

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

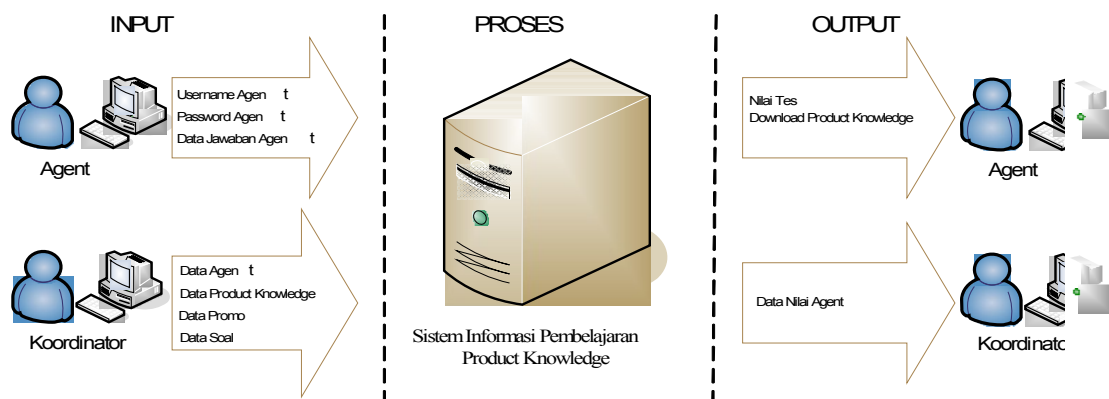
3.1 Analisa Permasalahan

Pelaksanaan *training* pada *Contact Center* Esia Surabaya dipimpin oleh dua orang trainer yang dilakukan dengan cara pemberian materi berupa *product*, promo dan fitur baru. Materi diberikan berupa lembaran-lembaran yang diperbanyak untuk diserahkan kepada masing-masing *agent* yang kemudian dijelaskan oleh *trainer* pada pelaksanaan *training* kemudian ditutup dengan proses tes.

Selama ini dalam pelaksanaan kegiatan *training* belum sepenuhnya menerapkan teknologi informasi sehingga banyak kendala yang dihadapi berkaitan dengan keakuratan, kecepatan dan ketepatan pemrosesan data. Kesalahan yang banyak terjadi antara lain adalah keakuratan dan ketepatan dalam pemilihan *agent* yang perlu di-*training* serta kecepatan proses data dalam penilaian pada tes.

3.2 Model Pengembangan

Secara umum desain arsitektur sistem yang akan dibangun dalam sistem informasi pembelajaran *product knowledge* untuk *agent* pada *Contact Center* Esia Surabaya dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Desain Arsitektur Sistem Informasi Pembelajaran *Product Knowledge*

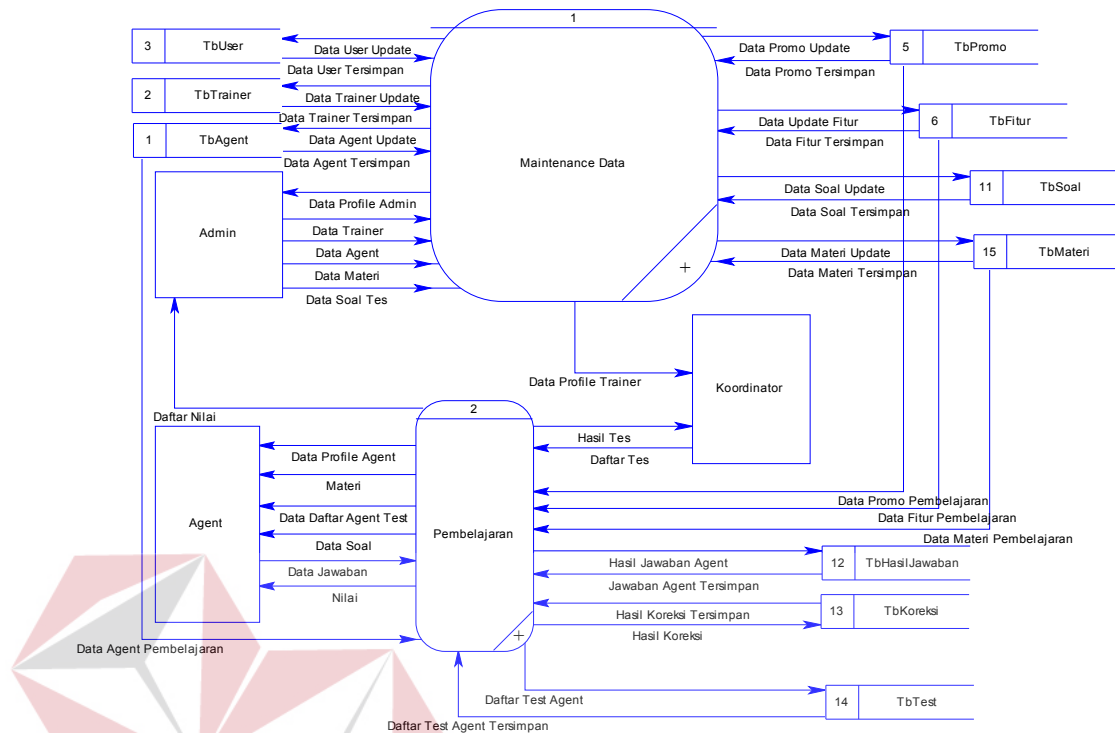
Gambar 3.1 menunjukkan bagaimana sistem ini bekerja. Pada tahap pertama koordinator yang bertugas merangkap sebagai *admin* memasukkan inputan berupa data *agent*, materi *training* dan soal tes. Pada tahap kedua *agent* yang telah terpilih untuk mengikuti proses *training* dapat memperoleh materi *training* dan mengerjakan soal tes yang telah disediakan dan hasil jawaban dari tes tersebut disimpan dalam database.

Setelah melakukan proses pembelajaran dan tes, *agent* dapat langsung mengetahui hasil tes dan koordinator memperoleh data nilai seluruh *agent* yang melakukan *training* pada saat itu sehingga dapat mengevaluasi hasil *training* yang telah dilakukan, karena nilai tes *agent* merupakan penentuan dari hasil *training* yang dilakukan.

