

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Perancangan Sistem Waterfall

3.1.1 Planning (Perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan proses penting untuk mengetahui mengapa sistem harus dibuat dan menentukan bagaimana cara membangun sistem tersebut. Langkah pertama dari proses tersebut adalah dengan mengidentifikasi peluang apakah dapat memberikan kemungkinan biaya rendah tetapi menghasilkan keuntungan.

3.1.2 Analisis Kebutuhan

Pembangunan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk seleksi penerimaan bantuan kemiskinan dengan menggunakan metode *Tsukamoto* ini bertujuan menghasilkan perangkat lunak yang jauh lebih akurat mengenai penerimaan bantuan kemiskinan di Kec. Sumberjaya, Kab. Lampung Barat dibandingkan dengan pendataan secara manual.

3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware

Spesifikasi *hardware* yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. *Processor Core i3 2.53 GHz.*
- b. Monitor 14".
- c. RAM 2 Gb.
- d. VGA 1 Gb.
- e. *Harddisk 20 Gb.*
- f. *Keyboard dan mouse optik*

3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Software

Untuk menjalankan program ini juga dibutuhkan spesifikasi *software* yang digunakan sebagai pendukung sistem. Adapun spesifikasi *software* yang digunakan antara lain :

- a. Perangkat lunak sistem operasi yang digunakan adalah *Microsoft Windows 10*.
- b. *Database* menggunakan MySQL.
- c. Editor *Interface* menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8*.

3.1.2.3 Analisis Variabel

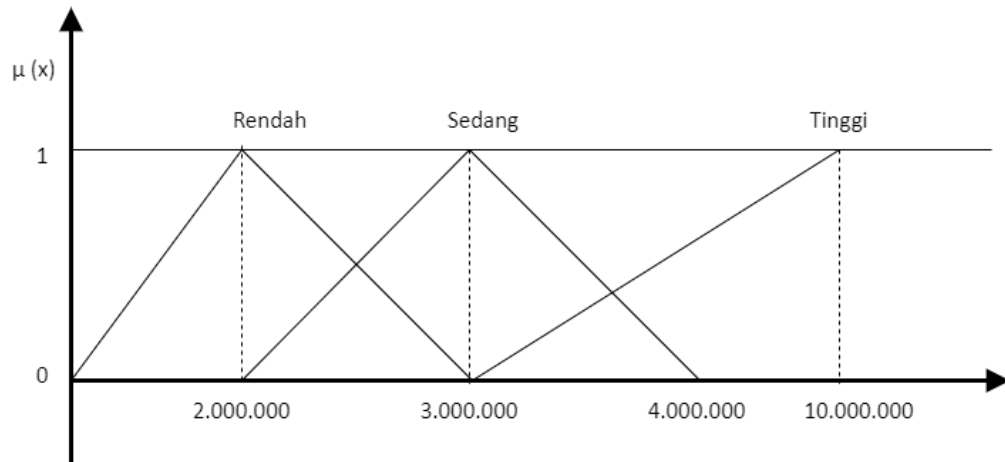
Pembangunan sistem pendukung keputusan untuk menentukan penerima bantuan kemiskinan dengan menggunakan metode Tsukamoto ini bertujuan menghasilkan perangkat lunak untuk menentukan penerima bantuan kemiskinan sesuai dengan kriteria – kriteria yang ditentukan.

Pengolahan data dilakukan dengan menentukan variabel input maupun variabel output serta menentukan semesta pembicaraan. Langkah selanjutnya adalah membentuk himpunan fuzzy. Penentuan variabel, semester pembicaraan, dan himpunan fuzzy dari hasil dapat diperoleh pada table 3.1

Tabel 3.1 Variabel Input

Nama Variabel Input	Himpunan Fuzzy	Domain	Semesta Pembicaraan
Penghasilan (Rupiah)	Rendah	[0 - 3000000]	[0 - 10000000]
	Sedang	[2000000 - 4000000]	
	Tinggi	[3000000 - 10000000]	
Tanggungan (Orang)	Sedikit	[0 - 4]	[0 - 10]
	Sedang	[2 - 6]	
	Banyak	[4 - 10]	
Usia (Tahun)	Muda	[0 - 30]	[0 - 70]
	Sedang	[20 - 40]	
	Tua	[30 - 70]	

Variabel penghasilan (rupiah) terdiri atas 3 himpunan fuzzy yaitu : rendah, sedang dan tinggi.



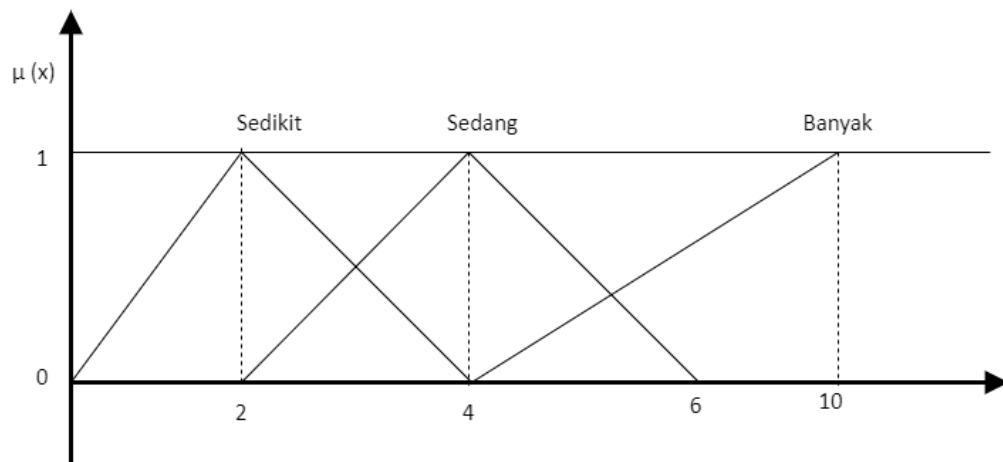
Gambar 3.1 Fungsi Keanggotaan Variabel Penghasilan (Rupiah)

