

Daftar isi

Daftar isi	1
Pendahuluan.....	5
Antarmuka DMR-e.....	6
Menu	6
File	6
View	7
Object.....	7
Setting.....	7
Help	7
Toolbar	7
Address Bar	8
Object Properties.....	8
Design View	9
Preview	9
Operasi Dasar	10
Membuat Obyek Baru.....	10
Menyalin (Copy) Obyek.....	10
Mengubah Ukuran Obyek.....	11
Memindahkan Obyek.....	11
Membuat Bingkai	12
Mengubah Karakteristik Obyek.....	12
Menggabung Obyek	13
Menampilkan Nama Setiap Obyek	13
Menghapus Obyek.....	14
Properti Obyek.....	15
Choice > Answer.....	15
Choice > ID	17
Choice > Name	20
Choice > Date	20
Choice > Checklist.....	21
Choice > Page	23
Blank Box	24
Picture.....	24
Text	25

Title	26
Aturan Penamaan Obyek	28
Setting.....	29
Snap to Grid	29
Options.....	29
Key ID	29
Grid	30
Show	30
Bi-Colors.....	31
Region.....	32
Extras	32
Membuat Lembar Jawab Kunci.....	34
Lampiran	37
Teknik Pembuatan Form Ujian.....	37
Teknik Pembuatan Form Biodata.....	48
Teknik Pembuatan Form Kuesioner	50
Membuat File PDF	52
Membuat LJK Menyerupai Standar Depdiknas	55



DIGITAL MARK READER

Ujian Penerimaan Pegawai

Perhatian

1. Pengisian harus menggunakan pensil 2B
2. Isian harus penuh dalam bulatan
3. Lembar ini tidak boleh kotor, robek, terlipat atau basah

Nomor Tes									
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Tanggal Tes
7 Juli 2005

Materi Tes
<input type="radio"/> Pengetahuan Umum
<input type="radio"/> Pengetahuan Bahasa
<input type="radio"/> Pengetahuan Teknis

Tanda Tangan

Nama Peserta																									
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

JAWABAN																													
1	A	B	C	D	E	13	A	B	C	D	E	25	A	B	C	D	E	37	A	B	C	D	E	49	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E	14	A	B	C	D	E	26	A	B	C	D	E	38	A	B	C	D	E	50	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E	15	A	B	C	D	E	27	A	B	C	D	E	39	A	B	C	D	E	51	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E	16	A	B	C	D	E	28	A	B	C	D	E	40	A	B	C	D	E	52	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E	17	A	B	C	D	E	29	A	B	C	D	E	41	A	B	C	D	E	53	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E	18	A	B	C	D	E	30	A	B	C	D	E	42	A	B	C	D	E	54	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E	19	A	B	C	D	E	31	A	B	C	D	E	43	A	B	C	D	E	55	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E	20	A	B	C	D	E	32	A	B	C	D	E	44	A	B	C	D	E	56	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E	21	A	B	C	D	E	33	A	B	C	D	E	45	A	B	C	D	E	57	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E	22	A	B	C	D	E	34	A	B	C	D	E	46	A	B	C	D	E	58	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E	23	A	B	C	D	E	35	A	B	C	D	E	47	A	B	C	D	E	59	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E	24	A	B	C	D	E	36	A	B	C	D	E	48	A	B	C	D	E	60	A	B	C	D	E

Lembar Jawaban Komputer (LJK) SIMULASI DIGITAL MARK READER

Solo, 12 Maret 2006

Cipta Citra Codena

(Inventor of DMR)
Bandung - Indonesia
<http://digitalmarkreader.com>

No. Peserta									
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Jurusan	Kode Soal
<input type="checkbox"/> IPA	<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B
<input type="checkbox"/> IPS	
<input type="checkbox"/> IPC	

- Petunjuk Pengisian**
- LJK ini dapat diisi dengan pena, pensil, maupun spidol
 - Koreksi jawaban dapat dilakukan dengan penghapus karet maupun tipp-ex
 - Pastikan bahwa Anda mengisi nomor peserta dan kode soal dengan benar
 - Jawablah soal yang lebih mudah terlebih dahulu

Nama Peserta																			
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

SMA Asal
<input type="checkbox"/> SMAN 1
<input type="checkbox"/> SMAN 2
<input type="checkbox"/> SMAN 3
<input type="checkbox"/> SMAN 4
<input type="checkbox"/> SMAN 5
<input type="checkbox"/> SMAN 6
<input type="checkbox"/> SMAN 7
<input type="checkbox"/> Al-Islam
<input type="checkbox"/> Muhammadiyah 1
<input type="checkbox"/> Regina Pacis
<input type="checkbox"/> Lain-lain

Pilihan I					
0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9

Pilihan II					
0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9

Pilihan III					
0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9

Jawaban																																			
1	A	B	C	D	E	28	A	B	C	D	E	55	A	B	C	D	E	82	A	B	C	D	E	109	A	B	C	D	E	136	A	B	C	D	E
2	A	B	C	D	E	29	A	B	C	D	E	56	A	B	C	D	E	83	A	B	C	D	E	110	A	B	C	D	E	137	A	B	C	D	E
3	A	B	C	D	E	30	A	B	C	D	E	57	A	B	C	D	E	84	A	B	C	D	E	111	A	B	C	D	E	138	A	B	C	D	E
4	A	B	C	D	E	31	A	B	C	D	E	58	A	B	C	D	E	85	A	B	C	D	E	112	A	B	C	D	E	139	A	B	C	D	E
5	A	B	C	D	E	32	A	B	C	D	E	59	A	B	C	D	E	86	A	B	C	D	E	113	A	B	C	D	E	140	A	B	C	D	E
6	A	B	C	D	E	33	A	B	C	D	E	60	A	B	C	D	E	87	A	B	C	D	E	114	A	B	C	D	E	141	A	B	C	D	E
7	A	B	C	D	E	34	A	B	C	D	E	61	A	B	C	D	E	88	A	B	C	D	E	115	A	B	C	D	E	142	A	B	C	D	E
8	A	B	C	D	E	35	A	B	C	D	E	62	A	B	C	D	E	89	A	B	C	D	E	116	A	B	C	D	E	143	A	B	C	D	E
9	A	B	C	D	E	36	A	B	C	D	E	63	A	B	C	D	E	90	A	B	C	D	E	117	A	B	C	D	E	144	A	B	C	D	E
10	A	B	C	D	E	37	A	B	C	D	E	64	A	B	C	D	E	91	A	B	C	D	E	118	A	B	C	D	E	145	A	B	C	D	E
11	A	B	C	D	E	38	A	B	C	D	E	65	A	B	C	D	E	92	A	B	C	D	E	119	A	B	C	D	E	146	A	B	C	D	E
12	A	B	C	D	E	39	A	B	C	D	E	66	A	B	C	D	E	93	A	B	C	D	E	120	A	B	C	D	E	147	A	B	C	D	E
13	A	B	C	D	E	40	A	B	C	D	E	67	A	B	C	D	E	94	A	B	C	D	E	121	A	B	C	D	E	148	A	B	C	D	E
14	A	B	C	D	E	41	A	B	C	D	E	68	A	B	C	D	E	95	A	B	C	D	E	122	A	B	C	D	E	149	A	B	C	D	E
15	A	B	C	D	E	42	A	B	C	D	E	69	A	B	C	D	E	96	A	B	C	D	E	123	A	B	C	D	E	150	A	B	C	D	E
16	A	B	C	D	E	43	A	B	C	D	E	70	A	B	C	D	E	97	A	B	C	D	E	124	A	B	C	D	E	151	A	B	C	D	E
17	A	B	C	D	E	44	A	B	C	D	E	71	A	B	C	D	E	98	A	B	C	D	E	125	A	B	C	D	E	152	A	B	C	D	E
18	A	B	C	D	E	45	A	B	C	D	E	72	A	B	C	D	E	99	A	B	C	D	E	126	A	B	C	D	E	153	A	B	C	D	E
19	A	B	C	D	E	46	A	B	C	D	E	73	A	B	C	D	E	100	A	B	C	D	E	127	A	B	C	D	E	154	A	B	C	D	E
20	A	B	C	D	E	47	A	B	C	D	E	74	A	B	C	D	E	101	A	B	C	D	E	128	A	B	C	D	E	155	A	B	C	D	E
21	A	B	C	D	E	48	A	B	C	D	E	75	A	B	C	D	E	102	A	B	C	D	E	129	A	B	C	D	E	156	A	B	C	D	E
22	A	B	C	D	E	49	A	B	C	D	E	76	A	B	C	D	E	103	A	B	C	D	E	130	A	B	C	D	E	157	A	B	C	D	E
23	A	B	C	D	E	50	A	B	C	D	E	77	A	B	C	D	E	104	A	B	C	D	E	131	A	B	C	D	E	158	A	B	C	D	E
24	A	B	C	D	E	51	A	B	C	D	E	78	A	B	C	D	E	105	A	B	C	D	E	132	A	B	C	D	E	159	A	B	C	D	E
25	A	B	C	D	E	52	A	B	C	D	E	79	A	B	C	D	E	106	A	B	C	D	E	133	A	B	C	D	E	160	A	B	C	D	E
26	A	B	C	D	E	53	A	B	C	D	E	80	A	B	C	D	E	107	A	B	C	D	E	134	A	B	C	D	E						
27	A	B	C	D	E	54	A	B	C	D	E	81	A	B	C	D	E	108	A	B	C	D	E	135	A	B	C	D	E						

Pendahuluan

DMR-e digunakan untuk membuat rancangan Form Data yang dapat dicetak dan diperbanyak, file rancangan ini akan digunakan dalam pemeriksaan dokumen yang telah diisi (scanning dan ekstraksi data melalui DMR Extractor/DMR-x).

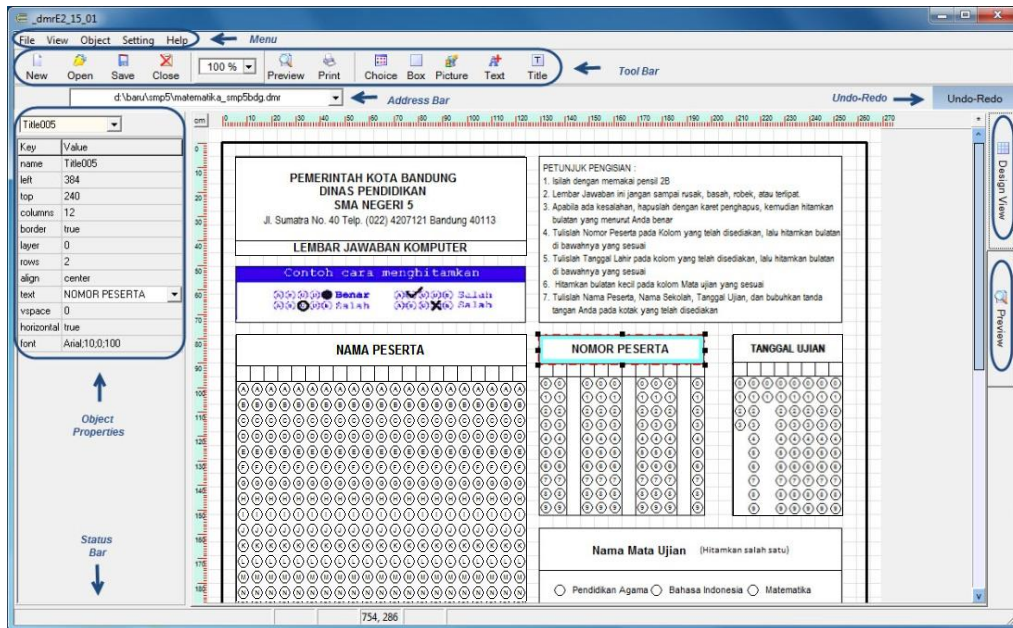
Form data hasil rancangan melalui DMR-e, dapat digunakan untuk keperluan berikut:

- Ujian (pilihan ganda)
- Try out
- Kuesioner
- Sensus penduduk
- Biodata
- Tes TOEFL
- Tes TOEIC
- Dan lain-lain.

Saat ini, DMR-E dapat membuat rancangan dengan ukuran: **folio, A4, dan A3** baik dalam bentuk **landscape, portrait, half landscape**, ataupun **half portrait**.

Antarmuka DMR-e

Tampilan DMR Editor secara garis besar terdiri dari **menu**, **toolbar**, **address bar**, **design view**, **preview**, **object properties** dan **status bar**.



