

# **MANUAL APLIKASI PENGUKURAN KOMPETENSI MANAJEMEN PENDIDIKAN**

## **Persiapan Awal**

* 1. Siapkan perangkat Android yang digunakan untuk menjalankan aplikasi pengukuran kompetensi manajemen pendidikan.



## **Instal Aplikasi**

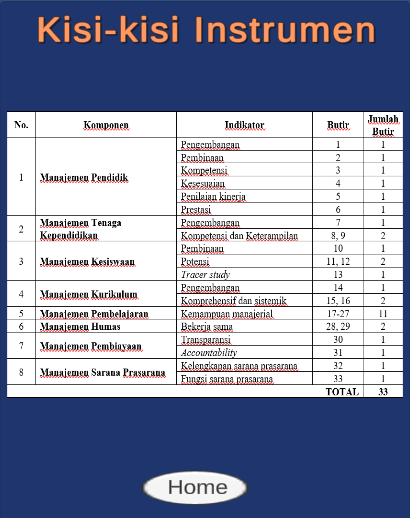
1. Instal dan buka Aplikasi Bima VR pada perangkat android



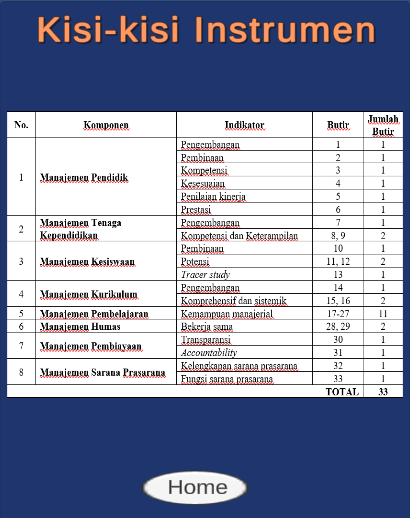
1. Tampilan awal akan muncul tampilan berikut:



1. Terdapat 2 menu, pilih tombol kisi-kisi instrument maka akan muncul tampilan



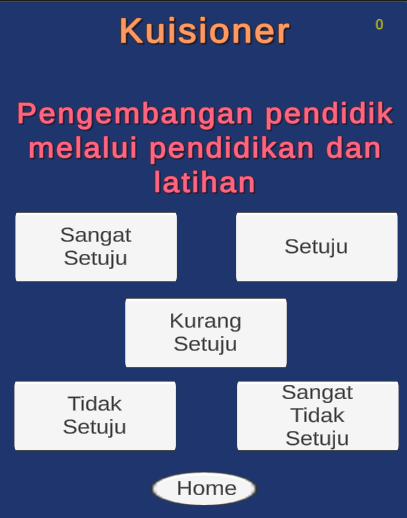
1. Untuk Kembali ke menu utama tekan tombol Home



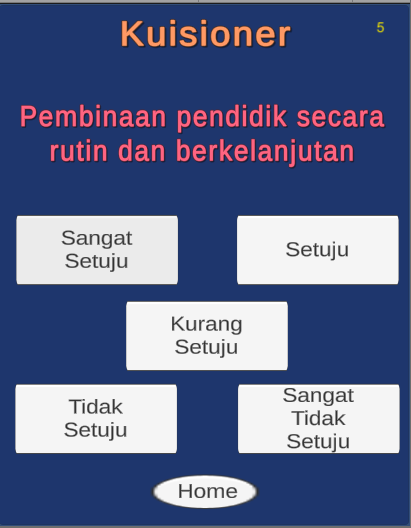
1. Menu Kuisioner akan membawa langsung ke pertanyaan.



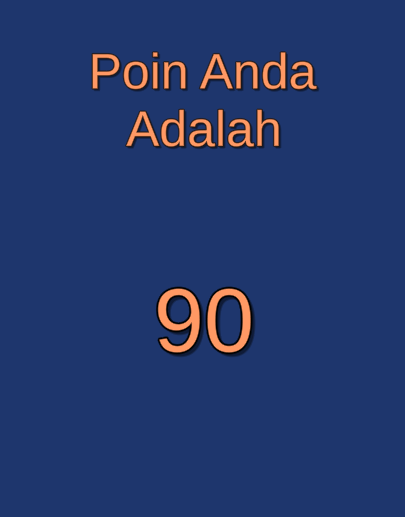
1. Muncul pertanyaan yang harus dijawab dengan memilih salah satu tombol.