3.3 Perancangan Sistem

Sebelum membangun aplikasi, terlebih dahulu dilakukan perancangan sistem. Hal ini dilakukan supaya aplikasi yang dibuat dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan dan terstruktur, dalam perancangan sistem ini ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Adapun tahapan-tahapan dalam

B. DFD Level 0



Gambar 3.3. DFD Level 0 Sistem Informasi Pembelajaran Product Knowledge

Pada gambar 3.3 menjelaskan aliran data *sub* proses Sistem Pembelajaran *Product Knowledge* pada *Contact Center* Esia Surabaya terdapat 2 proses yang terdiri dari:

1. Proses *Maintenance Data*

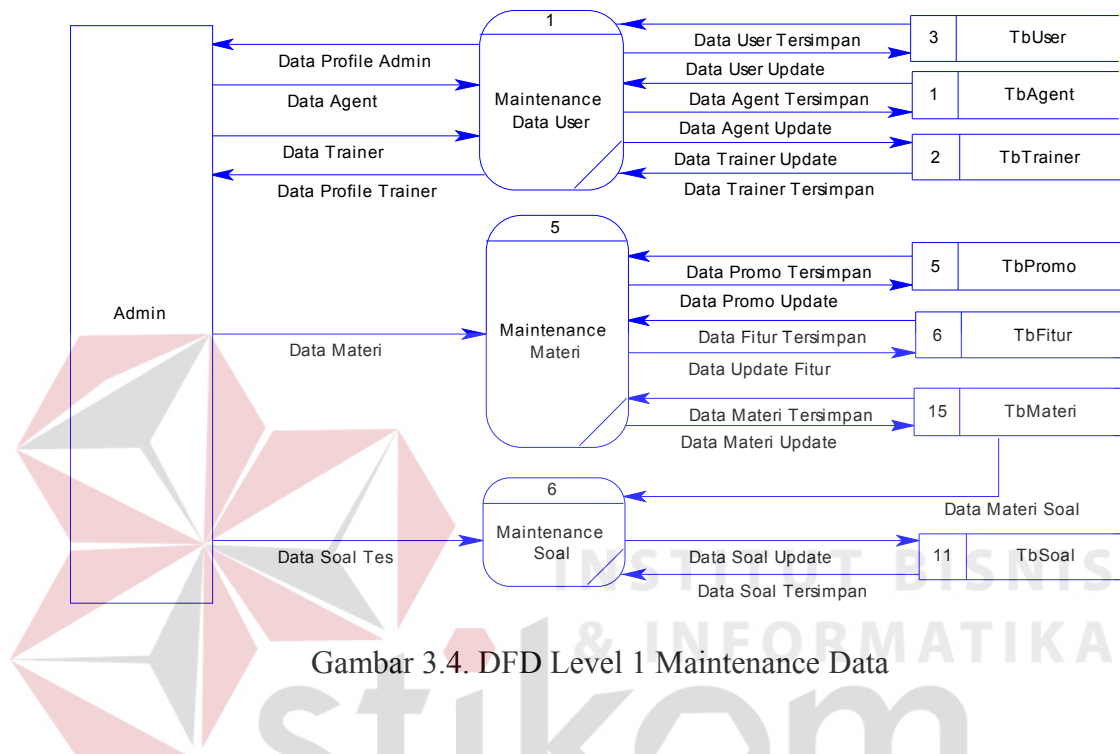
Proses ini berkaitan dengan *maintenance data* yang akan digunakan dalam sistem pembelajaran berbasis web seperti data *agent*, data koordinator, data materi, data soal tes, data tips, data *news* dan data *gallery*.

2. Proses Pembelajaran

Proses ini berkaitan dengan pemberian materi training berupa *product*, promo dan fitur baru Esia kemudian berkaitan dengan pemilihan agent yang akan melakukan tes sesuai dengan materi yang telah diajarkan yang dilakukan oleh koordinator. *Agent* yang melakukan pembelajaran akan menghasilkan jawaban

yang nantinya akan dikoreksi secara otomatis sehingga menghasilkan nilai yang menentukan apakah *agent* yang telah melalui tahap pembelajaran telah menguasai materi yang diberikan.

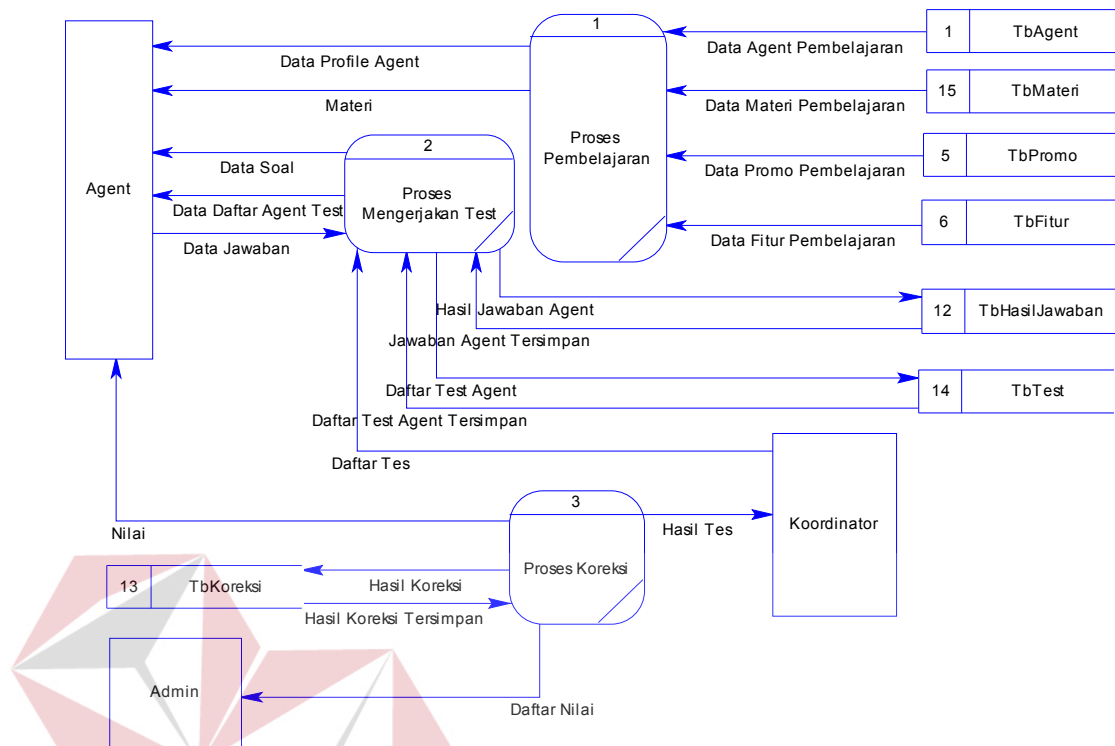
C. DFD Level 1 Maintenance Data



Gambar 3.4. DFD Level 1 Maintenance Data

Gambar 3.4 menjelaskan beberapa proses *maintenance* data yang ada dalam sistem pembelajaran berbasis web seperti *maintenance* data user, data materi, data soal, data tips, data *news* dan data *gallery*.