Menu

File

1. New : membuat rancangan baru
2. Open : membuka file rancangan yang telah dibuat sebelumnya
3. Open Protected : membuka file rancangan yang disimpan dengan format dmrX
4. Save : menyimpan file yang sedang dirancang
5. Save As : menyimpan file pertama kali / menyimpan dengan nama lain file yang sedang dirancang
6. Close : menutup file rancangan
7. Call DMR Extractor : menjalankan DMR-x
8. Language : memilih bahasa yang ingin digunakan
9. Print Preview : melihat hasil rancangan
10. Print : mencetak file rancangan
11. Make Form Answer : membuat lembar jawab kunci
12. Exit : keluar dari DMR-e

View

1. Toolbar : memunculkan toolbar pada antarmuka DMR-e
2. Status Bar : menampilkan status bar pada antarmuka DMR-e
3. Undo-Redo : menampilkan history langkah langkah pekerjaan di area kerja
4. Layer Bar : menampilkan layer yang tersedia

Object

1. Make
 - a. Choices
 - i. Answer : membuat obyek Answer
 - ii. ID : membuat obyek ID
 - iii. Name : membuat obyek Name
 - iv. Date : membuat obyek Date
 - v. Checklist : membuat Obyek Checklist
 - b. Blank Box : membuat box seukuran grid
 - c. Picture : menyisipkan gambar
 - d. Text : membuat obyek text
2. Undo : membatalkan aksi pada area kerja
3. Redo : mengulang aksi pada area kerja
4. Copy : menyalin obyek
5. Paste : menampilkan salinan obyek
6. Delete : menghapus obyek

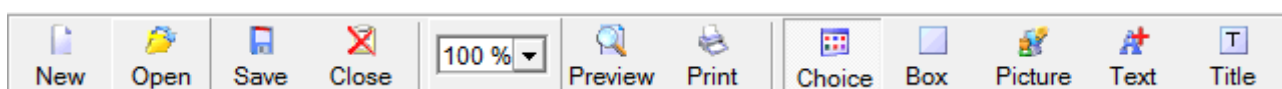
Setting

1. Snap to Grid : menentukan posisi obyek terhadap grid
2. Options : menampilkan windows option untuk pengaturan rancangan secara umum

Help

1. Contents : menampilkan panduan pengoperasian DMR-e
2. About : menampilkan pembuat DMR-e

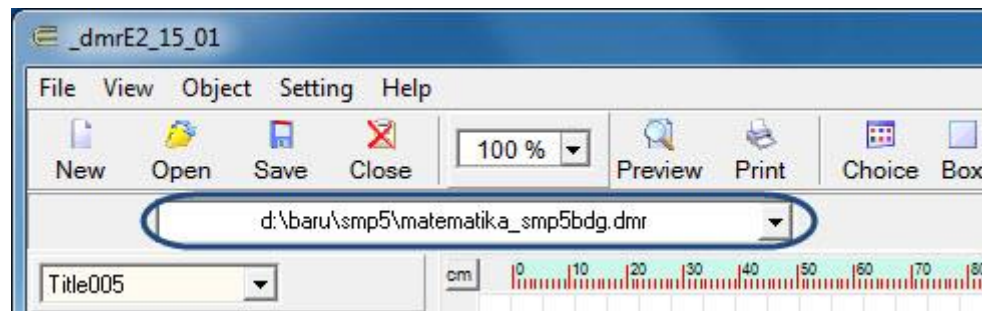
Toolbar



Mengandung beberapa fungsi seperti halnya yang terdapat pada Menu. Keuntungan adanya toolbar adalah mempercepat penggunaan fungsi-fungsi yang dibutuhkan.

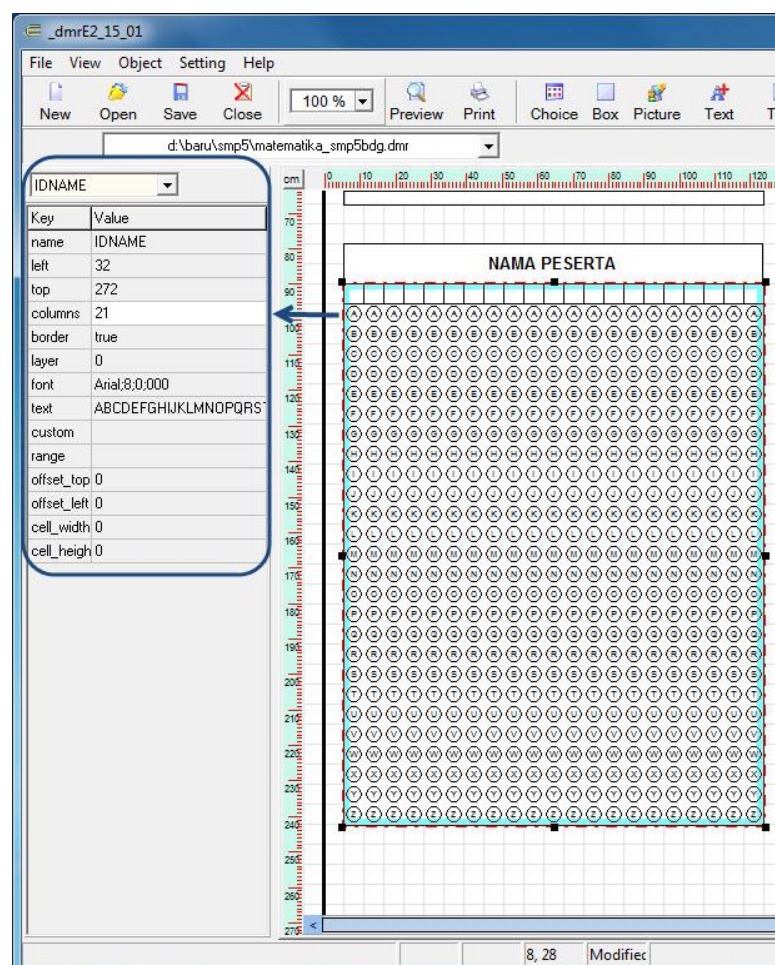
Address Bar

Menampilkan alamat file rancangan DMR.



Object Properties

Menampilkan properti setiap obyek yang dipilih. Perubahan terhadap obyek dapat dilakukan pada bagian ini.

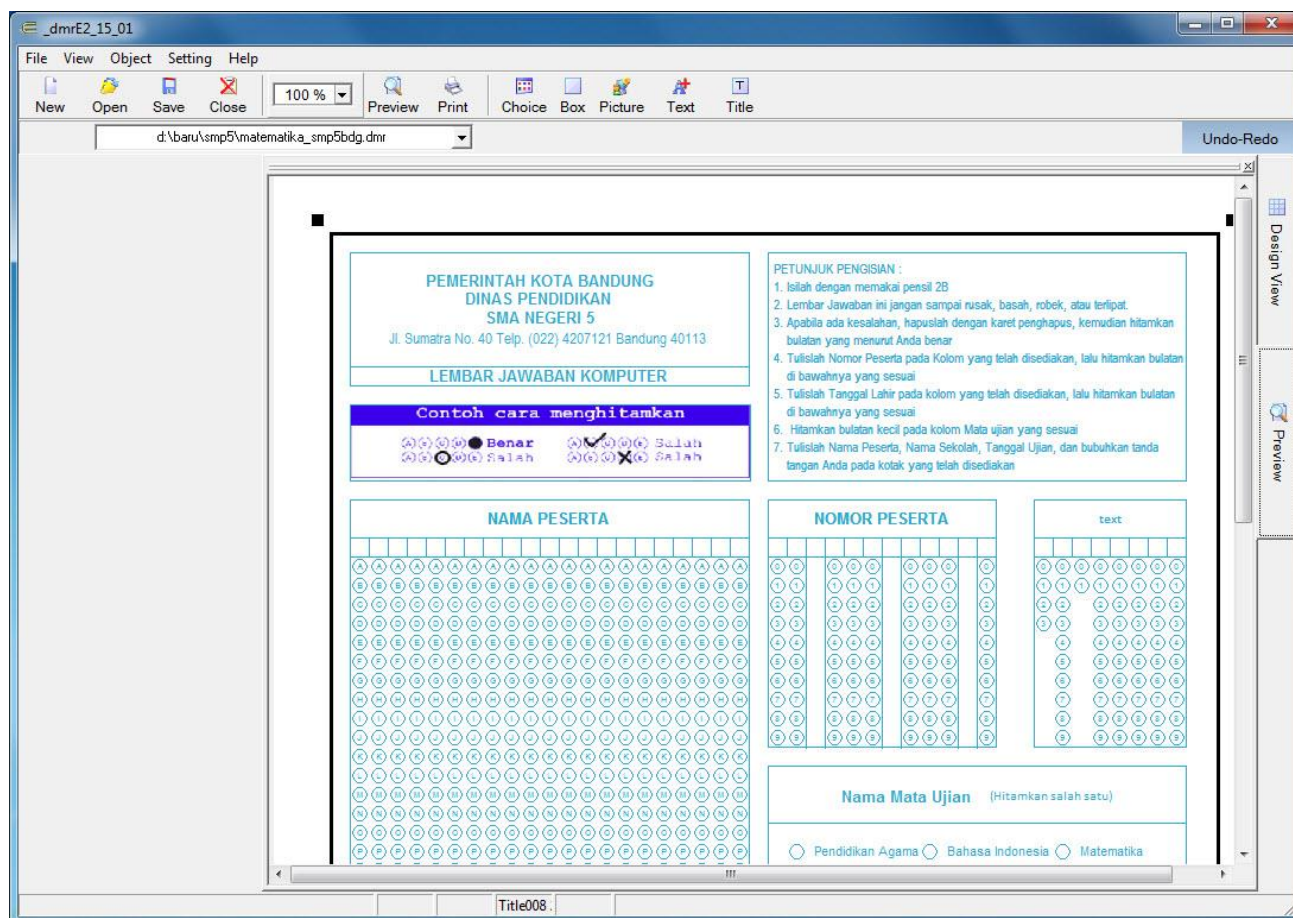


Design View

Menampilkan file rancangan yang sedang di-edit. Perlu diketahui bahwa DMR-e hanya dapat menampilkan satu rancangan pada satu saat.

Preview

Menampilkan file rancangan sebagai gambaran hasil akhir yang akan diperoleh.

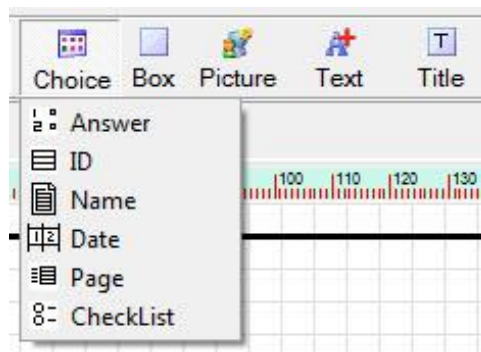


Operasi Dasar

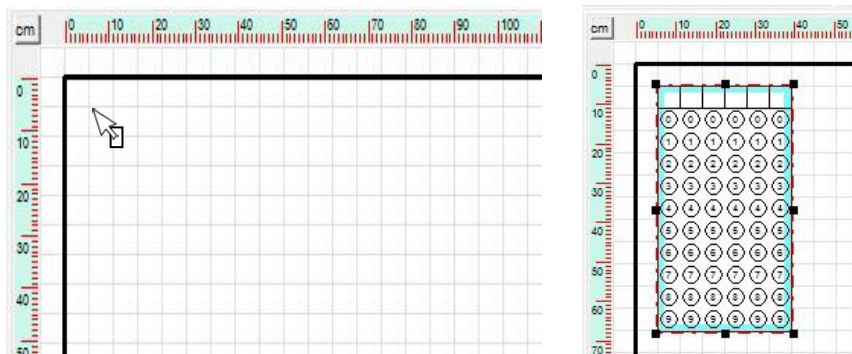
Ada beberapa operasi dasar pada DMR-e yang penting diketahui, di antaranya:

Membuat Obyek Baru

1. Pada toolbar, klik Choice, pilih salah satu obyek kemudian klik pada area rancangan.

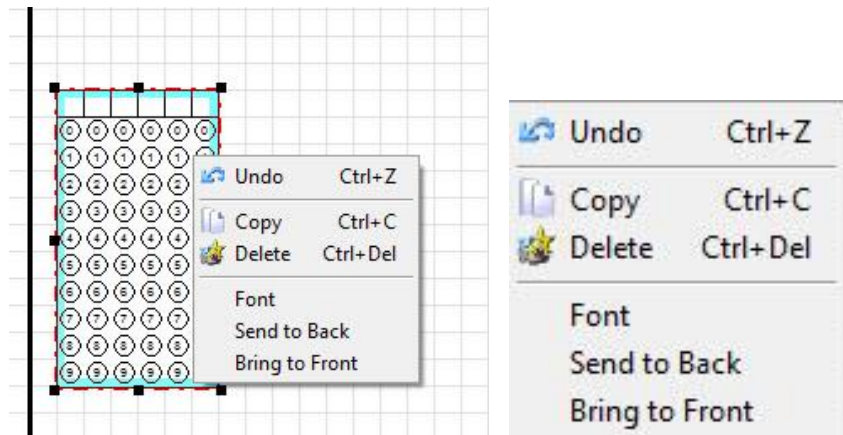


2. Posisikan mouse pada area editor, kemudian klik kiri.



Menyalin (Copy) Obyek

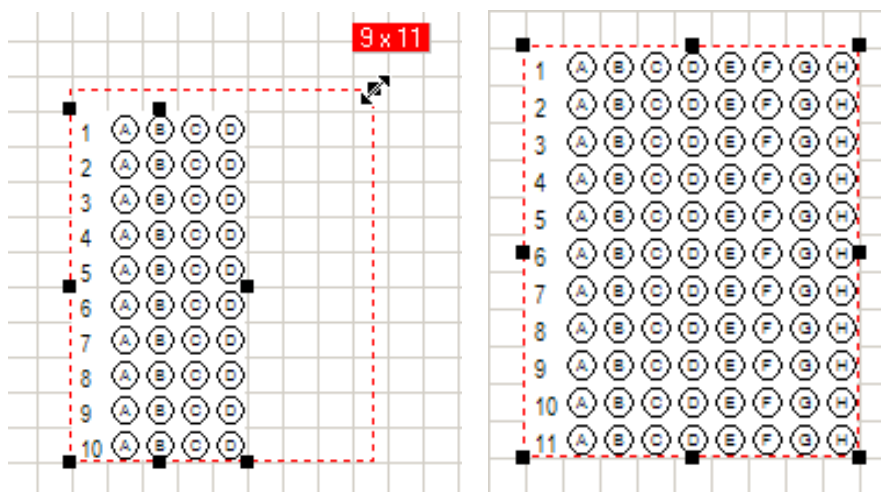
1. Pilih obyek yang akan disalin.
2. Klik kanan pada obyek, pilih **Copy**.
3. Untuk menampilkan salinannya, klik kanan, pilih **Paste**.



Mengubah Ukuran Obyek

Mengubah ukuran obyek dapat dilakukan dengan menggunakan mouse.

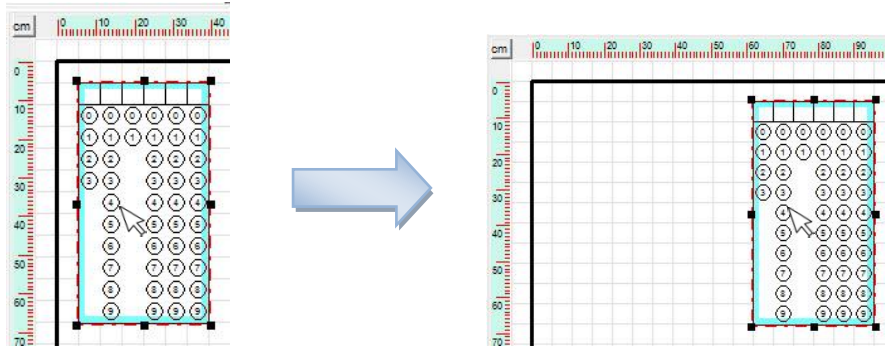
1. Pilih obyek.
2. Tempatkan pointer mouse di atas salah satu dari delapan titik hitam di tepian obyek, klik kiri, jangan dilepas hingga penggeseran ke tempat yang seharusnya selesai dilakukan.



Matikan setting **"Snap to grid"** jika Anda mengalami kesulitan dalam melakukan penggeseran.

Memindahkan Obyek

1. Pilih obyek. (Obyek siap digeser jika mouse bergambar tangan).
2. Geser (*drag*) obyek pada posisi yang dikehendaki.

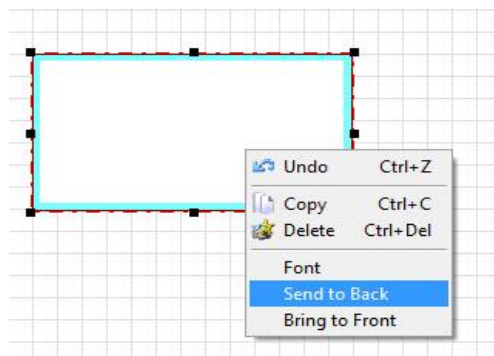


Membuat Bingkai

1. Pada toolbar, pilih **Title**, kemudian klik pada area editor.
2. Klik dua kali pada obyek **Title**.



3. Hapus tulisan **Text**. Klik **OK**.
4. Perbesar obyek sesuai dengan keinginan, kemudian tempatkan di belakang obyek yang akan diberi bingkai dengan cara klik kanan dan klik **Send to Back**.



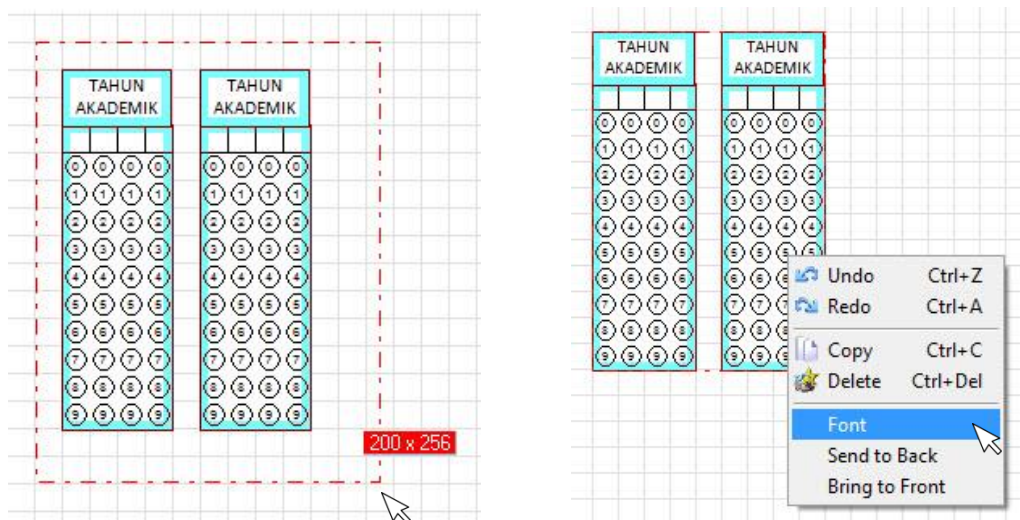
Mengubah Karakteristik Obyek

Mengubah karakteristik obyek dapat dilakukan dengan mengubah nilai-nilai pada properti obyek.

Menggabung Obyek

Obyek-obyek yang ada pada rancangan dapat digabung untuk kepentingan perubahan font dengan cara :

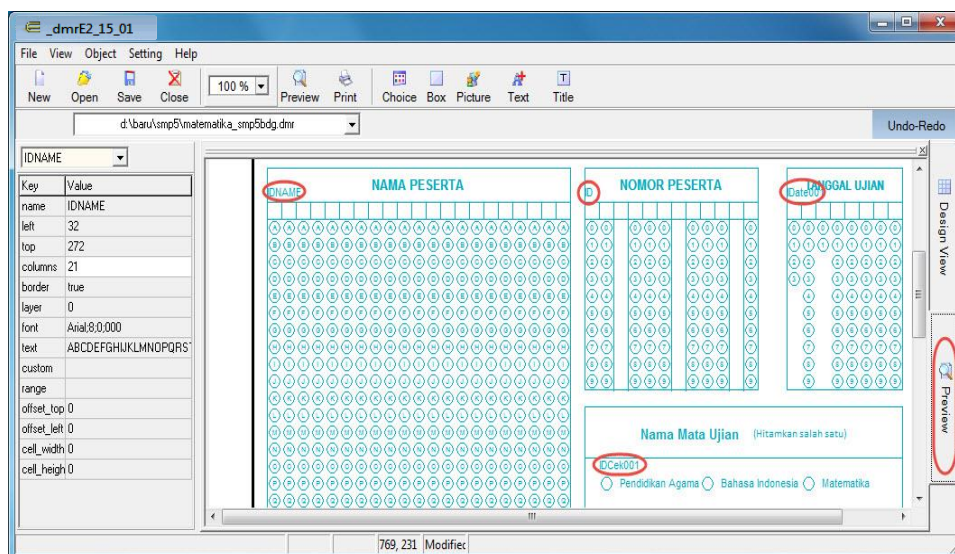
1. Klik kanan pada area editor lalu *drag* pada obyek-obyek yang akan digabungkan.



2. Klik kanan pada obyek, lalu klik font, pilih font yang sesuai.

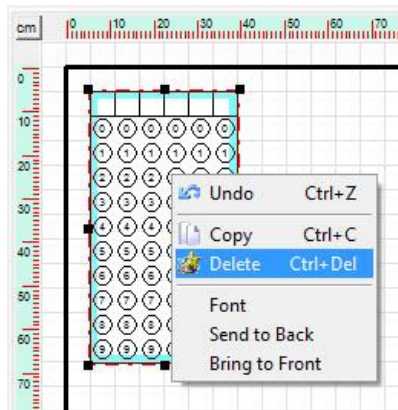
Menampilkan Nama Setiap Obyek

1. Klik pada bagian **Preview**.
2. Klik pada image untuk melihat semua nama obyek yang ada pada rancangan, seperti: *ID*, *IDNAME*, *IDCek001*, dan lain-lain).

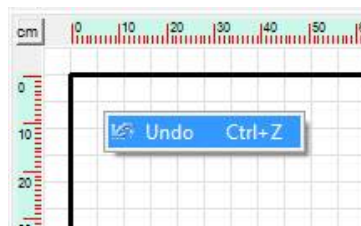


Menghapus Obyek

1. Pilih obyek yang akan dihapus.
2. Klik kanan, pilih **Delete**.

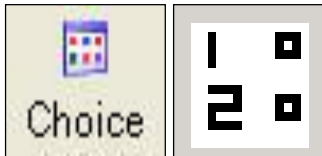


3. Untuk mengembalikan obyek yang telah dihapus, klik kanan pada area rancangan, pilih **Undo**.



Properti Obyek

Choice > Answer

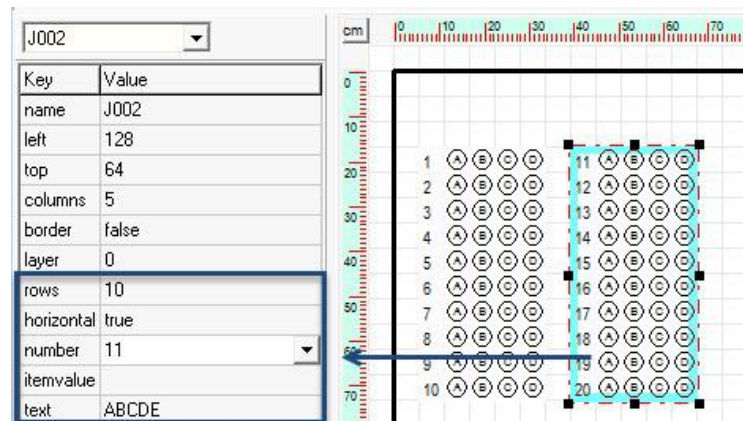


Properti	Keterangan																						
columns	Untuk menentukan jumlah kolom obyek Answer (menambah atau mengurangi pilihan jawaban).																						
number	<ul style="list-style-type: none"> set dengan angka ≥ 0 jika jawaban ingin disertai nomor urut soal. set -1 jika jawaban tanpa nomor urut soal. 																						
itemvalue	<p>Untuk menentukan bobot nilai dari setiap pilihan jawaban (biasanya digunakan pada form kuisisioner).</p> <div data-bbox="395 1021 1465 1187"> </div> <div data-bbox="750 1232 1021 1718"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Key</th><th>Value</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>name</td><td>J01</td></tr> <tr><td>left</td><td>48</td></tr> <tr><td>top</td><td>48</td></tr> <tr><td>columns</td><td>7</td></tr> <tr><td>border</td><td>false</td></tr> <tr><td>rows</td><td>11</td></tr> <tr><td>horizontal</td><td>true</td></tr> <tr><td>number</td><td>1</td></tr> <tr><td>itemvalue</td><td>1,2,3,4,5,6,7</td></tr> <tr><td>text</td><td>01234567</td></tr> </tbody> </table> </div> <p>Pada contoh diatas, bobot setiap pilihan jawaban dapat ditentukan dengan cara mengisi nilai pada field itemvalue secara berurutan yang dipisahkan dengan koma.</p>	Key	Value	name	J01	left	48	top	48	columns	7	border	false	rows	11	horizontal	true	number	1	itemvalue	1,2,3,4,5,6,7	text	01234567
Key	Value																						
name	J01																						
left	48																						
top	48																						
columns	7																						
border	false																						
rows	11																						
horizontal	true																						
number	1																						
itemvalue	1,2,3,4,5,6,7																						
text	01234567																						

text

- A, B, C, D, E untuk pilihan berupa huruf besar sampai huruf E
- A, B, C.. Z untuk pilihan berupa huruf besar
- 0, 2, 3.. 9 untuk pilihan berupa angka
- A, B, C..Z 0..9 untuk pilihan berupa huruf besar dan angka
- a, b, c.. z untuk pilihan berupa huruf kecil
- a, b, c..z0..9 untuk pilihan berupa huruf kecil dan angka

