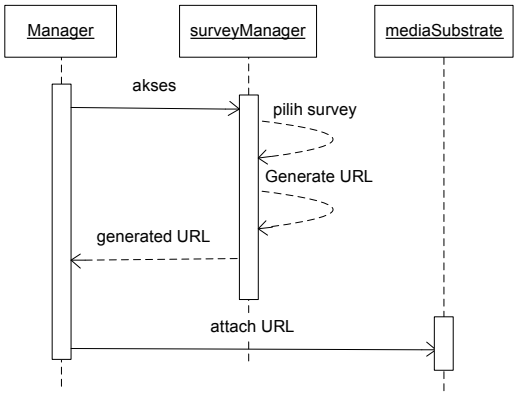
Untuk membuat survei berdasarkan *template* yang telah ada, pertama-tama manajer harus mengakses *survey manager*, dari sana akan diminta untuk mengisi deskripsi survei dan mengisikan soal dan jawaban kuesioner sesuai dengan deskripsi yang sebelumnya ditentukan. Manajer menginput soal dan pilihan jawaban pada question manager. Jika sudah selesai, maka soal dan pilihan jawaban akan disimpan sebagai *Survey*.



Gambar 4.14 Sequence Diagram Buat Survey Berdasarkan Template

6. Publikasikan Survey

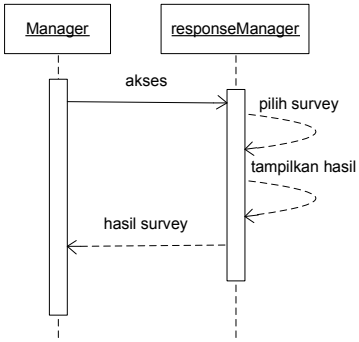
Agar bisa diakses oleh Responden, survey harus dipublikasikan. Melalui *survey Manager*, Manajer memilih survei untuk dibuat URL nya. Manajer bisa meng-*attach* URL pada *Media Substrate* seperti forum atau email. Dalam tahap *prototyping, Media Substrate* yang digunakan adalah *file sharing*.



Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Publikasikan Survey

7. Tampilkan Respon

Untuk melihat respon survei dari Responden, Manajer bisa mengakses *response manager* lalu pilih survey mana yang akan dilihat.

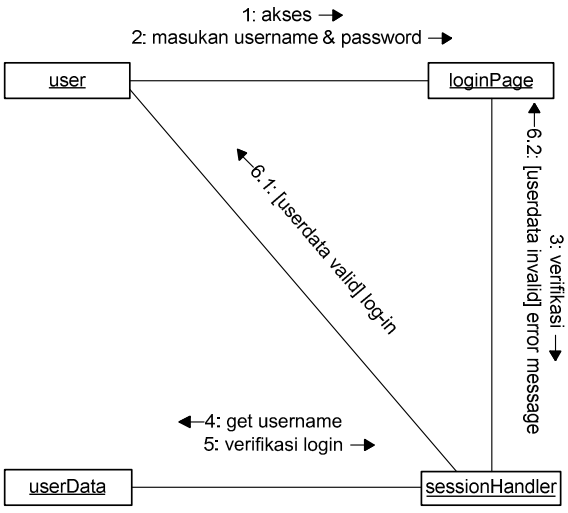


Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Tampilkan Hasil Survey

4.2.3.5 *Collaboration Diagram*

Collaboration diagram memberi sebuah cara mengelompokan potongan-potongan behavior interaksi saat peran-peran dimainkan oleh claas yang berbeda.