$$\mu \text{ Pendapatan Rendah} \begin{cases} 1; x \leq 2.000.000 \\ \frac{3.000.000 - x}{3.000.000 - 2.000.000}; 2.000.000 \leq x \leq 3.000.000 \\ 0; x \geq 3.000.000 \end{cases}$$

$$\mu \text{ Pendapatan Sedang} \begin{cases} 0; x \leq 2.000.000 \text{ atau } \geq 4.000.000 \\ \frac{4 - x \text{ jt}}{4.000.000 - 2.000.000}; 2.000.000 \leq x \leq 4.000.000 \\ 0; x \geq 3.000.000 \end{cases}$$

$$\mu \text{ Pendapatan Tinggi} \begin{cases} 0; x \leq 3.000.000 \\ \frac{x - 3.000.000}{10.000.000 - 3.000.000}; 3.000.000 \leq x \leq 10.000.000 \\ 1; x \geq 10.000.000 \end{cases}$$

Variabel tanggungan (orang) terdiri dari 3 himpunan fuzzy yaitu sedikit, sedang dan banyak.



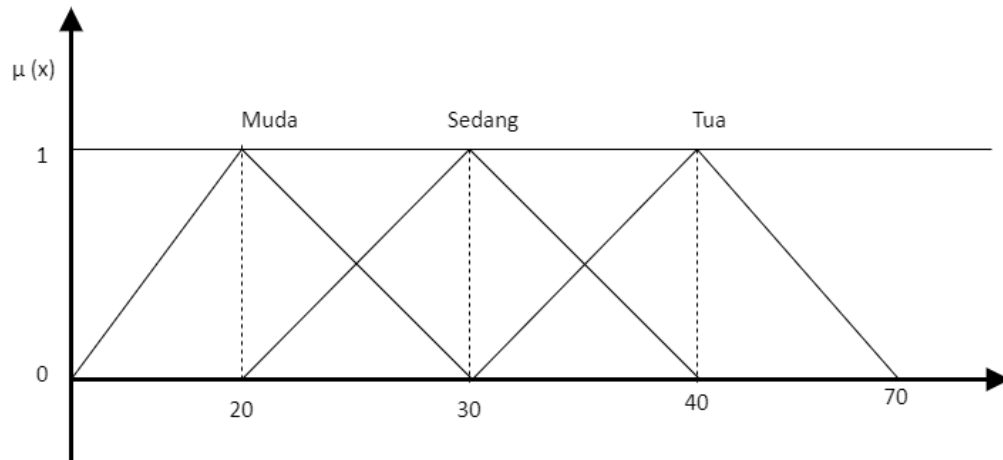
Gambar 3.2 Variabel Tanggungan (Orang)

$$\mu_{Tanggungan\ Sedikit} \begin{cases} 1; y \leq 2 \\ \frac{4-y}{4-2}; 2 \leq y \leq 4 \\ 0; y \geq 4 \end{cases}$$

$$\mu_{Tanggungan\ Sedang} \begin{cases} 0; y \leq 2 \text{ atau } \geq 6 \\ \frac{6-y}{6-2}; 2 \leq y \leq 6 \end{cases}$$

$$\mu_{Tanggungan\ Banyak} \begin{cases} 0; y \leq 4 \\ \frac{y-4}{10-4}; 4 \leq y \leq 10 \\ 1; y \geq 10 \end{cases}$$

Variabel usia (tahun) terdiri atas 3 himpunan fuzzy yaitu muda, sedang dan tua.



Gambar 3.3 Variabel Usia (Tahun)

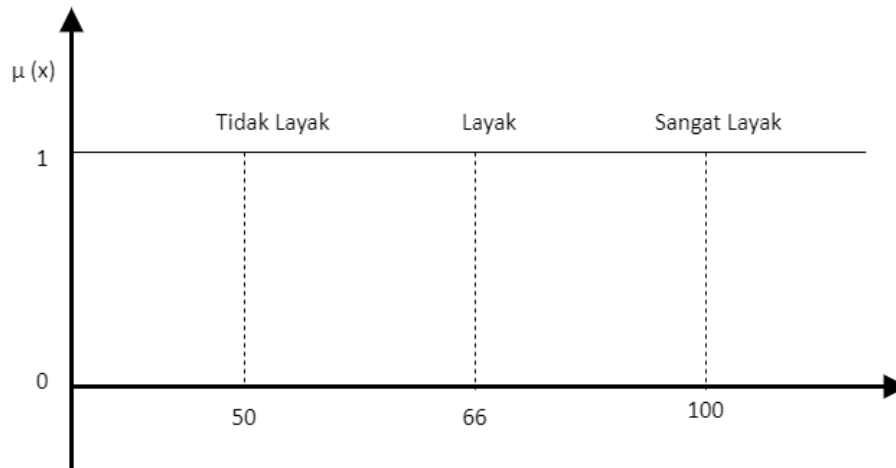
$$\mu_{Usia\ Muda} \begin{cases} 1; z \leq 20 \\ \frac{30 - z}{30 - 20}; 20 \leq z \leq 30 \\ 0; z \geq 30 \end{cases}$$