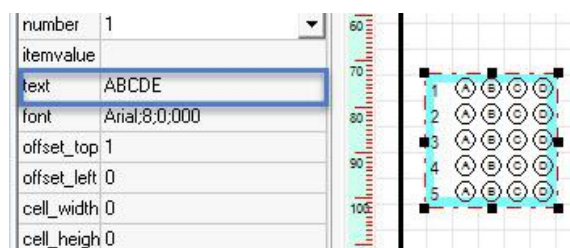
Contoh :



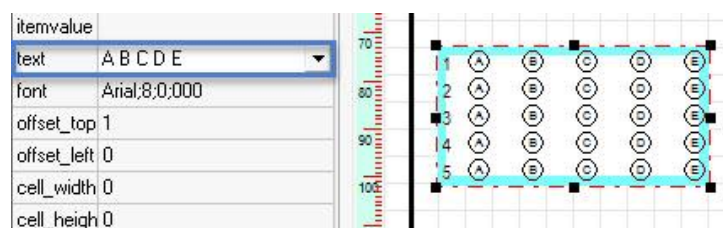
- Untuk memberikan jarak antar pilihan jawaban baik itu huruf atau angka, berikan spasi pada huruf atau angka tersebut pada properti text.

Contoh:

Tanpa spasi

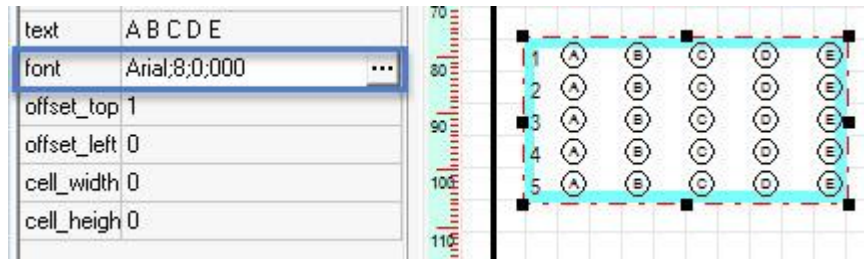


Dengan spasi

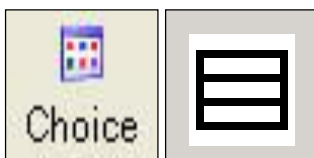


- Untuk mengatur ukuran dan bentuk huruf pada objek dapat dilakukan dengan cara memilih pada properti font.

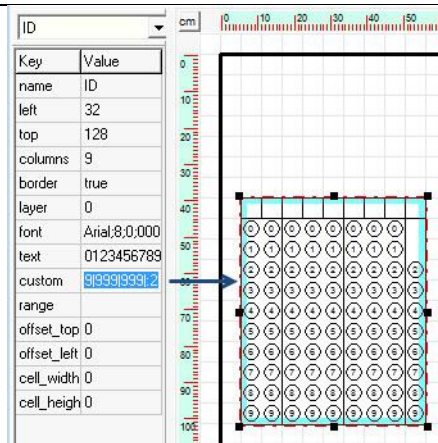
Contoh:



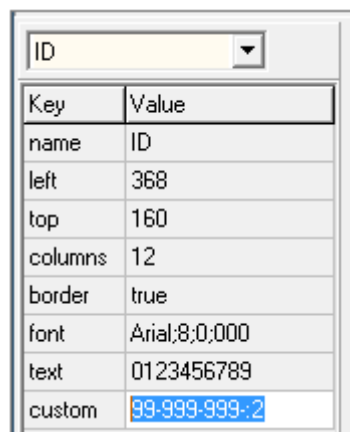
Choice > ID



Properti	Keterangan
text	<ul style="list-style-type: none"> • A,B,C..Z untuk pilihan berupa huruf besar • 0,1,2,3..9 untuk pilihan berupa angka • A,B,C..Z0..9 untuk pilihan berupa huruf besar dan angka • a,b,c..z untuk pilihan berupa huruf kecil • a,b,c..z0..9 untuk pilihan berupa huruf kecil dan angka
custom	<p>Untuk menempatkan angka/huruf pada setiap kolom. Karakter yang diperbolehkan adalah angka, huruf, ':', ' ', '-' dan spasi.</p> <p>Jika menghendaki suatu batas nilai, pada awal kolom tambahkan tanda ': '.</p> <p>Untuk membuat garis pembatas pada kolom tertentu, tambahkan tanda " ".</p> <p>Untuk memberikan tanda strip/dash, tambahkan tanda '-'</p> <p>Untuk memberikan spasi, tekan space (pada keyboard).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh penggunaan garis batas dan nilai batas



- **Contoh penggunaan strip / dash**



(Properti pada DMR-e)

ID		
No	ID	Secondary_ID
Key		
1	05-002-001-8	IKA KARTIKA SARI
2	05-002-012-5	ANITA NURVIANA
3	05-002-020-5	MELISSA ANASTASYA
4	05-002-020-5	FIRA DEWI ALFINA
5	05-002-018-7	INDRI KURNIATY
6	05-002-018-7	MEYLANI TAMPUBOLON
7	05-002-016-9	HENDRA YAHYA
8	05-002-015-2	NUR AZ IZSYAIFUDDIN
9	05-002-014-3	CHAIRWARDY
10	05-002-013-4	ASEP SETIYANA
11	05-002-011-6	AGUS WAHYU
12	05-002-010-7	SUDARSO
13	05-002-009-8	ADI SULISTYO
14	05-002-008-9	DEWI KUSUMASTUTI
15	05-002-007-2	FITRIANI PUTRI P
16	05-002-006-3	HOTMAULIISIAHAN
17	05-002-005-4	LUSI TRI ARYATI
18	05-002-004-5	BACHTIAR X
19	05-002-003-6	TATANG MULYA A
20	05-002-002-7	REKSO GRAHARA

(Hasil pada DMR-x)

- **Contoh penggunaan spasi**

Key	Value
name	ID
left	368
top	160
columns	12
border	true
font	Arial;8;0;000
text	0123456789
custom	99 999 999 :2

(Properti pada DMR-e)

ID		
No	ID	Secondary_ID
Key		
1	05 002 001 8	IKA KARTIKA SARI
2	05 002 012 5	ANITA NURVIANA
3	05 002 020 5	MELISSA ANASTASYA
4	05 002 020 5	FIRA DEWI ALFINA
5	05 002 018 7	INDRI KURNIATY
6	05 002 018 7	MEYLANI TAMPUBOLON
7	05 002 016 9	HENDRA YAHYA
8	05 002 015 2	NUR AZ IZSYAIFUDDIN
9	05 002 014 3	CHAIRWARDY
10	05 002 013 4	ASEP SETIYANA
11	05 002 011 6	AGUS WAHYU
12	05 002 010 7	SUDARSO
13	05 002 009 8	ADI SULISTYO
14	05 002 008 9	DEWI KUSUMASTUTI
15	05 002 007 2	FITRIANI PUTRI P
16	05 002 006 3	HOTMAULIISIAHAAN
17	05 002 005 4	LUSI TRI ARYATI
18	05 002 004 5	BACHTIAR X
19	05 002 003 6	TATANG MULYA A
20	05 002 002 7	REKSO GRAHARA

(Hasil pada DMR-x)

Catatan!

Setiap lembar form data **HARUS** memiliki obyek ID.

Choice > Name



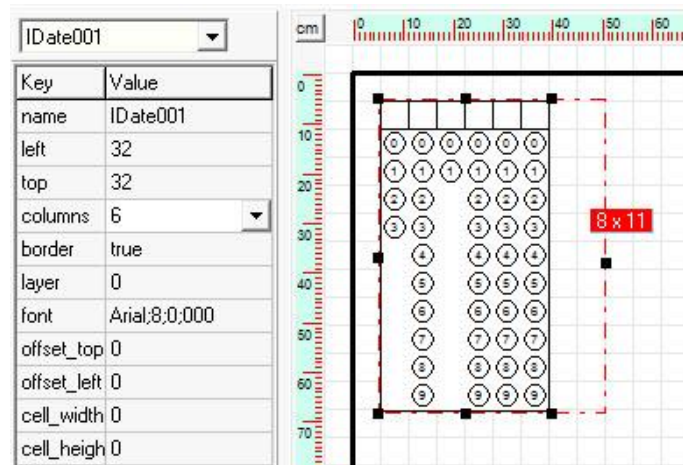
Properti	Keterangan
text	<ul style="list-style-type: none"> A,B,C..Z untuk pilihan berupa huruf besar 0,1,2,3..9 untuk pilihan berupa angka A,B,C..Z0..9 untuk pilihan berupa huruf besar dan angka a,b,c..z untuk pilihan berupa huruf kecil a,b,c..z0..9 untuk pilihan berupa huruf kecil dan angka
custom	<p>Untuk menempatkan angka/huruf pada setiap kolom.</p> <p>Contoh :</p>

Choice > Date

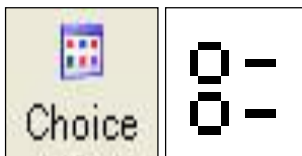


Default obyek **Date** adalah tanggal dengan format **DD/MM/YY**. Jika ingin mengubah menjadi format **DD/MM/YYYY**, geser kolom melebar atau dengan mengeset nilai **columns** menjadi 8.

Contoh:

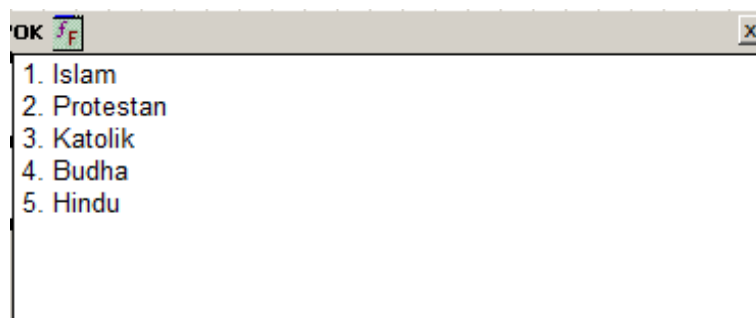


Choice > Checklist



Cara membuat obyek **Checklist** yang siap digunakan :

1. Klik dua kali pada obyek **Checklist**, akan muncul textbox untuk menuliskan teks yang menjadi pilihan jawaban.



2. Ketikkan pilihan jawaban dan teks yang akan ditampilkan dengan dipisahkan tanda titik. Pilihan jawaban dapat berupa angka, huruf (contohnya: **L.Laki-laki**) maupun kata/teks (contohnya: **Perempuan.Perempuan**). Pada contoh di atas terlihat bahwa pilihan jawabannya berupa angka (**1.Islam**).
3. Untuk tiap pilihan dipisahkan dengan baris baru/[enter]. Contoh pilihan jawaban adalah sebagai berikut:

☐ Islam

☐ Protestan

☐ Katolik

☐ Budha

☐ Hindu

Apabila bulatan **Islam** yang dihitamkan, maka nilai yang akan diperoleh saat ekstraksi adalah **1**. Jika Anda bermaksud membuat **checklist** dengan angka yang tidak terurut naik seperti di atas, Anda bisa membuatnya seperti contoh di bawah ini :

OK

 1.ya

 0.tidak

☐ Ya

☐ Tidak

Apabila bulatan **tidak** yang dihitamkan, maka nilai yang akan diperoleh saat ekstraksi adalah **0**. Untuk melewati (*skip*) bulatan, gunakan tanda '-'. Biasanya yang memerlukan tanda ini adalah pilihan yang berjumlah ganjil dan tidak habis dibagi jumlah baris atau kolom yang tersedia.