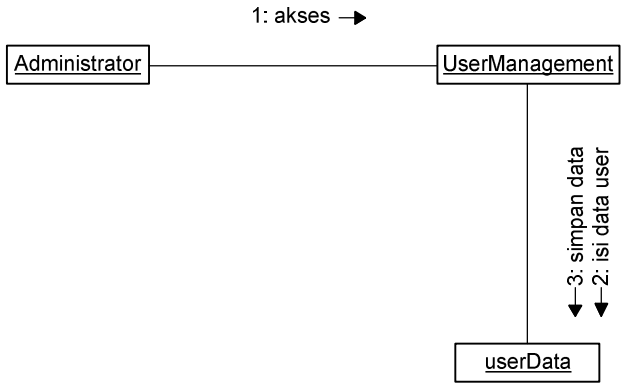
1. Login



Gambar 4.17 *Collaboration Diagram Login*

2. Register User

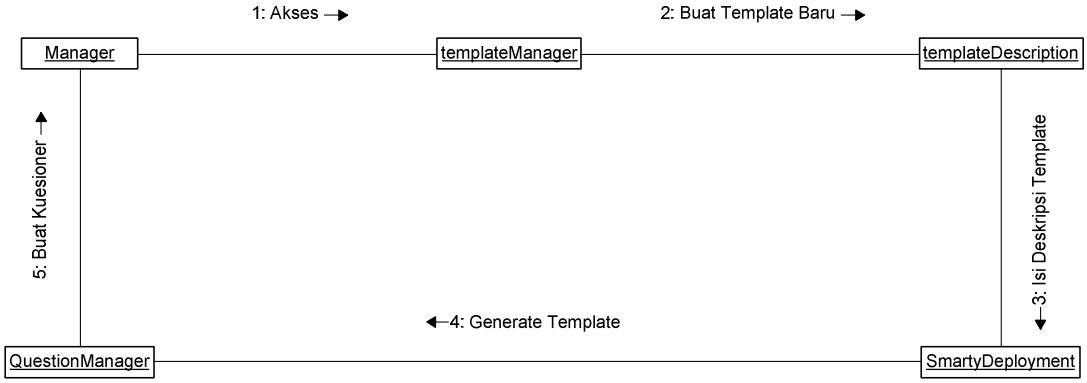
Anggota masuk ke halaman utama website Onegear Partshop, kemudian Anggota masuk kehalaman produk untuk melihat produk, jika data valid maka kanggota akan masuk kedalam halaman utama Anggota, dan ketika anggota keluar (log out) maka Anggota masuk kembali kehalaman utama.



Gambar 4.18 *Collaboration Diagram Register User*

3. Buat Template

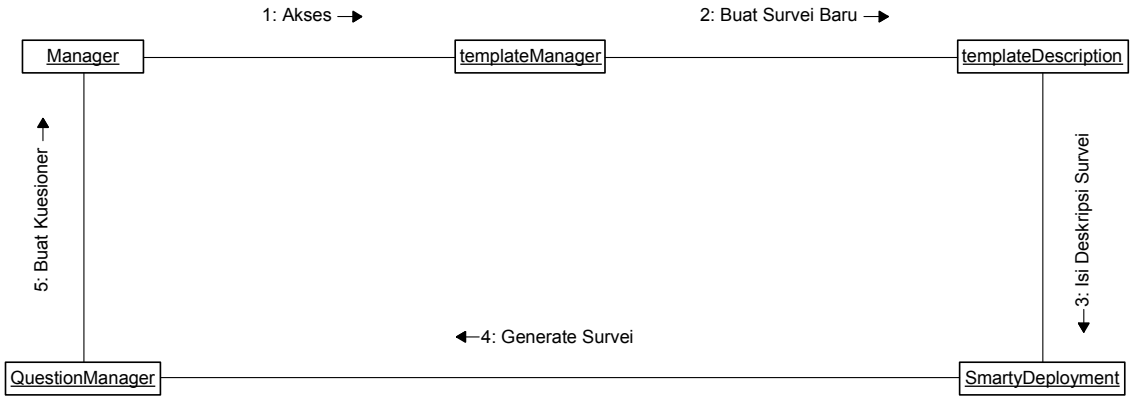
Untuk membuat template survei, pertama-tama manajer harus mengakses *template manager*, dari sana akan diminta untuk mengisi deskripsi *template*. Setelah mengisi deskripsi *template*, *smartyDeployment* akan menggenerate *layout question manager* untuk mengisikan soal dan jawaban kuesioner sesuai dengan deskripsi yang sebelumnya ditentukan. Manajer menginput soal dan pilihan jawaban pada *question manager*. Jika sudah selesai, maka soal dan pilihan jawaban akan disimpan sebagai *survey template* .