D. DFD Level 1 Pembelajaran



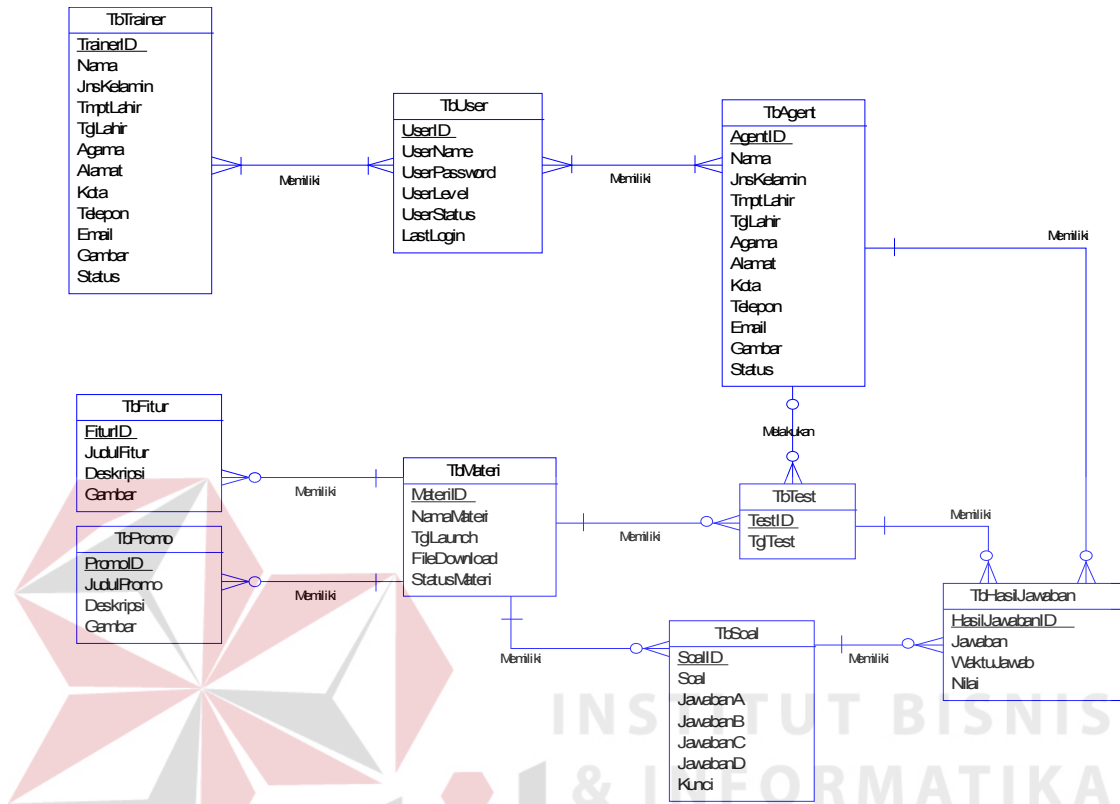
Gambar 3.5. DFD Level 1 Proses Pembelajaran

Gambar 3.5 menjelaskan beberapa proses pembelajaran yang ada dalam sistem pembelajaran berbasis web seperti proses pemberian materi berupa *product*, promo dan fitur kemudian proses mengerjakan tes oleh *agent*, proses koreksi untuk mengetahui *agent* yang telah mengikuti *training* sudah menguasai materi atau belum.

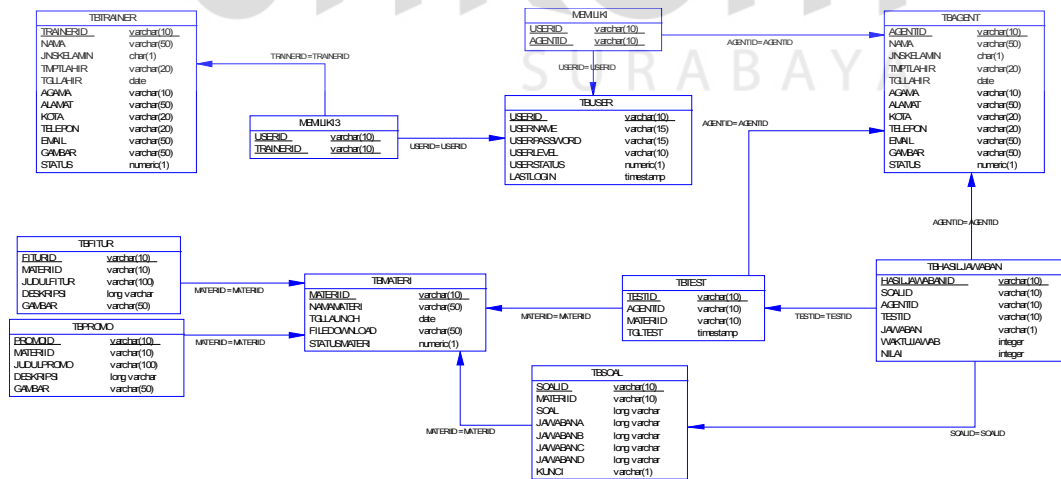
3.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk merepresentasikan, menentukan, dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*, dalam ERD data-data tersebut digambarkan dengan menggunakan simbol *entity*. Berikut ini relasi atau hubungan antar tabel dalam perancangan sistem informasi pembelajaran *product*

knowledge untuk agent pada Contact Center Esia Surabaya dalam bentuk Conceptual Data Model (CDM) dan Physical Data Model (PDM).



Gambar 3.6. Conceptual Data Model (CDM) Sistem Informasi Pembelajaran Product Knowledge



Gambar 3.7. Physical Data Model (PDM) Sistem Informasi Pembelajaran Product Knowledge

3.3.3 Struktur Tabel

A. Tabel Agent

Nama tabel : TbAgent

Fungsi : menyimpan data agent

Primay key : AgentID

Foreign key : -

Tabel 3.1. Tabel TbAgent

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
AgentID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas agent
Nama	Varchar(50)		
JnsKelamin	Char(1)		
TmptLahir	Varchar(20)		
TglLahir	Date		
Agama	Varchar(10)		
Alamat	Varchar(50)		
Kota	Varchar(20)		
Telepon	Varchar(20)		
Email	Varchar(50)		
Gambar	Varchar(50)		Menyimpan nama file dari foto agent
Status	Bit		Menyimpan status keaktifan agent

B. Tabel Koordinator

Nama tabel : TbTrainer

Fungsi : menyimpan data koordinator

Primary key : TrainerID

Foreign key : -

Tabel 3.2. Tabel TbTrainer

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
TrainerID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas koordinator
Nama	Varchar(50)		
JnsKelamin	Char(1)		
TmptLahir	Varchar(20)		
TglLahir	Date		
Agama	Varchar(10)		
Alamat	Varchar(50)		
Kota	Varchar(20)		
Telepon	Varchar(20)		
Email	Varchar(50)		
Gambar	Varchar(50)		Menyimpan nama file dari foto koordinator
Status	Bit		Menyimpan status keaktifan koordinator