- Klik **OK**.
- Set properti **spacex** dan **spacey** untuk memberi jarak antar bulatan dilihat dari sumbu x dan y.

horizontal false

 vspace 0

 spacex 4

 spacey 2

 font Arial:8:0:000

 offset_top 0

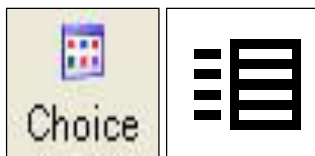
 offset_left 0

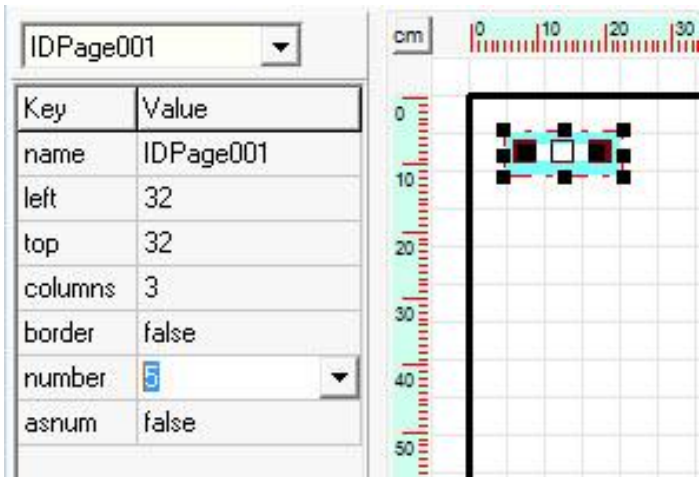
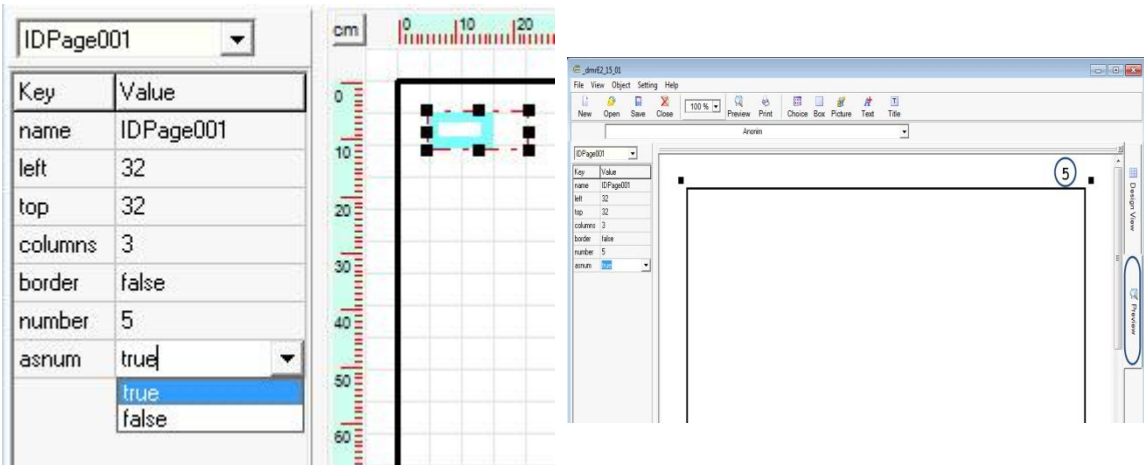
 cell_width 0

 cell_height 0

Anda dapat menggeser-geser batas checklist sesuai dengan yang Anda inginkan.

Choice > Page

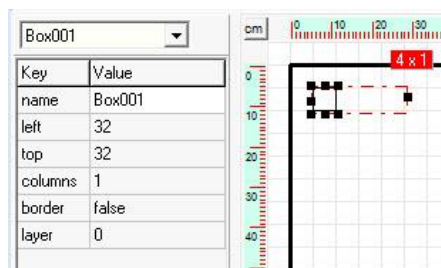


Properti	Keterangan
number	<p>Nomor yang menunjukkan halaman untuk Form Data (jika lebih dari 1 lembar).</p> <p>Contoh :</p>  <p>Jika ingin agar halaman ditunjukkan dengan angka, maka ubah properti <i>asnum</i> menjadi <i>true</i> dan hasil akan dapat dilihat pada <i>preview</i>.</p> 

Blank Box

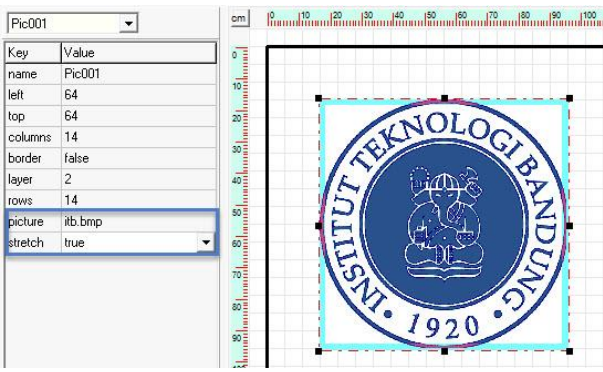


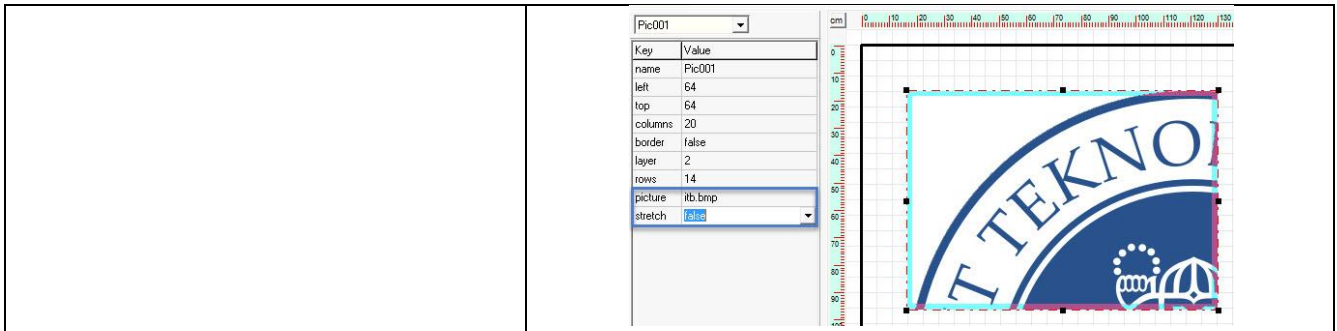
Agar ukuran box dapat diperpanjang horizontal, geser melebar atau dengan menggeser nilai columns dengan angka >1. **Contoh:**



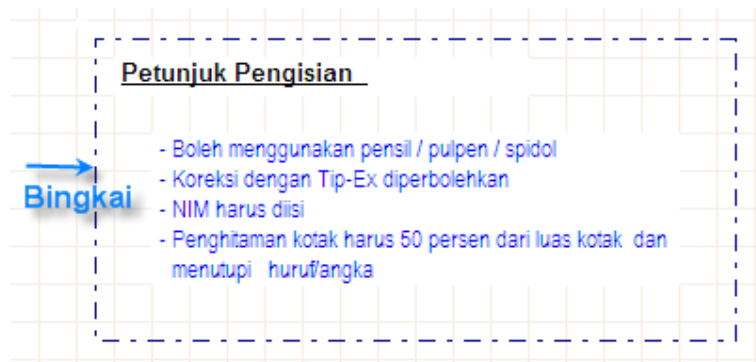
Picture



Properti	Keterangan
Picture	Sumber gambar yang akan ditampilkan.
Stretch	<p>Untuk menentukan apakah ukuran gambar yang telah diambil sudah ditampilkan sesuai ukuran aslinya atau disesuaikan dengan ukuran box dari obyek picture.</p> <p>Contoh :</p> 



Selain untuk menampilkan gambar, **Picture** bisa digunakan untuk membuat bingkai.

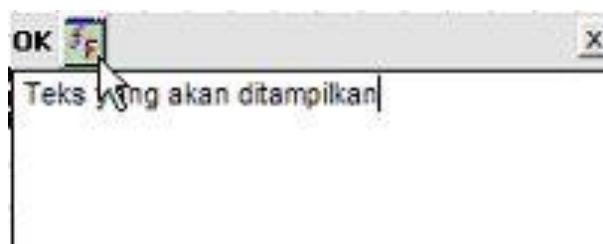


Untuk membuat bingkai seperti di atas, ambil file bernama **box1.bmp** atau **box.bmp** di folder yang sama dimana DMR-e disimpan.

Text

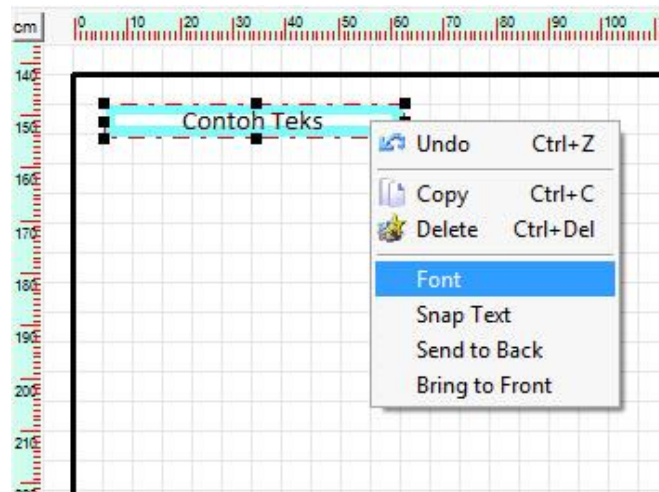


1. Untuk membuat teks, klik dua kali pada obyek text, lalu ketikkan teks pada kotak yang disediakan.



2. Untuk mengubah properti hurufnya, klik

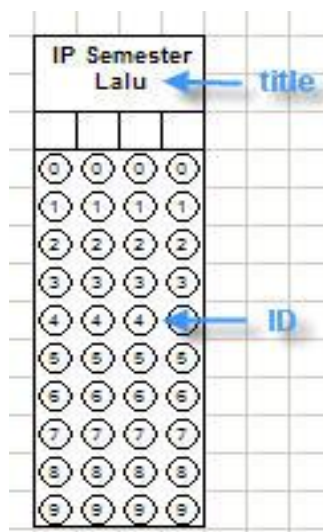
3. Pengubahan teks yang telah dibuat dapat dilakukan dengan cara : pilih teks, doble klik, edit teks, lalu pilih OK.
4. Pengubahan jenis, ukuran dan model font untuk obyek **Text** dapat dilakukan dengan klik kanan, pilih Font atau dengan klik kiri pada obyek dan langsung memilih font yang sesuai pada object properties.



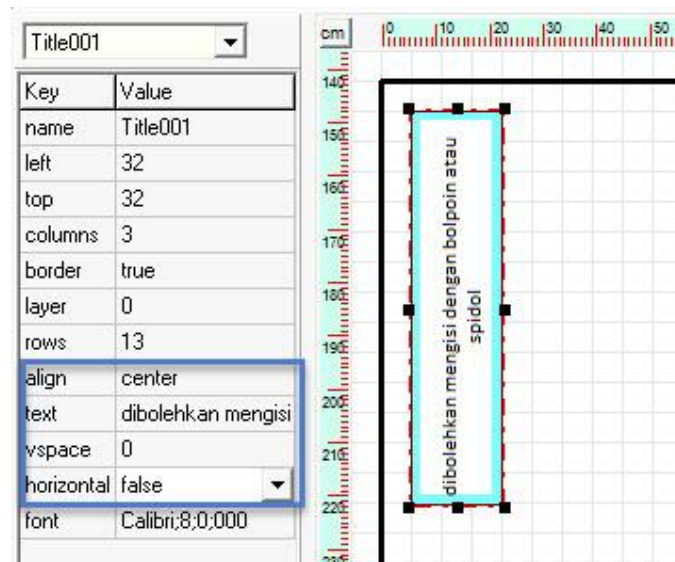
Title



Title berfungsi seperti halnya **Text**, namun untuk kasus tertentu **Title** lebih mudah dan lebih rapi digunakan jika dikombinasikan dengan obyek lain, misalnya **ID**, karena posisinya sesuai dengan grid.