$$\mu_{Usia\ Sedang} \begin{cases} 0; z \leq 20 \text{ atau } \geq 40 \\ \frac{40 - z}{40 - 20}; 20 \leq z \leq 40 \end{cases}$$

$$\mu_{Usia\ Tua} \begin{cases} 0; z \leq 30 \\ \frac{z - 30}{70 - 30}; 30 \leq z \leq 70 \\ 1; z \geq 70 \end{cases}$$

Tabel 3.2 Variabel Output

Nama Variabel Output	Domain
TIDAK LAYAK	50
LAYAK	66
SANGAT LAYAK	100



Gambar 3.4 Fungsi Keanggotaan Variabel Output

Tabel 3.3 Rule

No	Rule
[R1]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Sedikit And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R2]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Sedikit And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R3]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Sedikit And Usia is Tua Then Sangat Layak
[R4]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Sedang And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R5]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Sedang And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R6]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Sedang And Usia is Tua Then Sangat Layak
[R7]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Banyak And Usia is Muda Then Layak

[R8]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Banyak And Usia is Sedang Then Layak
[R9]	If Penghasilan is Rendah And Tanggungan is Banyak And Usia is Tua Then Sangat Layak
[R10]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Sedikit And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R11]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Sedikit And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R12]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Sedikit And Usia is Tua Then Layak
[R13]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Sedang And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R14]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Sedang And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R15]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Sedang And Usia is Tua Then Layak
[R16]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Banyak And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R17]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Banyak And Usia is Sedang Then Layak
[R18]	If Penghasilan is Sedang And Tanggungan is Banyak And Usia is Tua Then Layak
[R19]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Sedikit And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R20]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Sedikit And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R21]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Sedikit And Usia is Tua Then Sangat Layak
[R22]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Sedang And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R23]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Sedang And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R24]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Sedang And Usia is Tua Then Tidak Layak
[R25]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Banyak And Usia is Muda Then Tidak Layak
[R26]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Banyak And Usia is Sedang Then Tidak Layak
[R27]	If Penghasilan is Tinggi And Tanggungan is Banyak And Usia is Tua Then Sangat Layak

3.1.2.4 Analisis Perhitungan FIS Tsukamoto

Penghasilan : Rp. 3.500.000

Tanggungan : 6 Orang

Usia : 50 Tahun

Variabel Penghasilan (Rp) : Rp 3.500.000,-

Penghasilan (Rendah) : 0

$$\text{Penghasilan (Sedang)} : \frac{4.000.000 - 3.500.000}{4.000.000 - 3.000.000} = \frac{500.000}{1.000.000} = 0,5$$

$$\text{Penghasilan (Tinggi)} : \frac{3.500.000 - 3.000.000}{4.000.000 - 3.000.000} = \frac{500.000}{1.000.000} = 0,5$$

Variabel Tanggungan (Orang) : 6

Tanggungan (Sedikit) : 0

$$\text{Tanggungan (Sedang)} : \frac{6-6}{6-4} = \frac{0}{2} = 0$$

$$\text{Tanggungan (Banyak)} : \frac{6-4}{6-4} = \frac{2}{2} = 1$$

Variabel Usia (tahun) : 50

Usia (Muda) : 0

Usia (Sedang) : 0

Usia (Tua) : 1

Dari nilai fuzzy diatas, rule yang terpenuhi adalah rule ke R18 dan R27

Rule 18

If Penghasilan (Rp) is Sedang And Tanggungan (Orang) is Banyak

And Usia (tahun) is Tua Then Layak

$$\alpha = (0,5 ; 1 ; 1)$$

Nilai Min (α) = 0,5

Nilai z = 100

Rule 27

If Penghasilan (Rp) is Tinggi And Tanggungan (Orang) is Banyak
And Usia (tahun) is Tua Then Sangat Layak

$$\alpha = (0,5 ; 1 ; 1)$$

$$\text{Nilai Min } (\alpha) = 0,5$$

$$\text{Nilai } z = 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Defuzzy} &= \frac{(0,5 \times 100) + (0,5 \times 100)}{(0,5 + 0,5)} \\ &= \frac{(50) + (50)}{1} \\ &= \frac{100}{1} = 100 \end{aligned}$$