C. Tabel Materi

Nama tabel : TbMateri

Fungsi : menyimpan data judul materi

Primary key : MateriID

Foreign key : -

Tabel 3.3. Tabel TbMateri

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
MateriID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas materi
NamaMateri	Varchar(50)		Menyimpan judul materi
TglLaunch	Date		
FileDownload	Varchar(50)		Menyimpan nama file download materi
StatusMateri	Bit		Menyimpan status keaktifan materi

D. Tabel Fitur

Nama tabel : TbFitur

Fungsi : menyimpan data fitur

Primary key : FiturID

Foreign key : MateriID, *reference*: TbMateri (MateriID)

Tabel 3.4. Tabel Tbfitur

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
FiturID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas fitur
MateriID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi materi
JudulFitur	Varchar(100)		
Deskripsi	Varchar(MAX)		Menyimpan penjelasan fitur
Gambar	Varchar(50)		Menyimpan nama file gambar fitur

E. Tabel Promo

Nama tabel : TbPromo

Fungsi : menyimpan data promo

Primary key : PromoID

Foreign key : MateriID, *reference*: TbMateri (MateriID)

Tabel 3.5. Tabel TbPromo

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
PromoID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas promo
MateriID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi materi
JudulPromo	Varchar(100)		
Deskripsi	Varchar(MAX)		Menyimpan penjelasan promo
Gambar	Varchar(50)		Menyimpan nama file gambar promo

F. Tabel Soal

Nama tabel : TblSoal

Fungsi : menyimpan data soal

Primary key : SoalID, MateriID

Foreign key : -

Tabel 3.6. Tabel TbSoal

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
SoalID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas soal tes
MateriID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas materi
Soal	Varchar(MAX)		
JawabanA	Varchar(MAX)		
JawabanB	Varchar(MAX)		
JawabanC	Varchar(MAX)		
JawabanD	Varchar(MAX)		
Kunci	Bit		Menyimpan pilihan jawaban benar

G. Tabel Hasil Jawaban

Nama tabel : TbHasilJawaban

Fungsi : menyimpan data hasil jawaban tes agent

Primary key : HasilJawabanID

Foreign key : SoalID, *reference*: TbSoal (SoalID)

AgentID, *reference*: TbAgent (AgentID)

MateriID, *reference*: TbMateri (MateriID)

TestID, *reference*: TbTest (TestID)

Tabel 3.7. Tabel TbHasilJawaban

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
HasilJawabanID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas hasil jawaban tes
SoalID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi soal
AgentID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi agent
TestID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi test
Jawaban	Bit		Menyimpan pilihan jawaban tes
WaktuJawab	Integer		Menyimpan waktu menjawab
Nilai	Integer		

H. Tabel Test

Nama tabel : TbTest

Fungsi : menyimpan data test yang akan dikerjakan oleh agent

Primary key : TestID

Foreign key : AgentID, *reference*: TbAgent (AgentID)

MateriID, *reference*: TbMateri (MateriID)

Tabel 3.8. Tabel TbTest

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
TestID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas tes
AgentID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi agent
MateriID	Varchar(10)	Foreign Key	Referensi materi
TglTest	Date		Menyimpan tanggal tes

I. Tabel User

Nama tabel : TbUser

Fungsi : menyimpan data login pengguna

Primary key : UserID

Foreign key : -

Tabel 3.9. Tabel TbUser

Nama Kolom	Tipe Data	Constraint	Keterangan
UserID	Varchar(10)	Primary Key	Menyimpan identitas pengguna
Username	Varchar(15)		Menyimpan username login
Password	Varchar(15)		Menyimpan password login
UserLevel	Varchar(10)		Menyimpan level pengguna sebagai admin, coordinator atau agent
UserStatus	Bit		Menyimpan status keaktifan pengguna
LastLogin	Datetime		Menyimpan tanggal dan jam terakhir pengguna login

3.4 Desain *Input/Output*

Dalam menjalankan aplikasi ini dibutuhkan beberapa *form* yang digunakan sebagai sarana untuk melakukan proses pembelajaran, adapun desain *form* yang akan digunakan sebagai berikut :

3.4.1 Desain Halaman *Login*

Sistem pembelajaran berbasis web ini terdiri dari beberapa bagian utama yaitu *header*, menu navigasi, dan *main body*. Halaman *login* merupakan halaman pertama dari sistem pembelajaran berbasis web.

Pada halaman pertama ini di dalamnya terdapat fasilitas untuk melakukan proses *login* dengan menginputkan *username* dan *password*, desain halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.8.

The diagram shows a wireframe for a login page. It is structured as follows:

- Header:** Contains a circular logo on the left and the text "TRAINING CENTER ESIA" on the right.
- Menu Navigasi:** A vertical column of four empty rectangular boxes located below the header.
- Main Body:** Contains a "Username" label above an input field, a "Password" label above another input field, and a "Login" button below the password field.

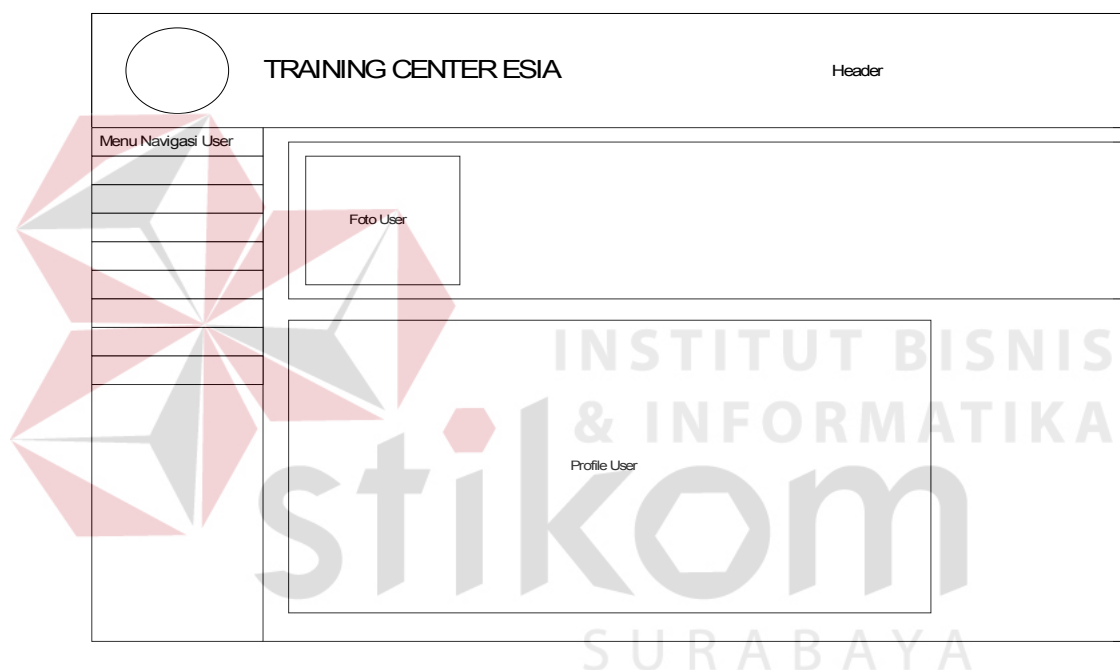
Gambar 3.8. Desain Halaman *Login*

Form login memiliki satu tombol navigasi yaitu tombol *login* untuk melakukan proses *login*. Untuk melakukan proses login pengguna harus menginputkan *username* dan *password* pada isian *username* dan *password*, setelah semuanya terisi maka dilakukan klik pada tombol *login* untuk melakukan

proses *login*. Apabila *username* dan *password* sesuai maka pengguna akan menuju ke halaman *default*.