Gambar 4.19 Collaboration Diagram Buat Template

4. Buat Survey Baru

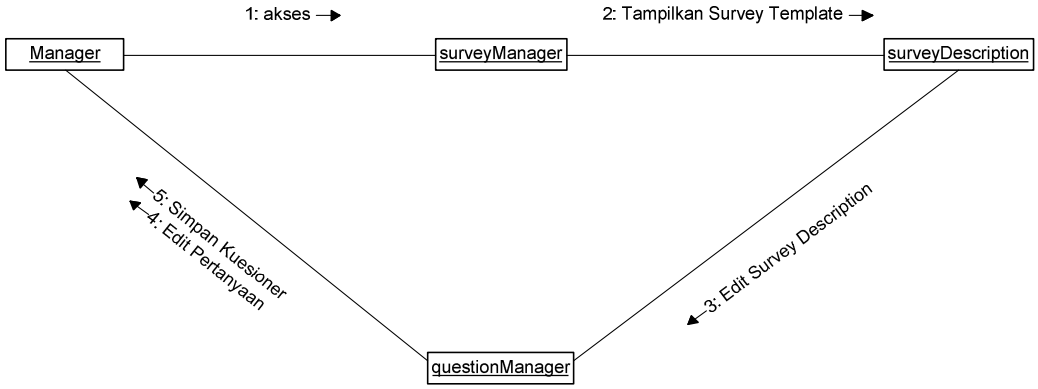
Untuk membuat survei yang baru, pertama-tama manajer harus mengakses *survey manager*, dari sana akan diminta untuk mengisi deskripsi survei. Setelah mengisi deskripsi survei, *smartyDeployment* akan menggenerate *layout question manager* untuk mengisikan soal dan jawaban kuesioner sesuai dengan deskripsi yang sebelumnya ditentukan. Manajer menginput soal dan pilihan jawaban pada question manager. Jika sudah selesai, maka soal dan pilihan jawaban akan disimpan sebagai *Survey*.



Gambar 4.20 Collaboration Diagram Buat Survey Baru

5. Create Survey Based on Templates

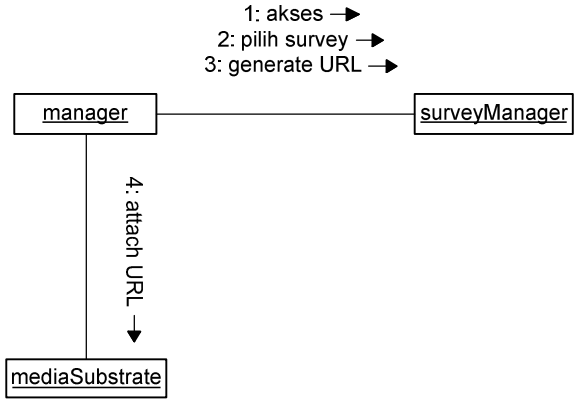
Untuk membuat survei berdasarkan *template* yang telah ada, manajer mengakses *survey manager*, lalu mengisi deskripsi survei dan mengedit soal serta jawaban kuesioner dari apa yang telah ada. Jika sudah selesai, maka soal dan pilihan jawaban akan disimpan sebagai *Survey*.



Gambar 4.21 *Collaboration Diagram* Buat Survey Berdasarkan Template

6. Publikasikan Survey

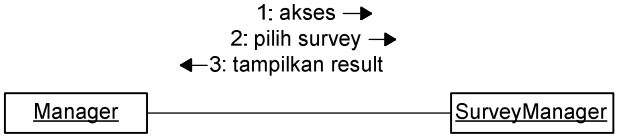
Setelah survei selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah publikasi survei agar survei yang telah dibuat bisa diakses oleh Responden. Melalui *survey Manager*, Manajer memilih survei untuk dibuat URL nya. Untuk mempublikasikan survei, Manajer bisa meng-*attach* URL pada *Media Substrate* seperti forum atau email. Dalam tahap *prototyping, Media Substrate* yang digunakan adalah *file sharing.*