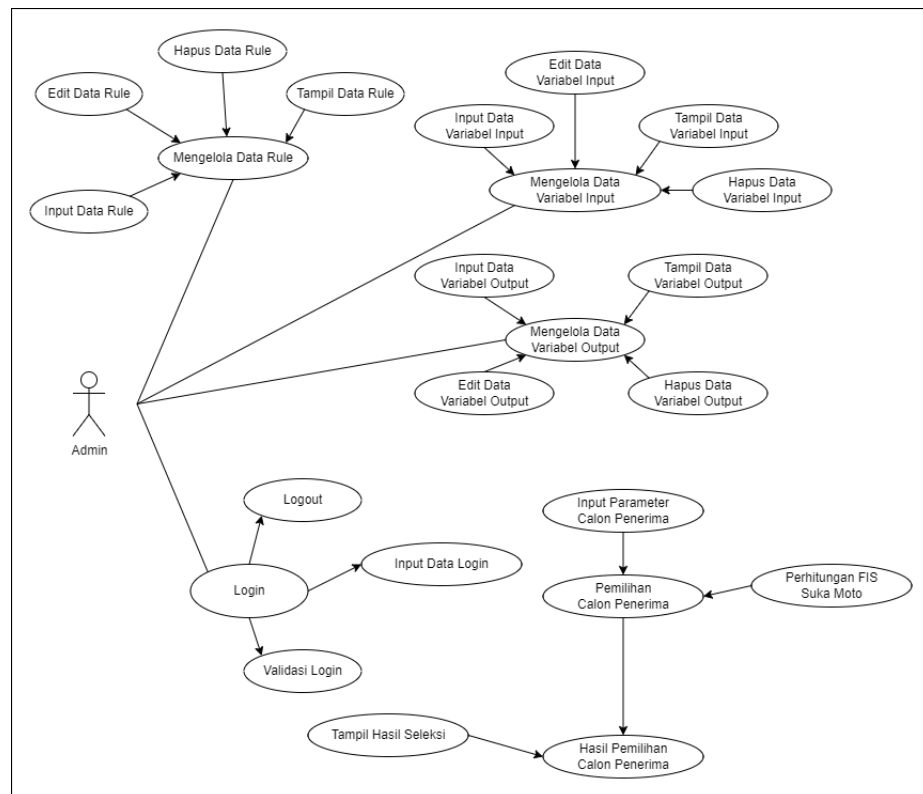
Maka, berdasarkan perhitungan FIS Tsukamoto, Penghasilan 3.500.000 dan Tanggungan 6 Orang dan Usia 50 Tahun adalah Sangat Layak

3.1.3 Design (Desain)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan representasi antar muka.

3.1.3.1 Usecase Diagram

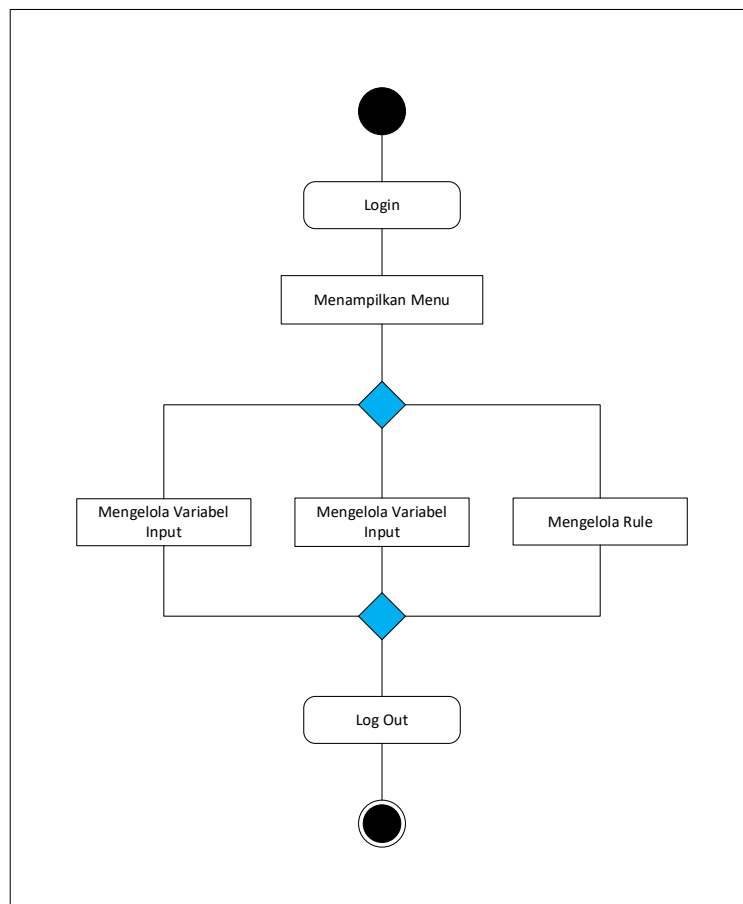
Dari gambar usecase dibawah, dapat kita lihat sistem memiliki satu aktor yaitu admin. Admin melakukan login agar dapat masuk ke halaman admin, setelah melakukan login admin dapat mengelola data rule, mengelola data variabel input, mengelola data variabel output, hasil perhitungan FIS Tsukamoto, ubah password dan ubah username.