3.4.2 Desain Halaman *Default*

Setelah melakukan proses *login* maka halaman yang akan ditampilkan adalah *default* yang disesuaikan dengan level dari pengguna. Desain halaman *default* dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9. Desain Halaman *Default*

3.4.3 Desain *Change Profile*

Halaman *change profile* berfungsi untuk mengubah data pada pengguna yang telah melakukan *login*. Halaman ini akan menampilkan data lama yang bisa langsung diubah sesuai dengan keinginan pengguna. Pada halaman *change profile* terdapat dua tombol navigasi yaitu *update* dan *cancel*. Desain halaman *change profile* dapat dilihat pada gambar 3.10.

Gambar 3.10. Desain Halaman *Change Profile*

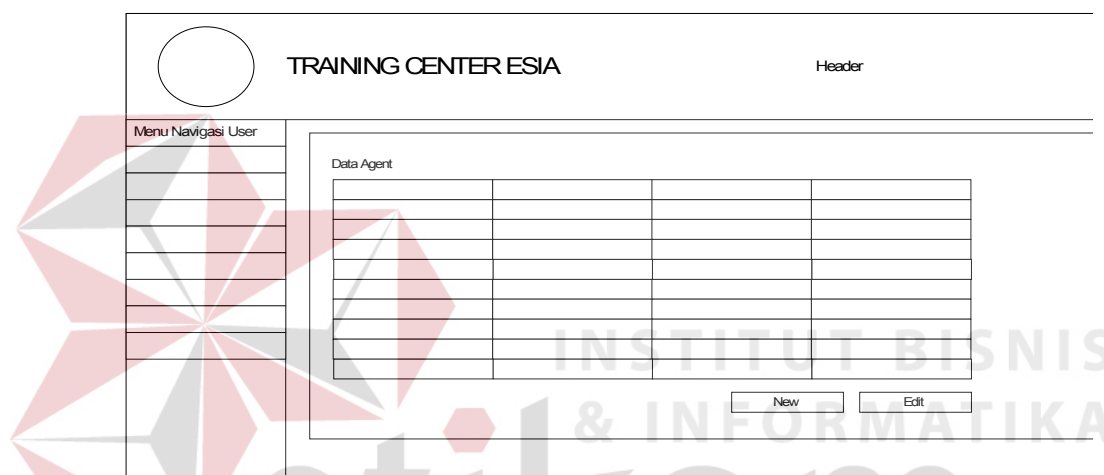
3.4.4 Desain Halaman *Change Password*

Halaman *change password* berfungsi untuk mengubah *password* lama untuk melakukan *login* pada sistem pembelajaran berbasis web. Pada halaman *change password* ada satu tombol navigasi yaitu *save*. Desain halaman *change password* dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3.11. Desain Halaman *Change Password*

3.4.5 Desain Halaman *Maintenance Agent*

Halaman *maintenance agent* digunakan oleh pengguna yang memiliki level sebagai *administrator* untuk melakukan *maintenance* data *agent*, baik untuk menambah data *agent* baru maupun untuk mengubah data *agent* yang telah ditambahkan. Pada halaman *maintenance agent* terdapat dua tombol navigasi yaitu *new* dan *edit*. Desain halaman *maintenance agent* dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12. Desain Halaman *Maintenance Agent*

3.4.6 Desain Halaman *New Agent*

Halaman *new agent* berfungsi untuk menambah data *agent* baru. Pada halaman *new agent* terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *new agent* dapat dilihat pada gambar 3.13.

The image shows a web form titled "TRAINING CENTER ESIA" with a "Header" section. On the left is a "Menu Navigasi User" sidebar. The main form area contains the following fields and controls:

- Agent ID:
- Nama:
- Jenis Kelamin: Laki -Laki Perempuan
- Skill:
- Username:
- Password:
- Tempat Lahir:
- Tanggal Lahir: (Calendar)
- Agama:
- Alamat:
- Kota:
- Telepon:
- Email:
- Gambar:

At the bottom of the form are two buttons: and .

Gambar 3.13. Desain Halaman *New Agent*

3.4.7 Desain Halaman *Edit Agent*

Halaman *edit agent* berfungsi untuk mengubah data *agent*. Pada halaman *edit agent* terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *edit agent* dapat dilihat pada gambar 3.14.

Halaman *maintenance* koordinator digunakan untuk melakukan *maintenance* data koordinator, baik untuk menambah data koordinator baru maupun untuk mengubah data koordinator yang telah ditambahkan. Pada halaman *maintenance* koordinator terdapat dua tombol navigasi yaitu *new* dan *edit*. Desain *Maintenance* Koordinator dapat dilihat pada gambar 3.15.

3.4.9 Desain Halaman *New* Koordinator

Gambar 3.16. Desain Halaman *New* Koordinator

Halaman *new* koordinator berfungsi untuk menambah data koordinator baru. Pada halaman *new* koordinator terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *New* Koordinator dapat dilihat pada gambar 3.16.

3.4.10 Desain Halaman *Edit* Koordinator

Halaman *edit* koordinator berfungsi untuk mengubah data koordinator. Pada halaman *edit* koordinator terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *edit* koordinator dapat dilihat pada gambar 3.17.

The image shows a web form for editing coordinator data. The form is titled 'TRAINING CENTER ESIA' and includes a 'Header' section. On the left, there is a 'Menu Navigasi User' sidebar. The main form area contains the following fields and controls:

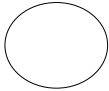
- Koordinator ID**: Two input fields for the ID.
- Nama**: A text input field.
- Jenis Kelamin**: Radio buttons for 'Laki-Laki' and 'Perempuan'.
- Username**: A text input field.
- Password**: A text input field.
- Tempat Lahir**: A text input field.
- Tanggal Lahir**: A text input field with a 'Calendar' button below it.
- Agama**: A dropdown menu with a checkmark icon.
- Alamat**: A text input field.
- Kota**: A text input field.
- Telepon**: A text input field.
- Email**: A text input field.
- Gambar**: A text input field with a 'Browse' button.
- Status**: Radio buttons for 'Aktif' and 'Tidak Aktif'.

At the bottom of the form, there are 'Save' and 'Cancel' buttons. A large watermark 'stikom SURABAYA' is visible across the bottom half of the image.