Gambar 4.22 *Collaboration Diagram* Publikasikan *Survey*

7. Tampilkan Respon

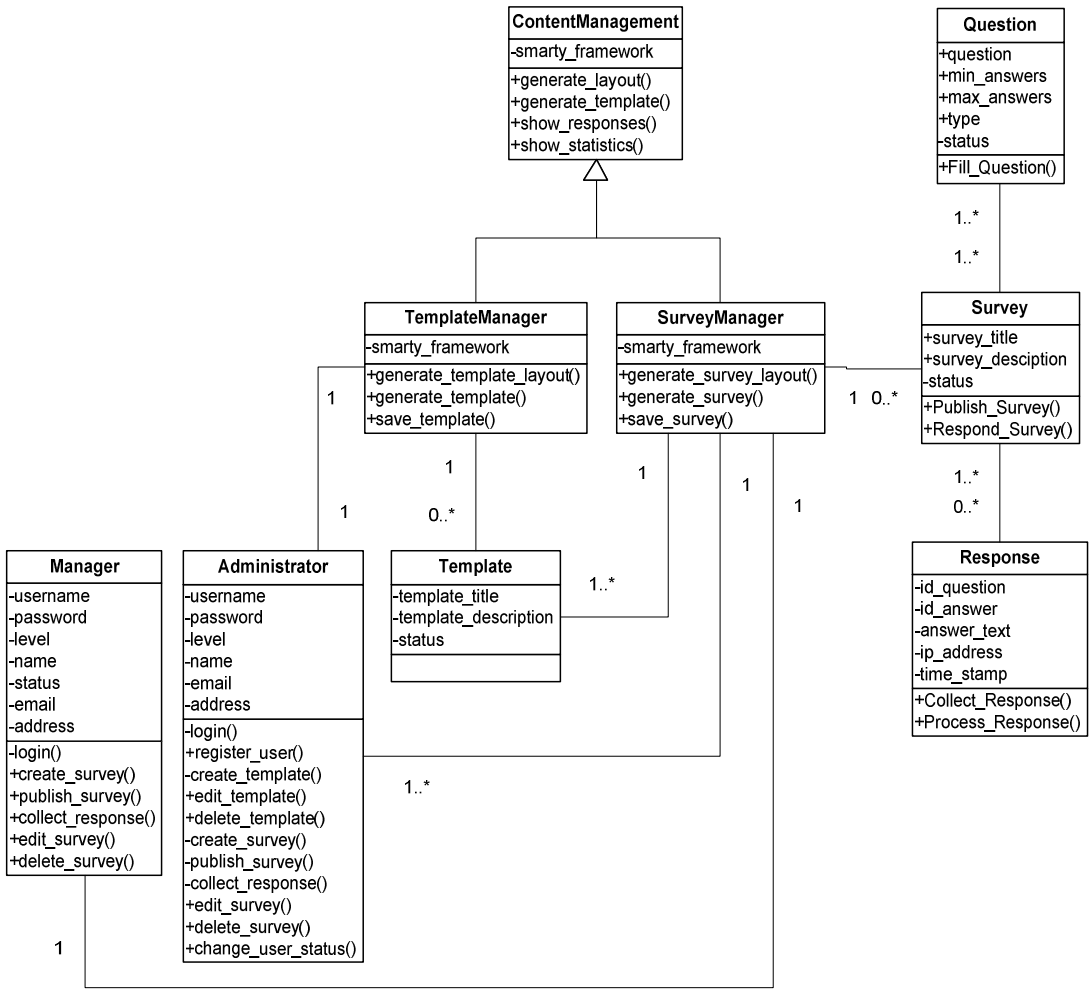
Untuk melihat respon survei dari Responden, Manajer bisa mengakses *response manager* lalu pilih survey mana yang akan dilihat.