Kelebihan lain **Title** daripada **Text** adalah bahwa **Title** bisa digunakan untuk menampilkan teks yang vertikal.



Aturan Penamaan Obyek

1. Obyek choice yang merupakan identitas primer (seperti nomor induk), harus diberi nama **ID**.
2. Obyek choice yang akan diisi dengan identitas berupa nama harus diberi nama **IDNAME**.
3. Obyek choice yang akan diisi dengan identitas jawaban, harus diberi nama dengan awalan **J** (contoh, J01, J02, J03, J04). Misal terdapat 50 soal yang dibagi ke dalam 5 obyek bertipe answer. Jawaban nomor 1-10 diletakkan pada obyek pertama, dan demikian seterusnya hingga jawaban nomor 41-50 diletakkan pada obyek kelima. Penamaan kelima obyek tersebut **harus mengikuti aturan keterurutan**, artinya obyek pertama diberi nama J01, obyek kedua diberi nama J02, dan demikian seterusnya hingga obyek kelima diberi nama J05.
4. Obyek choice yang akan diisi dengan kode soal harus diberi nama **KCODE**.
5. Untuk obyek yang tipenya bukan *choice* **tidak** akan diperiksa oleh DMR-x sehingga namanya boleh sembarang.
6. Tiap obyek harus memiliki nama yang **berbeda**.

Setting

Snap to Grid

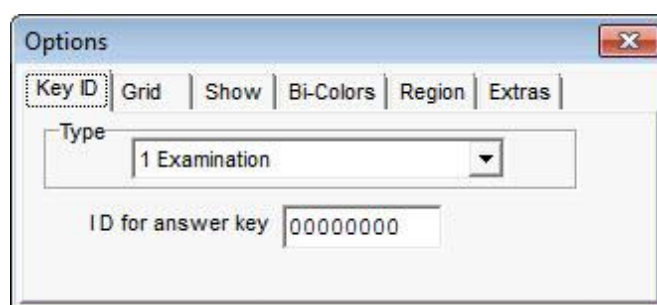
Untuk mengatur boleh tidaknya mengubah ukuran dan letak obyek berdasarkan garis bantu.



Options



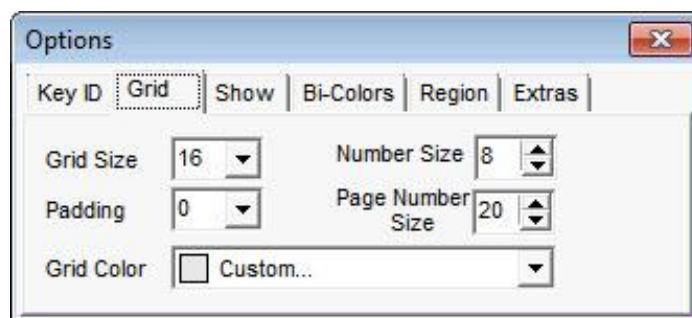
Key ID



Identitas kunci, yakni identitas apakah yang akan dianggap sebagai kunci jawaban untuk tipe Examination (karena kunci jawaban juga berupa Form Data). Harap diperhatikan bahwa pengisian Key ID sangat penting dalam pendefinisian identitas yang akan dijadikan kunci jawaban. Key ID akan diperlukan pada saat proses ekstraksi data oleh DMR-x.

1. **Type** : jenis rancangan yang dibuat (Questionnaire untuk kuisioner, Examination untuk ujian, TOEFL untuk test TOEFL/TOEIC, atau Multipage List untuk membuat obyek data dalam beberapa halaman)
2. **ID for answer key** : untuk memasukkan ID kunci jawaban.

Grid



Garis bantu yang terdapat pada area editor.

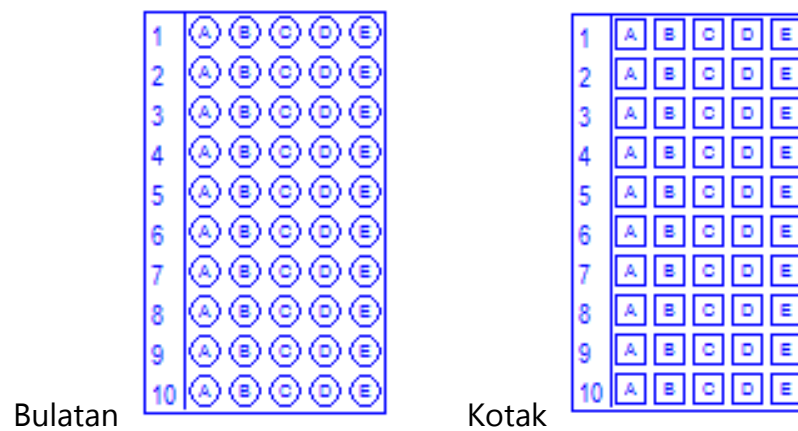
1. **Grid Size** : lebar grid, pilihannya adalah 20, 16, 13, dan 10
2. **Padding** : ukuran bulatan pada obyek
3. **Grid Color** : warna grid
4. **Number Size** : digunakan untuk mengubah ukuran nomor pada obyek **Answer**.
5. **Page Number Size** : digunakan untuk mengubah ukuran nomor halaman.

Show



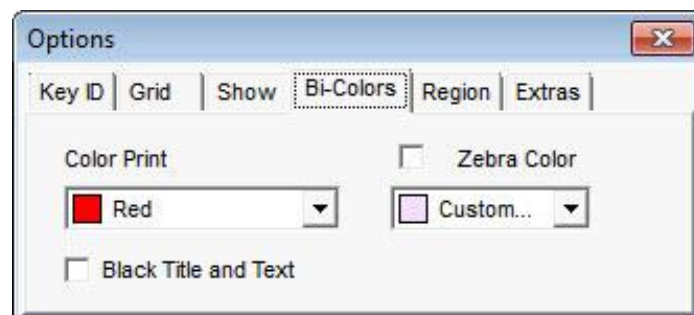
1. **Transparent Text** : teks yang dituliskan memiliki latar belakang yang tembus pandang
2. **Footer Text** : untuk mengatur apakah nama file dan tanggal pencetakan form disertakan atau tidak saat dicetak
3. **Strong Border For Printing** : untuk mengatur ketebalan garis batas tiap obyek yang dibuat

4. **Rectangle instead of bubble** : untuk mengubah bentuk format pengisian yang semula bulat menjadi kotak.



- **Left Padding on printing** : mengurangi jarak frame dari kiri bidang kertas

Bi-Colors



Pengaturan warna untuk obyek bertipe choice.

1. **Color Print** : untuk memilih warna dasar dari teks maupun garis dalam form.
2. **Zebra Color** : untuk mengaktifkan warna salur selang-seling berwarna.
3. **Custom`** : untuk memilih warna salur selang-seling berwarna.
4. **Black Title and Text** : untuk menebalkan tulisan judul maupun isi.

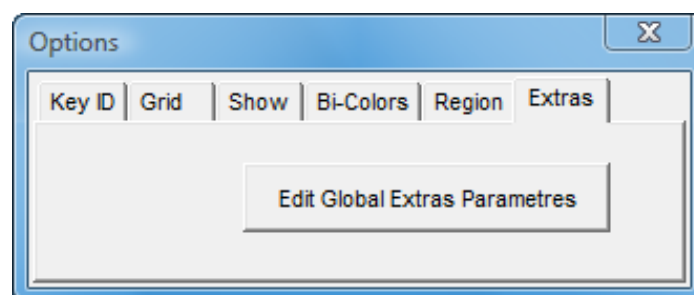
Region



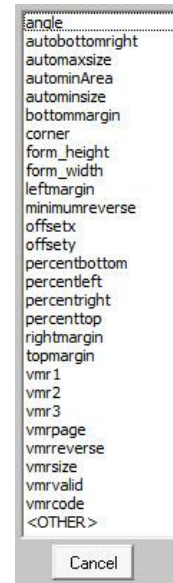
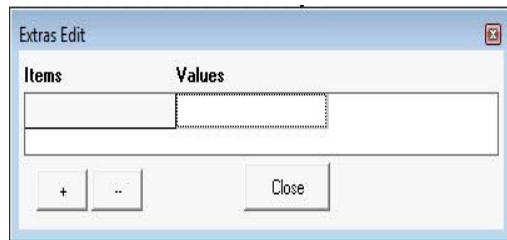
Ukuran kertas (Form size) yang tersedia di antaranya: A4, Folio dan AF (antara A4 dan Folio)

1. **Full Paper** : seluas pilihan form size
2. **Left Half** : setengah form size (vertikal)
3. **Top Half** : setengah form size (horizontal)
4. **Landscape** : seluas pilihan form size, tinggi, lebar kertas
5. **Top Margin** : mengatur batas atas
6. **Left Margin** : mengatur batas kiri

Extras



1. **Edit Global Extras Parametres:** untuk verifikasi dan optimalisasi pembacaan hasil scan dan ekstrak DMR-x.



Klik tombol "+" untuk menambah fungsi-fungsi yang dibutuhkan atau klik tombol "-" untuk menghapus fungsi-fungsi yang sudah ditambahkan.

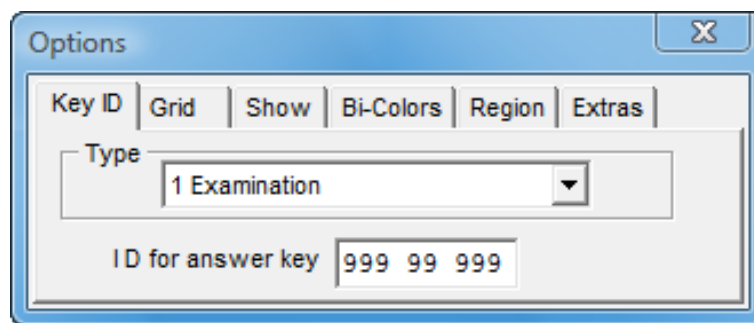
Penjelasan lebih lanjut mengenai **Edit Global Extras Parametres**, disampaikan secara khusus pada DMR-x bagian **Memeriksa LJK OMR**.

Membuat Lembar Jawab Kunci

Pembuatan Form Data kunci dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu:

Membuat kunci jawaban secara manual

1. Mengisi Form Data secara manual dengan cara menghitamkannya sesuai kunci, lalu menyertakannya dalam proses scanning.
2. Buka file rancangan yang sudah dibuat, dengan menggunakan DMR-e. Pilih **Setting > Options > Key ID**.
3. Ketik ID kunci jawaban pada bagian **ID for answer key**. Contoh: 999 99 999 (tergantung format ID yang dipakai)
4. Pilih **Save**.



(Setelah selesai, kembali ke program DMR-x, kemudian pilih **Extract Last Scanned**)

Membuat kunci jawaban dengan membuat *image0000.gif*

Untuk pembuatan Form Data kunci dengan bantuan DMR-e, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Buka file rancangan DMR-e, kemudian pilih **Setting > Options > Key ID**.
2. Isi pada bagian **ID for answer key** (Jika pada lembar jawaban, ID yang digunakan menggunakan spasi maka pada bagian **ID for answer key** juga menggunakan spasi).
3. Pilih **Save**.
4. Pilih menu **File → Make Form Answer**.

T	L	Var	Val
0	6	ID	
a	19	IDNAME	
a	10	J01	
a	10	J02	

Save Ok Print Preview

5. Isikan terlebih dahulu ID untuk kunci jawaban pada window seperti gambar di atas, sesuai dengan ID yang diisikan pada Menu **Options** > **Key ID**.

T	L	Var	Val
0	6	ID	999 99 999
a	19	IDNAME	
a	10	J01	
a	10	J02	

Save Ok Print Preview

6. Pengisian jawaban dapat dilakukan pada nama obyek **Answer** (J01,J02,dsb), lalu mengisi form berikutnya seperti contoh di samping kanan.