Gambar 3.17. Desain Halaman *Edit* Koordinator


3.4.11 Desain Halaman *New Materi*

Halaman *new* materi berfungsi untuk menambahkan data materi. Pada halaman *new* materi terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Halaman *new* materi dapat dilihat pada gambar 3.18.

 TRAINING CENTER ESIA Header															
Menu Navigasi User <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Materi ID</td> <td style="width: 50%;">Materi ID</td> </tr> <tr> <td>Nama Materi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Tanggal Launch</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">Calendar</div> </td> </tr> <tr> <td>File Download</td> <td><input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/></td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td> <input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif </td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/> </td> </tr> </table>	Materi ID	Materi ID	Nama Materi	<input type="text"/>	Tanggal Launch	<input type="text"/>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">Calendar</div>	File Download	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>	Status	<input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif		<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>
Materi ID	Materi ID														
Nama Materi	<input type="text"/>														
Tanggal Launch	<input type="text"/>														
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">Calendar</div>														
File Download	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>														
Status	<input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif														
	<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>														

Gambar 3.18. Desain Halaman *New Materi*

3.4.12 Desain Halaman *Edit Materi*

 TRAINING CENTER ESIA Header															
Menu Navigasi User <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Materi ID</td> <td style="width: 50%;">Materi ID</td> </tr> <tr> <td>Nama Materi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Tanggal Launch</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">Calendar</div> </td> </tr> <tr> <td>File Download</td> <td><input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/></td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td> <input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif </td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/> </td> </tr> </table>	Materi ID	Materi ID	Nama Materi	<input type="text"/>	Tanggal Launch	<input type="text"/>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">Calendar</div>	File Download	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>	Status	<input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif		<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>
Materi ID	Materi ID														
Nama Materi	<input type="text"/>														
Tanggal Launch	<input type="text"/>														
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">Calendar</div>														
File Download	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>														
Status	<input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif														
	<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>														

Gambar 3.19. Desain Halaman *Edit Materi*

Halaman *edit* materi berfungsi untuk mengubah data materi pembelajaran. Pada halaman *edit* materi terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*.

3.4.13 Desain Halaman *Maintenance* Promo

Halaman *maintenance* promo berfungsi untuk memasukkan data promo baru. Pada halaman *maintenance* promo terdapat tombol navigasi *new*, *edit*, *save* dan *cancel*. Tombol navigasi *new* dan *edit* digunakan untuk proses *maintenance* data materi dan tombol navigasi *save* dan *cancel* digunakan untuk proses *maintenance* promo. Desain halaman *maintenance* promo dapat dilihat pada gambar 3.20.

The image shows a wireframe of a web application interface for 'TRAINING CENTER ESIA'. The layout includes a header with a logo and the text 'TRAINING CENTER ESIA' and 'Header'. On the left, there is a 'Menu Navigasi User' sidebar. The main content area is split into two sections: 'Data Materi' and 'Data Promo'. The 'Data Materi' section contains a table with several empty rows and two buttons labeled 'New' and 'Edit'. The 'Data Promo' section contains a form with the following fields: 'Materi' (a dropdown menu), 'Promo ID' (a text input field), 'Deskripsi' (a large text area), and 'Gambar' (a text input field with a 'Browse' button). At the bottom right of the form, there are 'Save' and 'Cancel' buttons. A large watermark for 'stikom SURABAYA' is overlaid on the image.

Gambar 3.20. Desain Halaman *Maintenance* Promo

3.4.14 Desain Halaman *Maintenance* Fitur

Halaman *maintenance* fitur berfungsi untuk memasukkan data fitur baru. Pada halaman *maintenance* fitur terdapat tombol navigasi *new*, *edit*, *save* dan

cancel. Tombol navigasi *new* dan *edit* digunakan untuk proses *maintenance* data materi dan tombol navigasi *save* dan *cancel* digunakan untuk proses *maintenance* fitur. Desain halaman *maintenance* fitur dapat dilihat pada gambar 3.21.

Gambar 3.21. Desain Halaman *Maintenance* Fitur

3.4.15 Desain Halaman *Maintenance* Tips

Halaman *maintenance* tips berfungsi untuk menambah atau mengubah data tips. Pada halaman *maintenance* tips terdapat tombol navigasi *new* dan *edit*. Desain halaman *maintenance* tips dapat dilihat pada gambar 3.22.

Gambar 3.22. Desain Halaman *Maintenance Tips*

3.4.16 Desain Halaman *New Tips*

Gambar 3.23. Desain Halaman *New Tips*

Halaman *New Tips* berfungsi untuk menambahkan data tips. Pada halaman *new tips* terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*.

3.4.17 Desain Halaman *Edit Tips*

Gambar 3.24. Desain Halaman *Edit Tips*

Halaman *edit tips* berfungsi untuk mengubah data tips. Pada halaman *edit tips* terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *edit tips* dapat dilihat pada gambar 3.24

3.4.18 Desain Halaman *Maintenance News*

Halaman *maintenance news* berfungsi untuk menambah atau mengubah data *news*. Pada halaman *maintenance news* terdapat tombol *navigasi new* dan *edit*. Desain halaman *maintenance news* dapat dilihat pada gambar 3.25.

Gambar 3.25. Desain Halaman *Maintenance News*

3.4.19 Desain Halaman *New News*

Gambar 3.26. Desain Halaman *New News*

Halaman *new news* berfungsi untuk menambahkan data news. Pada halaman *new news* terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *new news* dapat dilihat pada gambar 3.26

3.4.20 Desain Halaman *Edit News*

The wireframe shows a web page layout for editing news. At the top, there is a header with a circular logo on the left, the text 'TRAINING CENTER ESIA' in the center, and 'Header' on the right. Below the header is a 'Menu Navigasi User' sidebar on the left. The main content area is titled 'Data News' and contains the following elements:

- News ID:** A text input field.
- Judul News:** A text input field.
- Deskripsi:** A large text area for entering the news description.
- Status:** Two radio buttons labeled 'Aktif' and 'Tidak Aktif'.
- Buttons:** 'Save' and 'Cancel' buttons at the bottom right.

Gambar 3.27. Desain Halaman *Edit News*

Halaman *edit news* berfungsi untuk mengubah data *news*. Pada halaman *edit news* terdapat dua tombol navigasi yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *edit news* dapat dilihat pada gambar 3.27.

3.4.21 Desain Halaman *Maintenance Gallery*

The wireframe shows a web page layout for a maintenance gallery. At the top, there is a header with a circular logo on the left, the text 'TRAINING CENTER ESIA SURABAYA' in the center, and 'Header' on the right. Below the header is a 'Menu Navigasi User' sidebar on the left. The main content area displays a grid of gallery items:

- Grid:** A 2x5 grid of placeholder images, each with the label 'Keterangan' below it.
- Button:** A 'New Gallery' button at the bottom right.