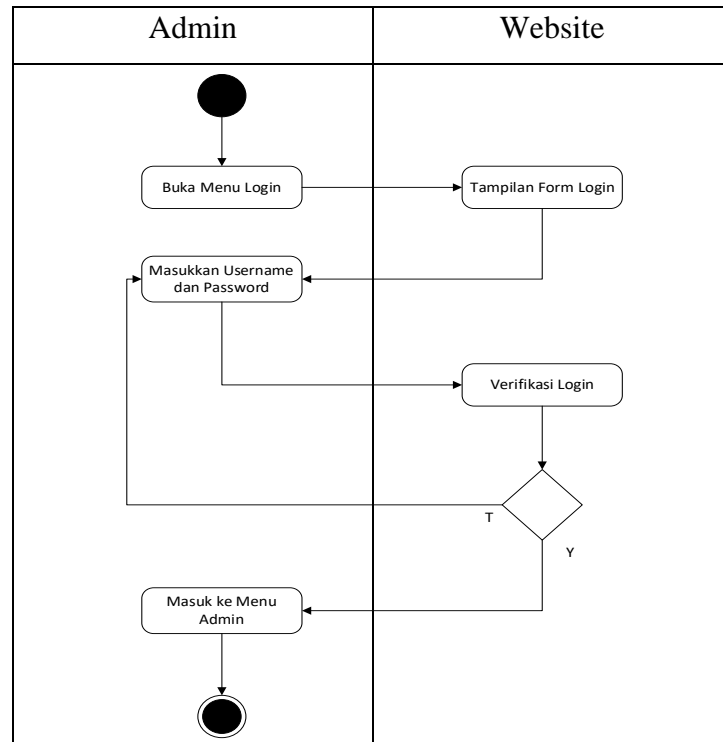
Gambar 3.5 Usecase Diagram

3.1.3.2 Activity Diagram

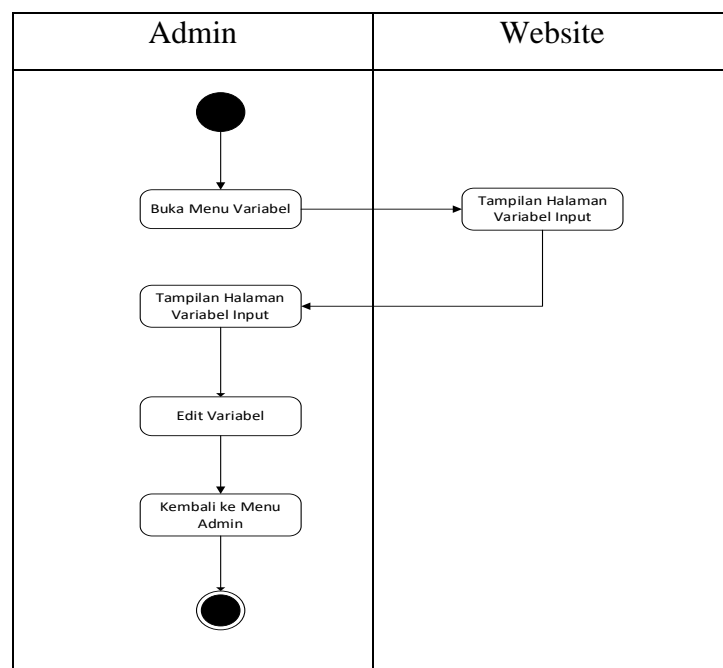
Activity diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitas lainnya seperti usecase atau interaksi.



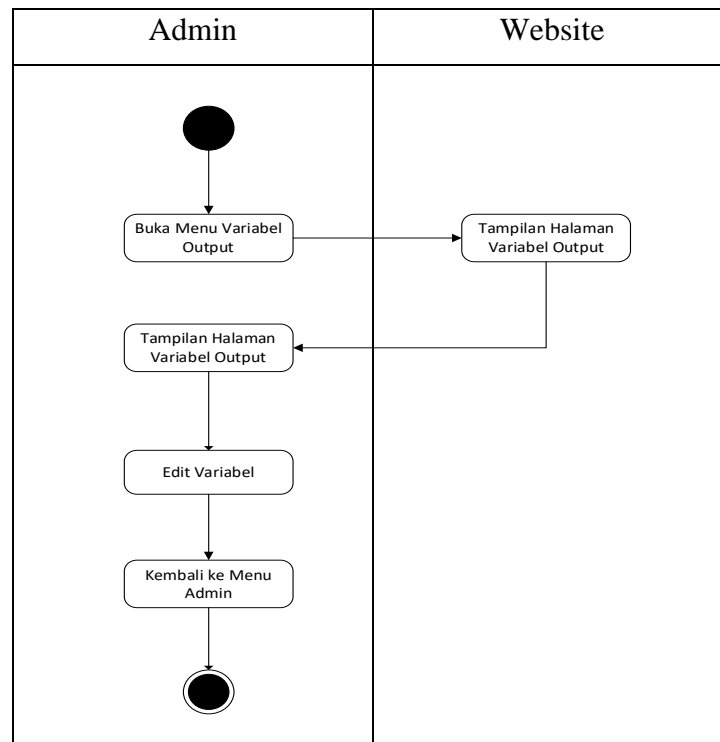
Gambar 3.6 Activity Diagram



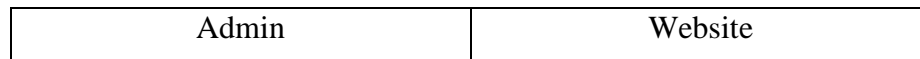
Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Login Admin