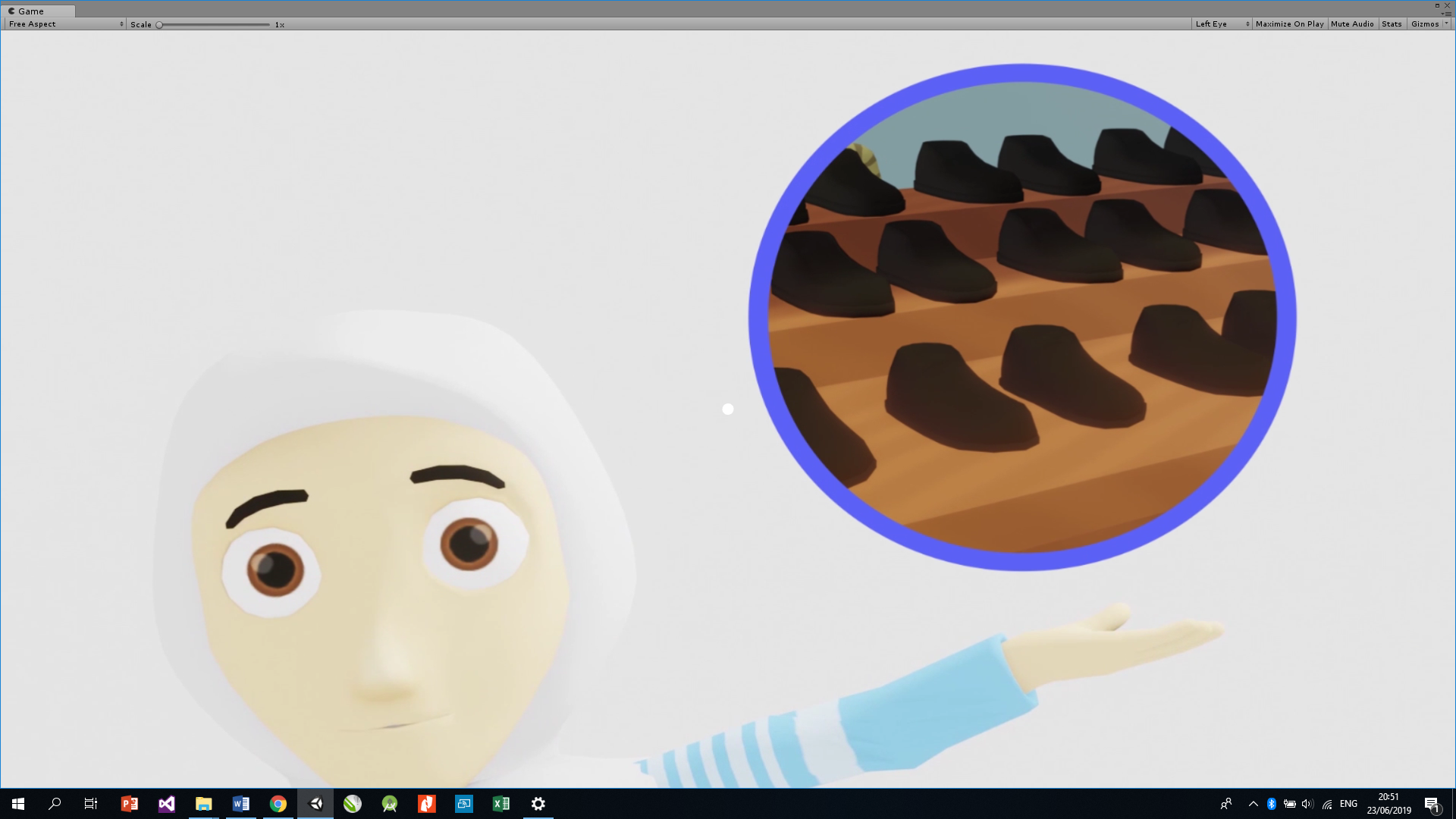


1. Terdapat 33 pertanyaan, dan setiap jawaban memberikan poin tertentu yang bisa dilihat di pojok atas



1. Setelah pertanyaan berakhir akan muncul skor akhir, yang nanti akan dianalisis sesuai dengan poin yang didapatkan





***SOURCE CODE***

Procedure TForm1.LED8\_DAN\_BINER; Begin

if ( (data AND 01)=1 ) then begin

ShapeD0.Brush.Color := clRED; EditD0.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD0.Brush.Color := clGRAY; EditD0.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 02)=2 ) then begin

ShapeD1.Brush.Color := clRED; EditD1.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD1.Brush.Color := clGRAY; EditD1.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 04)=4 ) then begin

ShapeD2.Brush.Color := clRED; EditD2.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD2.Brush.Color := clGRAY; EditD2.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 08)=8 ) then begin

ShapeD3.Brush.Color := clRED; EditD3.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD3.Brush.Color := clGRAY; EditD3.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 16)=16) then begin

ShapeD4.Brush.Color := clRED; EditD4.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD4.Brush.Color := clGRAY; EditD4.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 32)=32) then begin ShapeD5.Brush.Color := clRED; EditD5.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD5.Brush.Color := clGRAY; EditD5.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 64)=64) then begin ShapeD6.Brush.Color := clRED; EditD6.Text := ’1’;

end else begin

ShapeD6.Brush.Color := clGRAY; EditD6.Text := ’0’;