Gambar 4.23 *Collaboration Diagram* Tampilkan Hasil Survey

4.2.4.6.Class Diagram

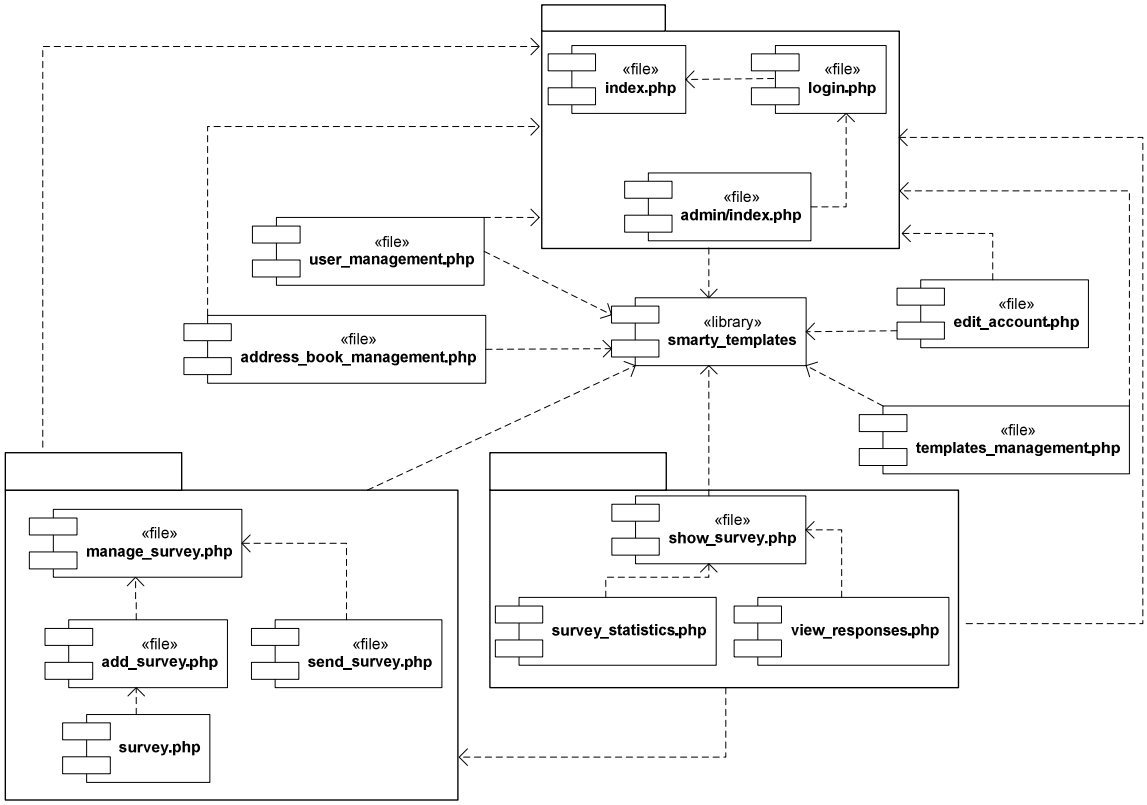
Menggambarkan stuktur statis class di dalam sistem. Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh system. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi.



Gambar 4.24 *Class Diagram* S.M.A.R.T

4.2.3.7.Component Diagram

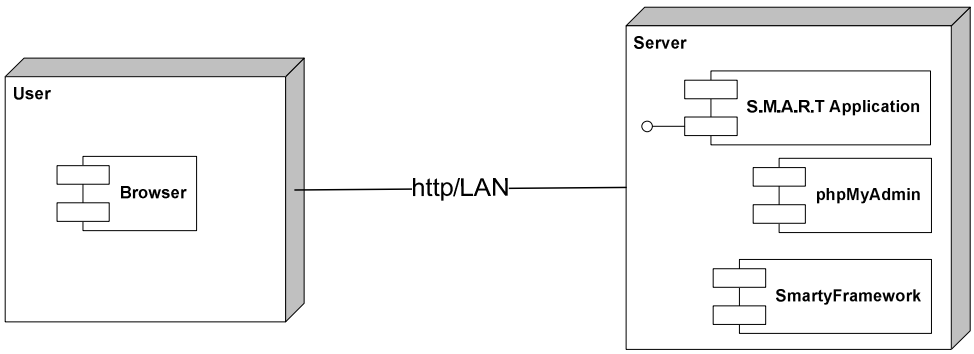
Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut.



Gambar 4.25 *Component Diagram* S.M.A.R.T

4.2.3.8.Deployment Diagram

Deployment Diagram menunjukan susunan fisik sebuah sistem, menunjukan perangkat lunak mana yang berjalan pada perangkat keras yang mana.