Gambar 3.28. Desain Halaman *Maintenance Gallery*

Halaman *maintenance gallery* berfungsi untuk menambah dan mengubah data *gallery*. Pada halaman *maintenance gallery* hanya terdapat satu tombol navigasi yaitu *new gallery*. Sedangkan untuk mengubah data *gallery* dapat dengan cara menekan pada kolom keterangan. Desain halaman *maintenance gallery* dapat dilihat pada gambar 3.28.

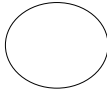
3.4.22 Desain Halaman *New Gallery*

Halaman *new gallery* berfungsi untuk menambahkan data *gallery*. Pada halaman *new gallery* terdapat dua tombol navigasi, yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *new gallery* dapat dilihat pada gambar 3.29.

Gambar 3.29. Desain Halaman *New Gallery*

3.4.24 Desain Halaman *Edit Gallery*

Halaman *edit gallery* berfungsi untuk mengubah data *gallery*. Pada halaman *edit gallery* terdapat tombol dua tombol navigasi, yaitu *save* dan *cancel*. Desain halaman *edit gallery* dapat dilihat pada gambar 3.30.

 TRAINING CENTER ESIA Header																
Menu Navigasi User <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Gallery ID</td> <td style="width: 40%;"> <input type="text" value="Gallery ID"/> </td> <td style="width: 30%; text-align: right;">Browse</td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> </td> </tr> <tr> <td>Keterangan</td> <td colspan="2"> <input type="text"/> </td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td colspan="2"> <input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <input type="button" value="Save"/> </td> <td style="text-align: right;"> <input type="button" value="Cancel"/> </td> </tr> </table>	Gallery ID	<input type="text" value="Gallery ID"/>	Browse	Gambar	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>		Keterangan	<input type="text"/>		Status	<input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif		<input type="button" value="Save"/>		<input type="button" value="Cancel"/>
Gallery ID	<input type="text" value="Gallery ID"/>	Browse														
Gambar	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>															
Keterangan	<input type="text"/>															
Status	<input type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif															
<input type="button" value="Save"/>		<input type="button" value="Cancel"/>														

Gambar 3.30. Desain Halaman *Edit Gallery*

3.4.24 Desain Halaman Pilih *Agent Test*

Halaman pilih *agent test* berfungsi untuk menentukan *agent* yang akan melakukan *test* sesuai dengan materi pembelajaran pada *training* yang telah dilaksanakan. Pada halaman *edit tes* terdapat tombol navigasi *add*. Desain halaman pilih *agent test* dapat dilihat pada gambar 3.31.

TRAINING CENTER ESIA Header

Menu Navigasi User

Data Materi

Data Agent

Materi Test ▾

Agent ▾

Daftar Test

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Gambar 3.31 Desain Halaman Pilih *Agent Test*

3.4.25 Desain Halaman Daftar Hasil Tes

Halaman daftar hasil tes berfungsi untuk menampilkan data hasil tes dari seluruh *agent* yang telah melakukan *test* untuk materi pembelajaran tertentu. Pada halaman daftar hasil test terdapat tombol navigasi *view*. Desain halaman daftar hasil tes dapat dilihat pada gambar 3.32

The image shows a web interface for 'TRAINING CENTER ESIA'. At the top, there is a circular logo on the left, the text 'TRAINING CENTER ESIA' in the center, and 'Header' on the right. Below the header is a sidebar labeled 'Menu Navigasi User' with several empty menu items. The main content area contains a 'Filter' section with two dropdown menus labeled 'Filter' and 'Agent', and a 'View' button. Below the filter is a table titled 'Daftar Hasil Test' with 10 rows and 4 columns.

Gambar 3.32 Desain Halaman Daftar Hasil *Test*

3.4.26 Desain Halaman Pembelajaran *Product*

Halaman pembelajaran *product* berfungsi untuk memberikan materi pembelajaran berupa *product* kepada *agent* yang melakukan *training*. Pada halaman pembelajaran *product* terdapat beberapa tombol navigasi, yaitu *previous*, *next* dan *exit*. *Agent* dapat memilih data pembelajaran *product* sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelumnya. Desain halaman pembelajaran *product* dapat dilihat pada gambar 3.33

3.4.27 Desain Halaman Pembelajaran *Promo*

Halaman pembelajaran *promo* berfungsi untuk memberikan materi pembelajaran berupa *promo* kepada *agent* yang melakukan *training*. Pada halaman pembelajaran *promo* terdapat beberapa tombol navigasi, yaitu *previous*, *next* dan *exit*. *Agent* dapat memilih data pembelajaran *promo* sesuai dengan materi

yang telah dipilih sebelumnya. Desain halaman pembelajaran promo dapat dilihat pada gambar 3.34

The wireframe shows a mobile interface for 'TRAINING CENTER ESIA'. At the top is a circular logo and the text 'TRAINING CENTER ESIA' with the label 'Header' to its right. Below the header is a 'Menu Navigasi User' sidebar with eight empty menu items. The main content area features a 'Tipe Handphone' dropdown menu. Below this are two side-by-side boxes: 'Gambar Handphone' on the left and 'Penjelasan' on the right.

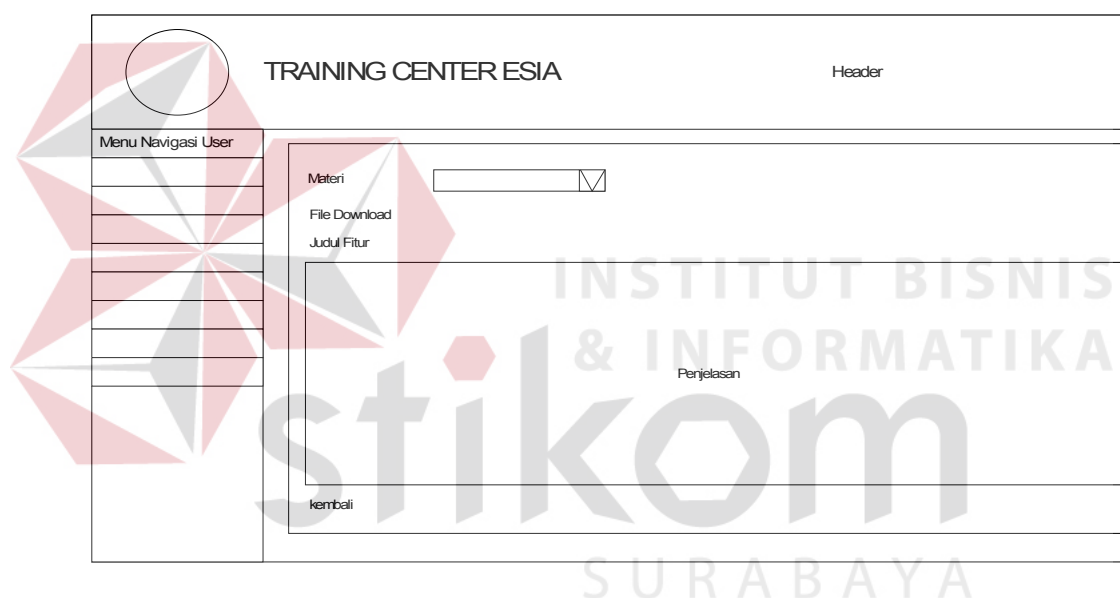
Gambar 3.33 Desain Halaman Pembelajaran *Product*

The wireframe shows a mobile interface for 'TRAINING CENTER ESIA'. At the top is a circular logo and the text 'TRAINING CENTER ESIA' with the label 'Header' to its right. Below the header is a 'Menu Navigasi User' sidebar with eight empty menu items. The main content area features a 'Materi' dropdown menu, followed by 'File Download' and 'Judul Promo' labels. Below these is a large box labeled 'Penjelasan'. At the bottom left of the main content area is a 'kembali' button.