end;

if ( (data AND 128)=128 ) then begin ShapeD7.Brush.Color := clRED; EditD7.Text := ’1’;

end

else begin

ShapeD7.Brush.Color := clGRAY; EditD7.Text := ’0’;

end;

BinToHex; //konversi ke Hexa

End;

procedure TForm1.BinToHex;

var str,hexa : string; Begin

str := EditD3.Text + EditD2.Text + EditD1.Text + EditD0.Text;

if (str = ’0000’) then hexa := ’0’; if (str = ’0001’) then hexa := ’1’; if (str = ’0010’) then hexa := ’2’; if (str = ’0011’) then hexa := ’3’; if (str = ’0100’) then hexa := ’4’; if (str = ’0101’) then hexa := ’5’; if (str = ’0110’) then hexa := ’6’; if (str = ’0111’) then hexa := ’7’; if (str = ’1000’) then hexa := ’8’; if (str = ’1001’) then hexa := ’9’; if (str = ’1010’) then hexa := ’A’; if (str = ’1011’) then hexa := ’B’; if (str = ’1100’) then hexa := ’C’; if (str = ’1101’) then hexa := ’D’; if (str = ’1110’) then hexa := ’E’; if (str = ’1111’) then hexa := ’F’;

str := EditD7.Text + EditD6.Text + EditD5.Text + EditD4.Text;

if (str = ’0000’) then hexa := ’0’+hexa; if (str = ’0001’) then hexa := ’1’+hexa; if (str = ’0010’) then hexa := ’2’+hexa; if (str = ’0011’) then hexa := ’3’+hexa; if (str = ’0100’) then hexa := ’4’+hexa; if (str = ’0101’) then hexa := ’5’+hexa; if (str = ’0110’) then hexa := ’6’+hexa;

if (str = ’0111’) then hexa := ’7’+hexa; if (str = ’1000’) then hexa := ’8’+hexa; if (str = ’1001’) then hexa := ’9’+hexa; if (str = ’1010’) then hexa := ’A’+hexa; if (str = ’1011’) then hexa := ’B’+hexa; if (str = ’1100’) then hexa := ’C’+hexa; if (str = ’1101’) then hexa := ’D’+hexa; if (str = ’1110’) then hexa := ’E’+hexa; if (str = ’1111’) then hexa := ’F’+hexa;

LblHexa.Caption := hexa; End;