Gambar 4.26 *Deployment Diagram* S.M.A.R.T

4.2.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan interface tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain template pada tampilan website yang dibuat oleh penulis.



Gambar 4.27 Tampilan S.M.A.R.T

4.2.4.1.Perancangan Input

Perancangan input merupakan rancangan tampilan yang digunakan untuk memasukan informasi yang diperlukan oleh sistem. Penulis membagi perancangan input menjadi 2, yaitu perancangan input *administrator* dan perancangan input umum. Pembagian didasari oleh user level, pada input administrator ada bagian yang tidak bisa diakses oleh input umum.

1. Perancangan Input Administrator

a. Form Tambah User

Didalam form pengaturan user ada sub menu Add new user yang berfungsi untuk menambah akun baru. Dari sub menu tersebut akan diarahkan ke Form Tambah User.



Gambar 4.28 Tampilan Form Tambah User

b. Form Deskripsi Template

Form Deskripsi Template merupakan tahap awal membuat template.



Gambar 4.29 Tampilan Form Deskripsi Template

Untuk membuat template, administrator harus mengisi form ini. Isi dari Jumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban tertulis dan Jumlah pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban akan mempengaruhi Form selanjutnya, yakni Form pengaturan pertanyaan dan jawaban.

c. Form Pengaturan Pertanyaan dan jawaban

1. Form Pertanyaan yang membutuhkan jawaban tertulis

Form ini dibentuk berdasarkan jumlah pertanyaan yang Administrator isi pada tahap pertama di form deskripsi template.



Gambar 4.30 Tampilan Pengaturan pertanyaan dengan jawaban tertulis

Jumlah form pertanyaan yang muncul disesuaikan dengan field Jumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban tertulis pada tahap pertama di form deskripsi template. Posisi pertanyaan pada survei ditentukan dari field posisi yang ada disebelah kanan.

2. Form Pertanyaan Dengan Pilihan Jawaban

Sama seperti form Pengaturan pertanyaan dengan jawaban tertulis, pertanyaan yang muncul disesuaikan dengan field Jumlah pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban di tahap pertama.



Gambar 4.31 Tampilan Pengaturan pertanyaan dengan pilihan jawaban

Opsi jumlah jawaban yang dapat dipilih juga disesuaikan dengan jumlah jawaban yang diisi. Tampilan pilihan jawaban di survey bisa diatur menjadi drop-down atau menjadi radio-button.

2. Perancangan Input Umum

a. Form Login

Form Login digunakan untuk memasukan userid dan password untuk bisa mengakses halaman content management pada S.M.A.R.T.



Gambar 4.32 Tampilan Login

b. Form Edit Akun

Digunakan untuk mengedit data pribadi dari user



Gambar 4.33 Tampilan Form Edit Akun

c. Form Tambah Email

Untuk menambah kontak pilih buttonAdd new email pada halaman



Gambar 4.34 Tampilan Tambah Email

d. Form Deskripsi Survei

Form Deskripsi survei yang merupakan tahap awal dalam membuat survei.



Gambar 4.35 Tampilan Form Deskripsi Survei

Isi dari Jumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban tertulis dan Jumlah pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban akan mempengaruhi Form selanjutnya, yakni Form pengaturan pertanyaan dan jawaban.

e. Form Pengaturan Pertanyaan dan jawaban

1. Form Pertanyaan yang membutuhkan jawaban tertulis

Form ini dibentuk berdasarkan jumlah pertanyaan yang Administrator isi pada tahap pertama di form deskripsi survei.



Gambar 4.36 Tampilan Pengaturan pertanyaan dengan jawaban tertulis

Jumlah form pertanyaan yang muncul disesuaikan dengan field Jumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban tertulis di tahap pertama.

2. Form Pertanyaan Dengan Pilihan Jawaban

Pertanyaan yang muncul disesuaikan dengan field Jumlah pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban di tahap pertama.



Gambar 4.37 Tampilan Pengaturan pertanyaan dengan pilihan jawaban

Opsi jumlah jawaban yang dapat dipilih disesuaikan dengan jumlah jawaban yang diisi. Tampilan pilihan jawaban di survey bisa diatur menjadi drop-down atau menjadi radio-button.