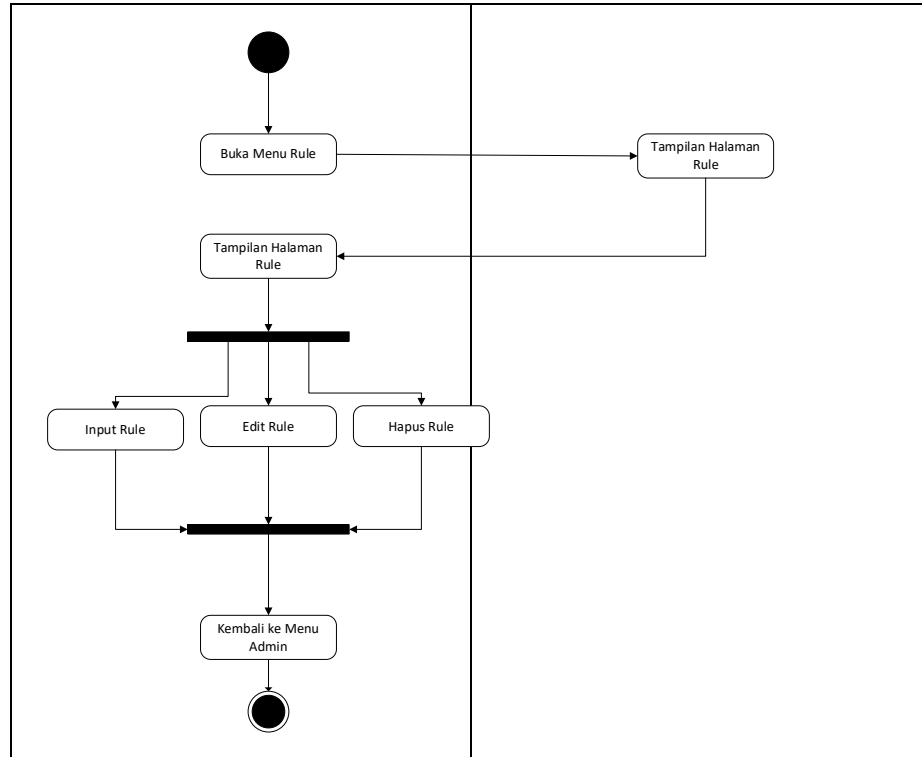


Gambar 3.8 Activity Diagram Proses Variabel Input



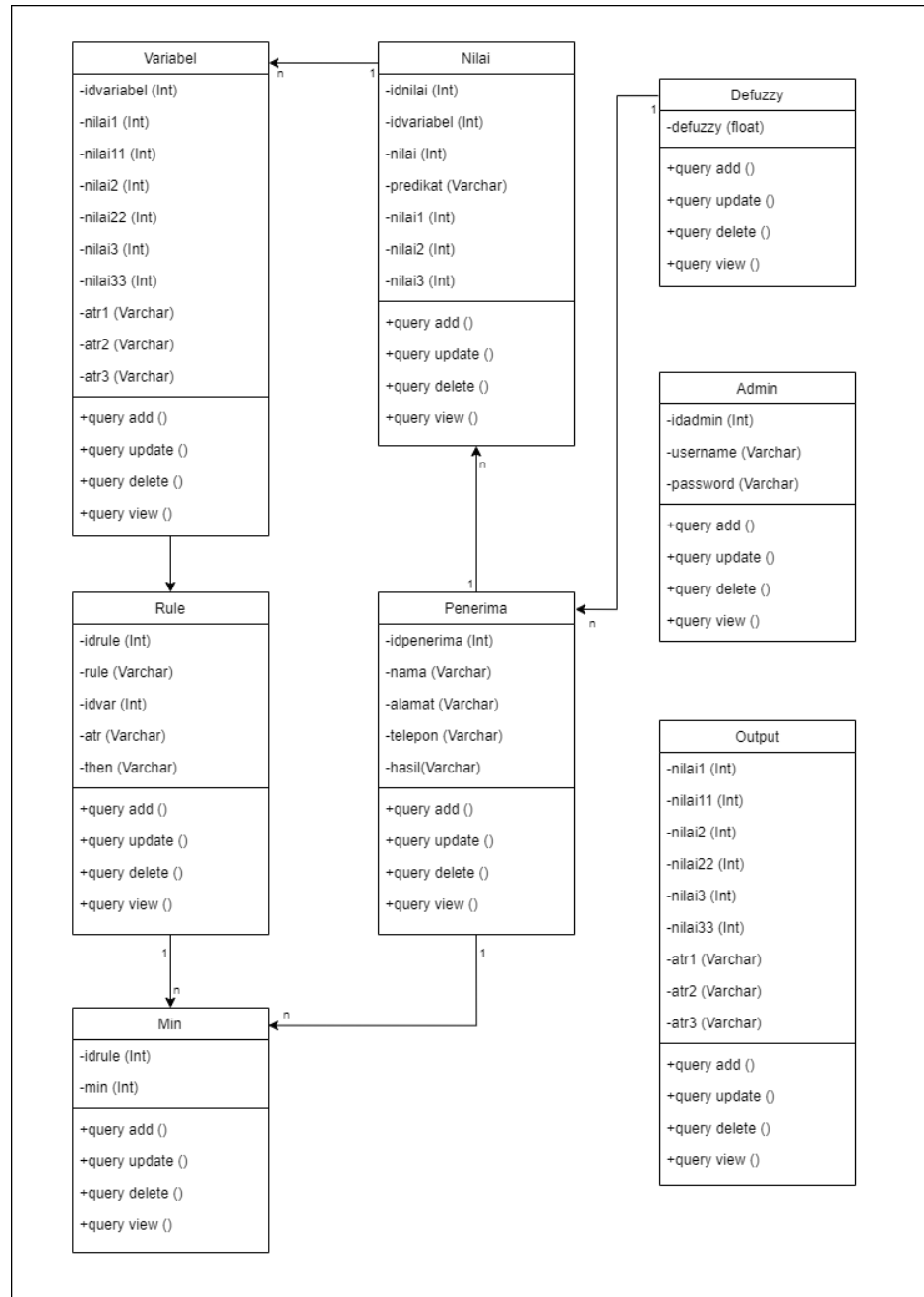
Gambar 3.9 Activity Diagram Proses Variabel Output