T	L	Var	Val
0	6	ID	999 99 999
a	19	IDNAME	ANSWER
a	5	J01	ABCAD
a	5	J02	CDBAC
a	5	J03	CDABB

Save Ok Print Preview

OK Close

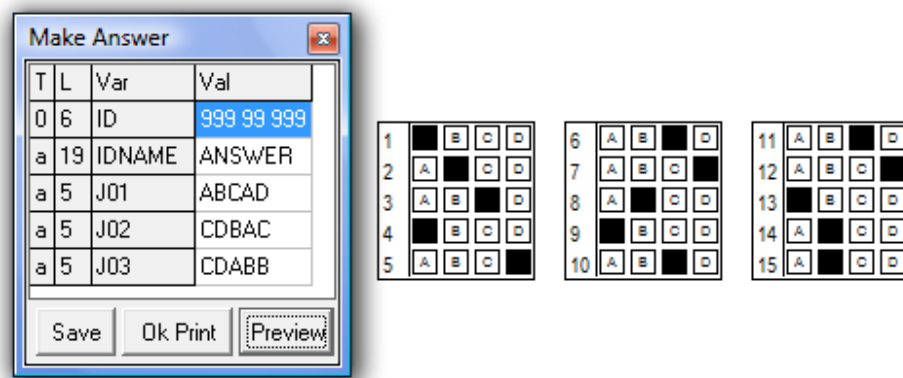
J01

No	Val
1	A
2	B
3	C
4	A
5	D

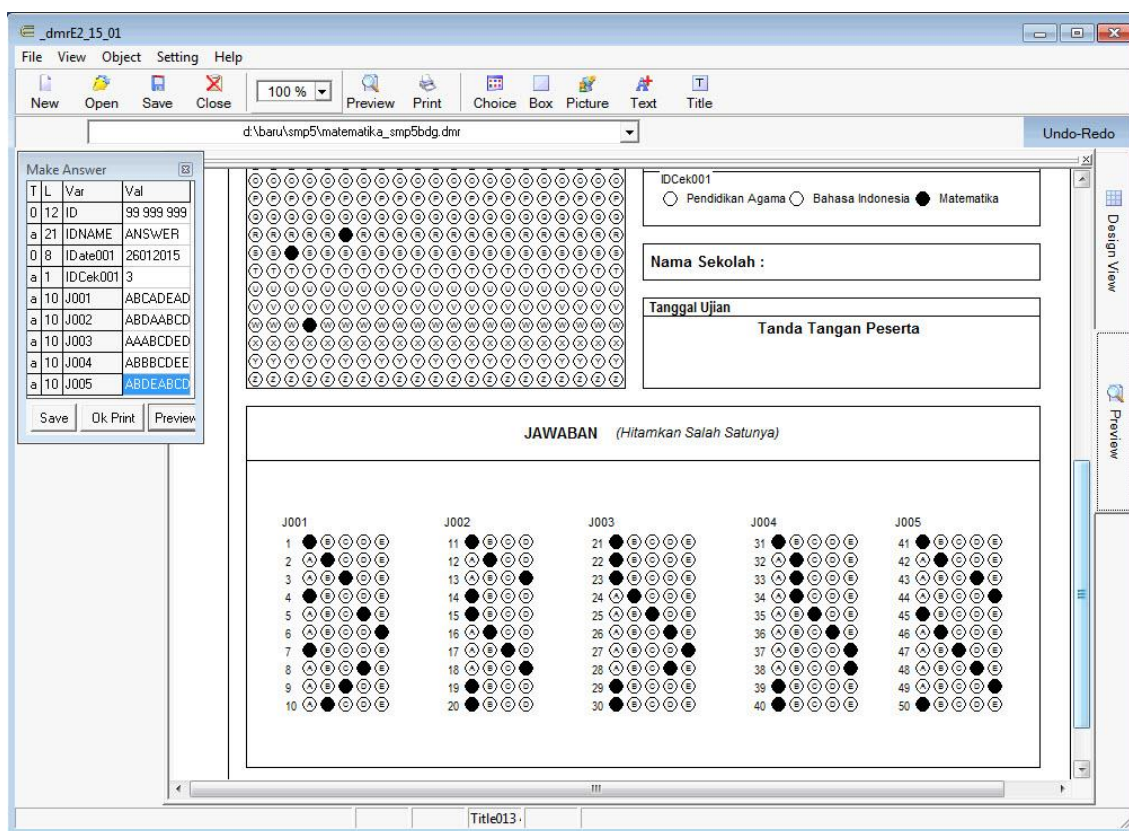
7. Klik **Save**

Catatan!

Untuk melihat lembar jawaban kunci, klik **Preview**



- Setelah klik **OK Print**, akan dilakukan pencetakan lembar jawaban dan ditampilkan Form Data jawaban kunci yang siap untuk disimpan menjadi **image0000.gif**
- Agar dapat dideteksi pada saat ekstraksi, lembar jawaban ini harus disimpan sebagai file image. Untuk menyimpannya, klik kanan pada lembar jawaban, pilih **SaveTo ...image0000.gif**.




(Setelah selesai, kembali ke program DMR-x, kemudian pilih **Extract Last Scanned**)

Teknik Pembuatan Form Ujian


Form ujian adalah form data yang dibuat khusus untuk pelaksanaan ujian. Ciri khusus dari form ujian adalah adanya aspek jawaban benar atau salah dalam pengisiannya. Dan hasil akhir yang diharapkan dari form ujian ini adalah adanya skor atau nilai akhir.

Pada bagian ini, akan dijelaskan teknik pembuatan form ujian berdasarkan contoh form ujian yang sudah dibuat.



PEMERINTAH KOTA BANDUNG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 5

Jl. Sumatra No. 40 Telp. (022) 4207121 Bandung 40113



LEMBAR JAWABAN KOMPUTER

Contoh cara menghitamkan

● Benar

○ Salah

● Salah

○ Benar

NAMA PESERTA																													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

NOMOR PESERTA									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TANGGAL LAHIR									
Tgl			Bln			Thn			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Nama Mata Ujian		(Hitamkan salah satu)
<input type="radio"/>	Pendidikan Agama	<input type="radio"/> Matematika
<input type="radio"/>	PPKn	<input type="radio"/> IPA
<input type="radio"/>	Bahasa Indonesia	<input type="radio"/> IPS
<input type="radio"/>	Bahasa Inggris	<input type="radio"/> Bahasa Sunda

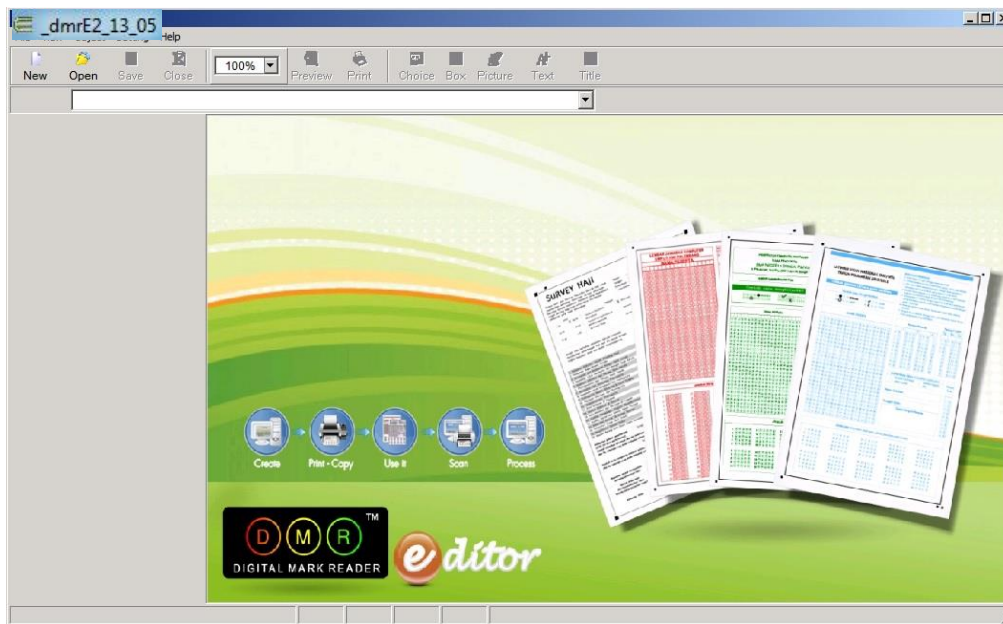
Nama Sekolah :	

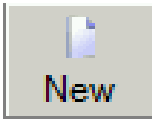
Tanggal Ujian	

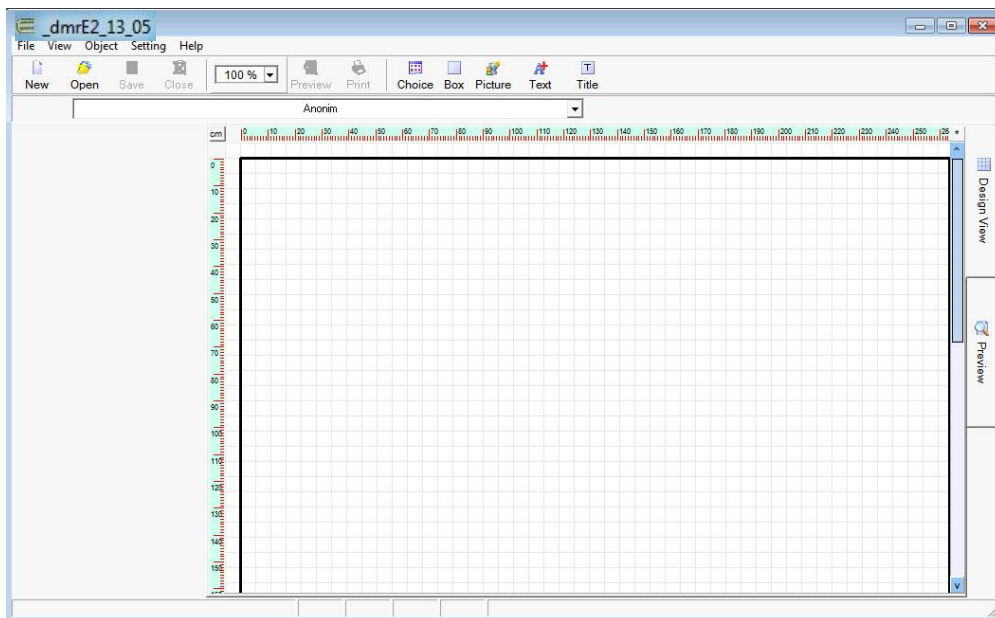
Tanda Tangan Peserta	

JAWABAN (Hitamkan salah satu pilihan yang benar)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100




- Jalankan **DMR Editor** dari hard disk.



- Setelah tampilan window DMR-e muncul, klik toolbar  **New** di bagian kiri atas.



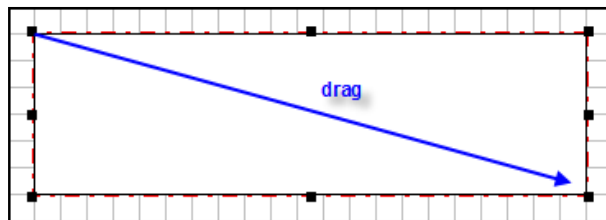
- Memanfaatkan obyek **Text**, **Title**, dan **Picture**

 <p>PEMERINTAH KOTA BANDUNG DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 5 Jl. Sumatra No. 40 Telp. (022) 4207121 Bandung 40113</p>	<p>PETUNJUK PENGISIAN :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Isilah dengan memakai pensil 2B 2. Lembar Jawaban ini jangan sampai rusak, basah, terlipat atau kotor 3. Apabila ada kesalahan, hapuslah dengan karet penghapus, kemudian hitamkan bulatan yang menurut Anda benar 4. Tulislah Nomor Peserta pada Kolom yang telah disediakan, kemudian hitamkan bulatan dibawahnya yang sesuai 5. Tulislah Tanggal Lahir pada kolom yang telah disediakan, kemudian hitamkan bulatan dibawahnyayang sesuai 6. Hitamkan bulatan kecil pada kolom Mata Ujian yang sesuai 7. Tulislah Nama Sekolah, Tanggal UJIAN dan Nama Peserta serta bubuhkan Tanda Tangan pada kotak yang disediakan
<p>LEMBAR JAWABAN KOMPUTER</p>	
<p>Contoh cara menghitamkan</p>	
 <p>Benar Salah</p>	 <p>Salah Salah</p>

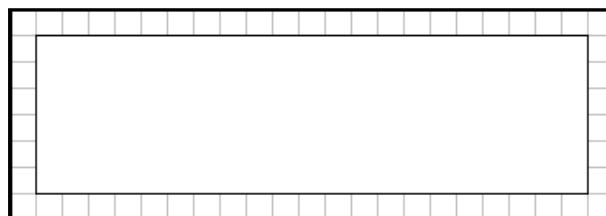
- Pada contoh ini, akan dibuat rancangan seperti pada gambar di atas dengan memanfaatkan obyek **Text, Title,dan Picture**.



