

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202296349, 29 November 2022

Pencipta

Nama : **Fitri Nur Mahmudah dan Sukirman**
Alamat : Watuadeg RT 02 RW 10, Jogotirto, Berbah , Sleman, DI
YOGYAKARTA, 55573
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**
Alamat : Jl. Pramuka 5F, Pandeyan, Umbulharjo , Yogyakarta, DI
YOGYAKARTA, 55161
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Sistem Pengukuran Kompetensi Manajemen Pendidikan
(SIKUOMPA)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 27 November 2022, di Yogyakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000412093

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Aplikasi Pengukuran Kompetensi Manajemen Pendidikan



Manual

UAD

**Universitas
Ahmad Dahlan**

Tutorial Penggunaan Aplikasi

MANUAL APLIKASI PENGUKURAN KOMPETENSI MANAJEMEN PENDIDIKAN

1. Persiapan Awal

- a. Siapkan perangkat Android yang digunakan untuk menjalankan aplikasi pengukuran kompetensi manajemen pendidikan.



2. Instal Aplikasi

- a. Instal dan buka Aplikasi Bima VR pada perangkat android



- b. Tampilan awal akan muncul tampilan berikut:



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

Kisi-kisi Instrumen

No.	Komponen	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Manajemen Pendidik	Pengembangan	1	1
		Pembinaan	2	1
		Kompetensi	3	1
		Keseguhan	4	1
		Penilaian kinerja	5	1
		Prestasi	6	1
2	Manajemen Tenaga Kependidikan	Pengembangan	7	1
		Kompetensi dan Keterampilan	8, 9	2
3	Manajemen Kesiswaan	Pembinaan	10	1
		Potensi	11, 12	2
4	Manajemen Kurikulum	Tracer study	13	1
		Pengembangan	14	1
5	Manajemen Pembelajaran	Komprehensif dan sistemik	15, 16	2
		Kemampuan manajerial	17-27	11
6	Manajemen Humas	Bekerja sama	28, 29	2
7	Manajemen Pembiayaan	Transparansi	30	1
		Accountability	31	1
8	Manajemen Sarana Prasarana	Kelengkapan sarana prasarana	32	1
		Fungsi sarana prasarana	33	1
			TOTAL	33

Home

- d. Untuk Kembali ke menu utama tekan tombol Home

Kisi-kisi Instrumen

No.	Komponen	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Manajemen Pendidik	Pengembangan	1	1
		Pembinaan	2	1
		Kompetensi	3	1
		Keseguhan	4	1
		Penilaian kinerja	5	1
		Prestasi	6	1
2	Manajemen Tenaga Kependidikan	Pengembangan	7	1
		Kompetensi dan Keterampilan	8, 9	2
3	Manajemen Kesiswaan	Pembinaan	10	1
		Potensi	11, 12	2
4	Manajemen Kurikulum	Tracer study	13	1
		Pengembangan	14	1
5	Manajemen Pembelajaran	Komprehensif dan sistemik	15, 16	2
		Kemampuan manajerial	17-27	11
6	Manajemen Humas	Bekerja sama	28, 29	2
7	Manajemen Pembiayaan	Transparansi	30	1
		Accountability	31	1
8	Manajemen Sarana Prasarana	Kelengkapan sarana prasarana	32	1
		Fungsi sarana prasarana	33	1
			TOTAL	33

Home

- e. Menu Kuisiener akan membawa langsung ke pertanyaan.



- f. Muncul pertanyaan yang harus dijawab dengan memilih salah satu tombol.



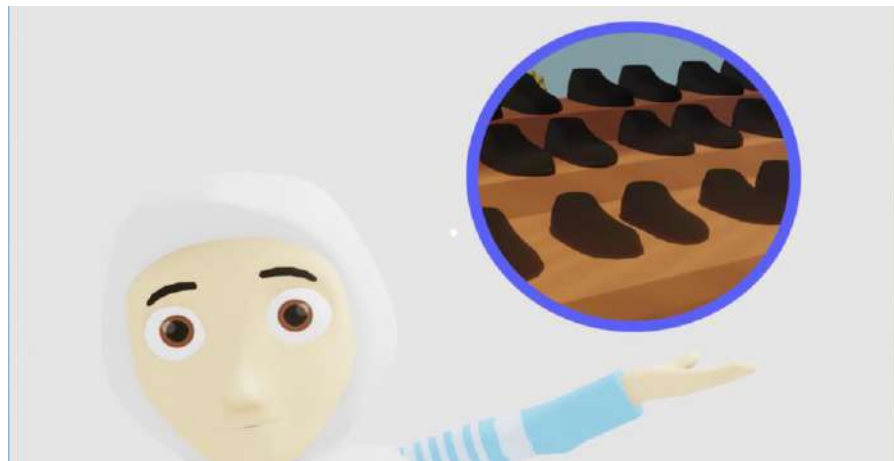
- g. Terdapat 33 pertanyaan, dan setiap jawaban memberikan poin tertentu yang bisa dilihat di pojok atas



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

Poin Anda
Adalah

90



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;
```