Gambar 3.10 Activity Diagram Proses Rule

3.1.3.3 Class Diagram



Gambar 3.11 Class Diagram

3.1.3.4 Struktur Database

Struktur *database* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Struktur Tabel Variabel

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data variabel *input*

Nama Database : tsukamoto
 Nama Tabel : variabel
 Kunci Utama : idvariabel
 Kunci Tamu : -
 Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.4 Rancangan Struktur Tabel Variabel

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idvariabel*	Int	3	Id variabel (<i>Primary Key</i>)
Variabel	Varchar	50	Nama variabel
Nilai1	Varchar	10	Nilai bawah variabel himpunan fuzzy rendah
Nilai11	Varchar	10	Nilai atas variabel himpunan fuzzy rendah
Nilai2	Varchar	10	Nilai bawah variabel himpunan fuzzy sedang
Nilai22	Varchar	10	Nilai atas variabel himpunan fuzzy sedang
Nilai3	Varchar	10	Nilai bawah variabel himpunan fuzzy tinggi
Nilai33	Varchar	10	Nilai atas variabel himpunan fuzzy tinggi
Atr1	Varchar	20	Nama himpunan fuzzy rendah
Atr2	Varchar	20	Nama himpunan fuzzy sedang
Atr3	Varchar	20	Nama himpunan fuzzy tinggi

b. Struktur Tabel Admin

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data login administrator

Nama Database : tsukamoto
 Nama Tabel : admin

Kunci Utama : idadmin
 Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.5 Rancangan Struktur Tabel Admin

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idadmin*	Int	3	Id admin (<i>Primary Key</i>)
Username	Varchar	40	Username admin
Password	Varchar	40	Password admin

c. Struktur Tabel Defuzzy

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data nilai defuzzy

Nama Database : tsukamoto
 Nama Tabel : defuzzy
 Kunci Utama : idpenerima
 Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.6 Rancangan Struktur Tabel Defuzzy

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
Idpenerima*	Int	10	Idpenerima (<i>Foreign Key</i>)
Defuzzy	Float		Nilai defuzzy

d. Tabel Penerima

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data calon penerima bantuan kemiskinan

Nama Database : tsukamoto
 Nama Tabel : penerima
 Kunci Utama : idpenerima
 Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.7 Rancangan Struktur Tabel Penerima

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
Idpenerima*	Int	10	Idpenerima (<i>primary key</i>)
Nama	Varchar	30	Nama Penerima
Alamat	Varchar	50	Alamat Penerima
Telepon	Varchar	30	Telepon Penerima
Hasil	Varchar	30	Hasil Penerima

e. Struktur Tabel Min

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data nilai minimum *rule*

Nama Database : tsukamoto

Nama Tabel : min

Kunci Utama : idrule

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.8 Rancangan Struktur Tabel Min

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
Idrule*	Int	10	Idrule (<i>Foreign Key</i>)
Min	Varchar	10	Nilai Minimum Rule

f. Struktur Tabel Nilai

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data nilai *fuzzy*

Nama Database : tsukamoto

Nama Tabel : nilai

Kunci Utama : idnilai

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.9 Rancangan Struktur Tabel Nilai

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
Idnilai*	Int	3	Idnilai (<i>Primary Key</i>)
Idvariabel**	Int	3	Idvariabel (<i>Foreign Key</i>)

Nilai	Varchar	15	Nilai Variabel
Predikat	Varchar	30	Predikat Variabel
Nilai1	Varchar	5	Nilai <i>fuzzy</i> Variabel Rendah
Nilai2	Varchar	5	Nilai <i>fuzzy</i> Variabel Sedang
Nilai3	Varchar	5	Nilai <i>fuzzy</i> Variabel Tinggi

g. Struktur Tabel *Output*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data variabel *output*

Nama Database : tsukamoto

Nama Tabel : *output*

Kunci Utama : -

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.10 Rancangan Struktur Tabel *Output*