4.2.4.2.Perancangan Output

1. Perancangan Output Administrator

a. Form Pengaturan User

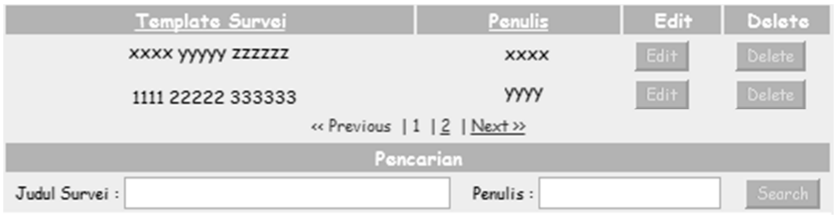
Melalui form pengaturan user, administrator dapat membuat user account baru, mengedit user account, serta mengaktif dan menonaktifkan user.



Gambar 4.38 Tampilan Form Pengaturan User

b. Form Pengaturan Template

Dalam Form pengaturan template ada perintah edit dan delete template survey yang ada.



Gambar 4.39 Tampilan Form Pengaturan Template

Paging pada form pengaturan template diset untuk menampilkan 2 template per tabel. Ada fitur search untuk mencari template, search bisa berdasarkan Judul Survei siapa penulisnya.

2. Perancangan Output Umum

a. Form Pengaturan Kontak

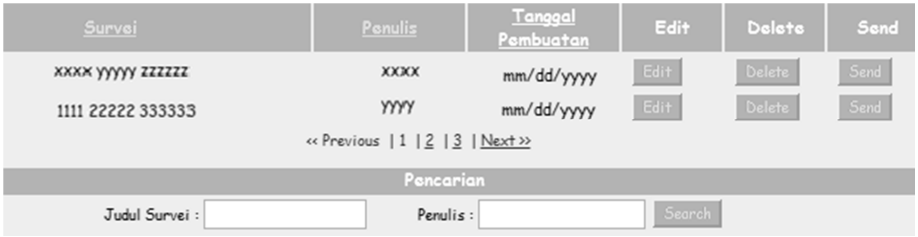
Digunakan untuk mengedit kontak yang telah ada, tidak disediakan perintah hapus karena menyesuaikan dengan permintaan pihak Telkom.



Gambar 4.40 Tampilan Pengaturan Kontak

b. Form Pengaturan Survei

Dalam Form pengaturan survei ada perintah edit dan delete survei survey yang ada.



Gambar 4.41 Tampilan Pengaturan Survei

Paging pada form pengaturan survei diset untuk menampilkan 2 survei per halaman tabel. Ada fitur search untuk mencari survei, search bisa berdasarkan Judul Survei siapa penulisnya.

c. Form Tampilkan hasil survey

Untuk melihat hasil survey, user bisa mengakses menu Tampilkan hasil survey. Akan diarahkan ke form Tampilkan hasil survei



Gambar 4.42 Tampilan Tampilkan hasil survey

Ada 2 jenis data yang bisa dilihat disini, statistik survei dan respon survei.

d. Form Statistik Survei

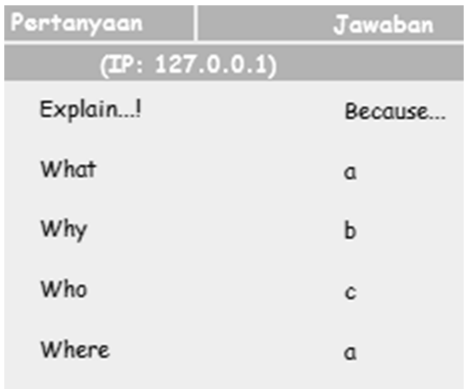
Setiap survei yang telah memperoleh respon dari responden akan memiliki tampilan statistik.



Gambar 4.43 Tampilan Statistik Survei

e. Form Hasil Jawaban Survey

Respon dari setiap responden bisa dilihat dalam bentuk data mentahnya.



Pertanyaan	Jawaban
(IP: 127.0.0.1)	
Explain...!	Because...
What	a
Why	b
Who	c
Where	a

Gambar 4.44 Tampilan Hasil Jawaban Survei