Gambar 3.34 Desain Halaman Pembelajaran Promo

3.4.28 Desain Halaman Pembelajaran Fitur

Halaman pembelajaran fitur berfungsi untuk memberikan materi pembelajaran berupa fitur kepada *agent* yang melakukan *training*. Pada halaman pembelajaran fitur terdapat beberapa tombol navigasi, yaitu *previous*, *next* dan *exit*. *Agent* dapat memilih data pembelajaran fitur sesuai dengan materi yang telah dipilih sebelumnya. Desain halaman pembelajaran fitur dapat dilihat pada gambar 3.35



Gambar 3.35 Desain Halaman Pembelajaran Fitur

3.4.29 Desain Halaman Tes

Halaman tes digunakan *agent* untuk melakukan tes setelah melakukan proses pembelajaran materi tertentu dalam pelaksanaan *training*. *Agent* dapat menjawab pertanyaan *test* sesuai dengan soal yang ada. Metode menjawab pertanyaan dilakukan dengan memilih jawaban paling tepat diantara pilihan jawaban yang telah disediakan. Pada halaman *test* terdapat beberapa tombol

navigasi, yaitu *save*, *next* dan *exit*. Desain halaman tes dapat dilihat pada gambar

3.36

The wireframe shows a header with a circular logo, the text 'TRAINING CENTER ESIA', and the word 'Header'. Below the header is a 'Menu Navigasi User' sidebar with several empty menu items. The main content area is titled 'Judul Test' and 'Halaman 1/10'. It contains a 'Sisa Waktu' (Remaining Time) box, a large 'Pertanyaan' (Question) box, and four radio button options: 'Jawaban A', 'Jawaban B', 'Jawaban C', and 'Jawaban D'. At the bottom right of the main area are 'Save', 'Next >>', and 'Exit' buttons.

Gambar 3.36 Desain Halaman Tes

3.4.30 Desain Halaman Hasil Tes

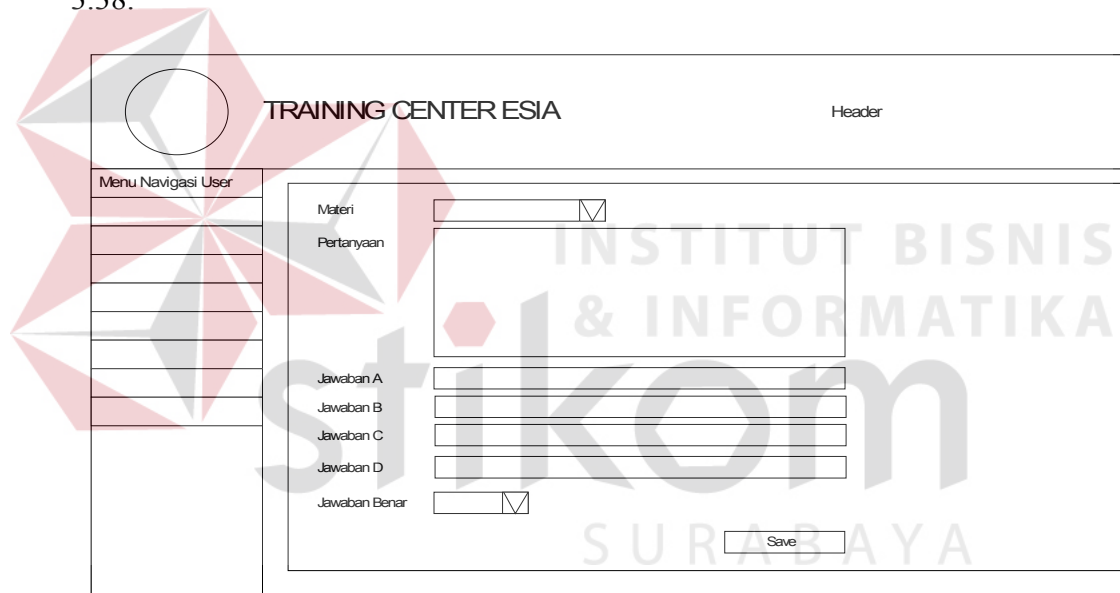
The wireframe shows a header with a circular logo, the text 'TRAINING CENTER ESIA', and the word 'Header'. Below the header is a 'Menu Navigasi User' sidebar. The main content area is titled 'Judul Test' and 'Tanggal Test'. It contains a 'Soal Test' (Test Question) box, a 'Jawaban' (Answer) box, and a 'Nilai Test' (Test Score) box.

Gambar 3.37. Desain Halaman Hasil Tes

Halaman hasil tes berfungsi untuk memberikan informasi kepada *agent* yang telah selesai melakukan tes berupa jawaban yang benar dan nilai yang diperoleh untuk tes pada materi tertentu. Desain halaman hasil tes dapat dilihat pada gambar 3.37.

3.4.31 Desain Halaman *Maintenance* Soal

Halaman *maintenance* soal berfungsi untuk menambahkan data soal tes sesuai dengan materi yang ada. Pada halaman *maintenance* soal terdapat tombol navigasi, yaitu *save*. Desain halaman *maintenance* soal dapat dilihat pada gambar 3.38.



The image shows a wireframe for a 'Maintenance Question' page. At the top, there is a header area with a circular logo on the left, the text 'TRAINING CENTER ESIA' in the center, and the word 'Header' on the right. Below the header is a 'Menu Navigasi User' section with a vertical list of menu items. The main content area is divided into several sections: 'Materi' with a dropdown menu, 'Pertanyaan' with a large text input area, 'Jawaban A', 'Jawaban B', 'Jawaban C', and 'Jawaban D', each with a corresponding text input field, and 'Jawaban Benar' with a dropdown menu. A 'Save' button is located at the bottom right of the main content area. A large, semi-transparent watermark for 'Stikom SURABAYA' is overlaid on the wireframe.

Gambar 3.38. Desain Halaman *Maintenance* Soal