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
Nilai1	Varchar	10	Nilai Bawah Variabel Himpunan <i>fuzzy</i> Rendah (Sangat Layak)
Nilai11	Varchar	10	Nilai Atas Variabel Himpunan <i>fuzzy</i> Rendah (Sangat Layak)
Nilai2	Varchar	10	Nilai Bawah Variabel Himpunan <i>fuzzy</i> Sedang (Layak)
Nilai22	Varchar	30	Nilai Atas Variabel Himpunan <i>fuzzy</i> Sedang (Layak)
Nilai3	Varchar	30	Nilai Bawah Variabel Himpunan <i>fuzzy</i> Tinggi (Tidak Layak)
Nilai33	Varchar	30	Nilai Atas Variabel Himpunan <i>fuzzy</i> Tinggi (Tidak Layak)

h. Struktur Tabel *Rule*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data *rule*

Nama Database : tsukamoto

Nama Tabel : *rule*

Kunci Utama : idrule

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.11 Rancangan Struktur Tabel *Rule*

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
Idrule*	Int	10	Idrule (<i>Primary Key</i>)
Rule	Int	10	Idvariabel (<i>Foreign Key</i>)
Var1	Varchar	20	Nama Atribut Variabel
Var2	Varchar	20	Nama Atribut Variabel
Var3	Varchar	20	Nama Atribut Variabel
Hasil	Varchar	20	Hasil <i>Rule</i>

3.1.3.5 Rancangan *Interface*

Rancangan tampilan *design input* atau *output* sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Tampilan Login

HEADER	
Menu	Login Username <input type="text"/> Password <input type="text"/> <input type="button" value="Login"/> <input type="button" value="Batal"/>
Home	
Footer	

Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Halaman Login

2. Rancangan Tampilan Administrator

HEADER	
Menu	Login
Home Ganti Login Variabel Output Calon Penerima Hasil Seleksi Logout	ADMINISTRATOR SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI PENERIMAAN BANTUAN KEMISKINAN KEC. SUMBERJAYA, KAB. LAMPUNG BARAT
Footer	

Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Halaman Administrator

3. Rancangan Tampilan Administrator

HEADER	
Menu	Ganti Login
Home Ganti Login Variabel Output Calon Penerima Hasil Seleksi Logout	Username <input type="text" value="XXXXXXXXXX"/> Password <input type="text" value="XXXXXXXXXX"/> <div style="text-align: center;"> <input type="button" value="Ganti"/> <input type="button" value="Batal"/> </div>
Footer	

Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Halaman Ganti Login

4. Rancangan Tampilan Variabel

HEADER						
Menu	Variabel					
	No.	Variabel	Rendah	Sedang	Tinggi	
Home	1	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Edit
Ganti Login	2	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Edit
Variabel	3	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Edit
Output						
Calon Penerima						
Hasil Seleksi						
Logout						
Footer						

Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Halaman Variabel

5. Rancangan Tampilan *Output*

HEADER			
Menu	Output		
	Tidak Layak	Layak	Sangat Layak
Home	xxxx	xxxx	xxxx
Ganti Login			Edit
Variabel			
Output			
Calon Penerima			
Hasil Seleksi			
Logout			
Footer			

Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Halaman *Output*

6. Rancangan Tampilan *Rule*

HEADER																	
Menu	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Rule</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No.</th> <th style="width: 30%;">Rule</th> <th style="width: 30%;">Aturan</th> <th style="width: 30%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: right;">Edit Hapus</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: right;">Edit Hapus</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: right;">Edit Hapus</td> </tr> </tbody> </table> </div>	No.	Rule	Aturan		1	xxxx	xxxx	Edit Hapus	2	xxxx	xxxx	Edit Hapus	3	xxxx	xxxx	Edit Hapus
No.		Rule	Aturan														
1	xxxx	xxxx	Edit Hapus														
2	xxxx	xxxx	Edit Hapus														
3	xxxx	xxxx	Edit Hapus														
Home Ganti Login Variabel Output Calon Penerima Hasil Seleksi Logout																	
Footer																	

Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Halaman *Rule*

7. Rancangan Tampilan Calon Penerima

HEADER																									
Menu	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Calon Penerima</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No.</th> <th style="width: 10%;">NIK</th> <th style="width: 15%;">Nama</th> <th style="width: 15%;">Alamat</th> <th style="width: 15%;">Telepon</th> <th style="width: 15%;">Hasil</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> </tr> </tbody> </table> </div>	No.	NIK	Nama	Alamat	Telepon	Hasil	1	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	2	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	3	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
No.		NIK	Nama	Alamat	Telepon	Hasil																			
1	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx																				
2	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx																				
3	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx																				
Home Ganti Login Variabel Output Calon Penerima Hasil Seleksi Logout																									
Footer																									

Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Halaman Calon Penerima

8. Rancangan Tampilan Hasil Seleksi

HEADER																																		
Menu	Hasil Seleksi																																	
Home Ganti Login Variabel Output Calon Penerima Hasil Seleksi Logout	<table border="1"><thead><tr><th>No.</th><th>NIK</th><th>Nama</th><th>Alamat</th><th>Telepon</th><th>Hasil</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>Detail</td></tr><tr><td>2</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>Detail</td></tr><tr><td>3</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>xxxx</td><td>Detail</td></tr></tbody></table>	No.	NIK	Nama	Alamat	Telepon	Hasil		1	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Detail	2	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Detail	3	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Detail					
No.	NIK	Nama	Alamat	Telepon	Hasil																													
1	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Detail																												
2	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Detail																												
3	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Detail																												
Footer																																		

Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Halaman Hasil Seleksi