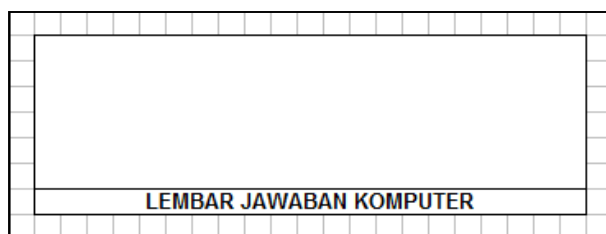
- Pilih toolbar **Title** dengan menekan tombol . Drag pada area desain.




- Kosongkan tulisan "**text**" pada properti text.



- Buat lagi Title di bawahnya, kemudian pada bagian text (atau klik dua kali), ketik **LEMBAR JAWABAN KOMPUTER**. Atur ukuran huruf pada properti **font**.





- Selanjutnya, pilih toolbar **Text** dengan menekan tombol . Drag pada area desain, kemudian klik dua kali.
- Ketik "**PEMERINTAH KOTA BANDUNG**", kemudian tekan **OK**.
- Ulangi membuat teks yang lain.
- Tempatkan teks yang telah dibuat pada bagian atas objek Title yang dibuat sebelumnya. Hasilnya sebagai berikut.

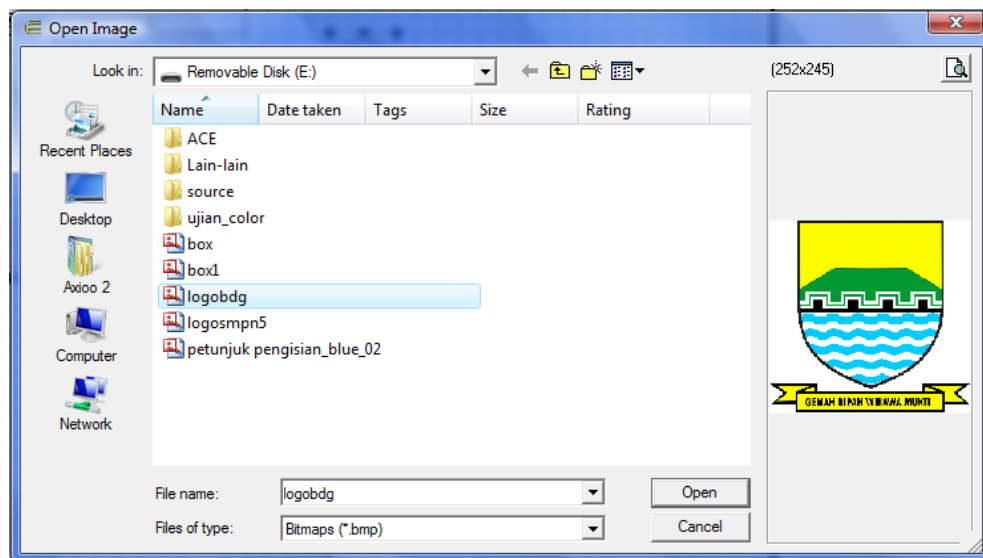


- Tahap selanjutnya yaitu memasukkan gambar/logo. Pilih menu **Picture** dengan menekan



tombol . Drag pada area desain, kemudian klik dua kali.

- Selanjutnya akan muncul window berikut.



- Pilih gambar/logo yang akan ditampilkan, kemudian klik **Open**. Pada properti **stretch**, ubah menjadi **true**. Tempatkan gambar tersebut dengan desain sebelumnya. Hasilnya sebagai berikut.

- Dengan cara yang sama, buat objek **Title** sebagai latar dan objek **Text** sebagai teks untuk gambar berikut.

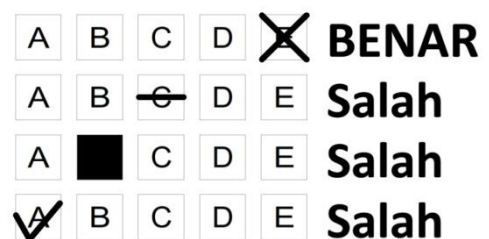
PETUNJUK PENGISIAN :

1. Isilah dengan memakai pensil 2B
2. Lembar Jawaban ini jangan sampai rusak, basah, terlipat atau kotor
3. Apabila ada kesalahan, hapuslah dengan karet penghapus, kemudian hitamkan bulatan yang menurut Anda benar
4. Tulislah Nomor Peserta pada Kolom yang telah disediakan, kemudian hitamkan bulatan dibawahnya yang sesuai
5. Tulislah Tanggal Lahir pada kolom yang telah disediakan, kemudian hitamkan bulatan dibawahnyayang sesuai
6. Hitamkan bulatan kecil pada kolom Mata Ujian yang sesuai
7. Tulislah Nama Sekolah, Tanggal UJIAN dan Nama Peserta serta bubuhkan Tanda Tangan pada kotak yang disediakan

Nama Sekolah :									
Tanggal Ujian									
Tanda Tangan Peserta									

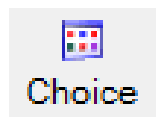
- Membuat objek contoh pengisian
- Dengan menggunakan fitur picture untuk memasukkan gambar contoh pengisian.
- a. Klik **Picture** pilih **Picture**.
 - b. Klik kiri pada jendela design.
 - c. Klik kiri 2 kali pada objek picture maka akan muncul jendela open image.
 - d. Pilih dongle/flashdisk DMR, lalu pilih folder cara pengisian yang memiliki konten contoh cara pengisian. Pilih sesuai kebutuhan.

Berikut beberapa contoh cara pengisian :



- Memanfaatkan obyek **Name**

NAMA PESERTA																			
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

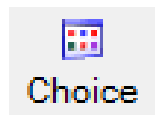


- Pada toolbar **Choice**, pilih **Name**.
- Klik pada area desain.
- Atur jumlah kolom yang diinginkan pada properti **column**.
- Pada bagian atas obyek nama, tambahkan **Title "NAMA PESERTA"**.

IDNAME	
Key	Value
name	IDNAME
left	32
top	32
columns	8
border	true
text	ABCDEFGHJ
custom	

- Memanfaatkan obyek **ID**

NOMOR PESERTA											
		-				-				-	
0	0		0	0	0		0	0	0		
1	1		1	1	1		1	1	1		
2	2		2	2	2		2	2	2		2
3	3		3	3	3		3	3	3		3
4	4		4	4	4		4	4	4		4
5	5		5	5	5		5	5	5		5
6	6		6	6	6		6	6	6		6
7	7		7	7	7		7	7	7		7
8	8		8	8	8		8	8	8		8
9	9		9	9	9		9	9	9		9



- Untuk membuat **obyek ID**, pada toolbar **Choice**, pilih **ID**.
- Klik pada area desain. Sehingga muncul gambar berikut.

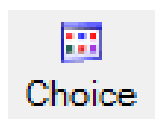
0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9

- Tentukan jumlah kolom yang dikehendaki dengan mengatur properti **column**.
- Untuk ID yang menggunakan spasi, kita harus mengubah properti obyek ID. Pada bagian **custom**, gunakan spasi. Sebagai contoh, **99 9 999 :29**. Jika diinginkan garis pembatas pada setiap kolom, tambahkan tanda “|” setelah angka 9. Contoh, hasilnya sebagai berikut:

ID NUMBER											
		-				-				-	
0	0		0	0	0		0	0	0		
1	1		1	1	1		1	1	1		
2	2		2	2	2		2	2	2		2
3	3		3	3	3		3	3	3		3
4	4		4	4	4		4	4	4		4
5	5		5	5	5		5	5	5		5
6	6		6	6	6		6	6	6		6
7	7		7	7	7		7	7	7		7
8	8		8	8	8		8	8	8		8
9	9		9	9	9		9	9	9		9

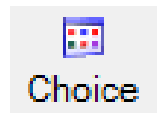
- Tanda ":" akan menutupi batas atas dan batas bawah obyek ID. Contoh, ":29" artinya, dalam satu kolom karakter/angka yang akan muncul adalah 2 sampai 9.
- Memanfaatkan obyek **Date**

TANGGAL LAHIR							
Tgl		Bln		Thn			
0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1
2	2		2	2	2	2	2
3	3		3	3	3	3	3
	4		4	4	4	4	4
	5		5	5	5	5	5
	6		6	6	6	6	6
	7		7	7	7	7	7
	8		8	8	8	8	8
	9		9	9	9	9	9



- Pada toolbar **Choice**, pilih **Date**. Klik pada area desain. Hasilnya akan muncul gambar berikut.
- Tambahkan **Title** pada bagian atasnya.
- Memanfa'atkan obyek **Checklist**

Nama Mata Ujian (Hitamkan salah satu)	
<input type="radio"/> Pendidikan Agama	<input type="radio"/> Matematika
<input type="radio"/> PPKn	<input type="radio"/> IPA
<input type="radio"/> Bahasa Indonesia	<input type="radio"/> IPS
<input type="radio"/> Bahasa Inggris	<input type="radio"/> Bahasa Sunda



- Pada menu **Choice** pilih **Checklist**. Kemudian klik dan drag pada area desain.

- Perhatikan pada bagian properti.
- Pada **properti column** isi dengan angka 18, pada row isi angka 4, pada vspace isi angka 2, pada spacex isi dengan angka 9, dan pada spacey isi dengan angka 0. Hasilnya sebagai berikut.

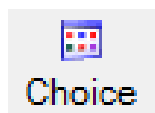
- Selanjutnya, untuk membuat pilihan pada checklist di atas, double klik pada bagian teks, sehingga muncul window berikut.

- Tuliskan pilihan yang dimaksud dengan format sebagai berikut. Kemudian **OK**.

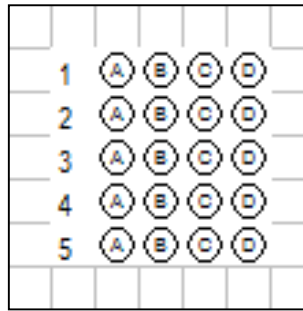


- Beri judul pada bagian atasnya dengan menggunakan menu title.
- Buat bingkai dengan menggunakan menu title, kosongkan teksnya, lalu simpan pada bagian belakang obyek checklist dengan cara, klik kanan, kemudian pilih **Send to back**.
- Memanfa'atkan obyek **Answer**

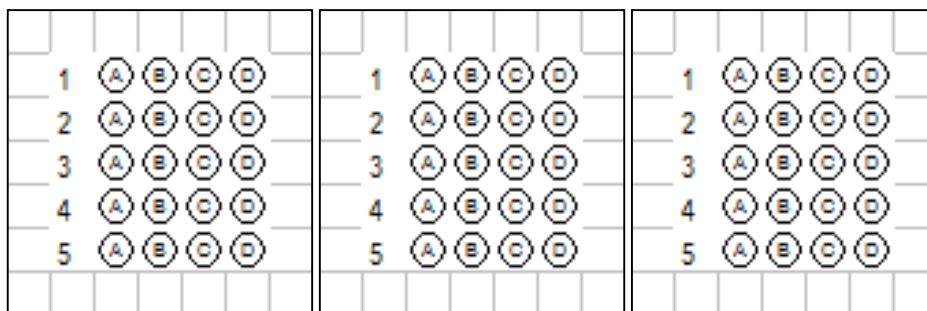
JAWABAN (Hitamkan salah satu pilihan yang benar)					
1	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	16	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	31	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
2	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	17	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	46	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
3	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	18	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	47	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
4	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	19	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	48	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
5	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	20	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	49	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
6	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	35	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	64	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
7	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	50	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	65	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
8	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	61	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	76	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
9	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	62	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	77	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	63	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	78	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
11	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	64	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	79	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
12	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	65	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	80	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
13	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	81	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	81	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
14	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	82	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	82	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
15	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	83	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	83	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		84	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	84	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		85	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	85	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		86	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	86	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		87	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	87	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		88	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	88	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		89	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	89	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
		90	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	90	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D



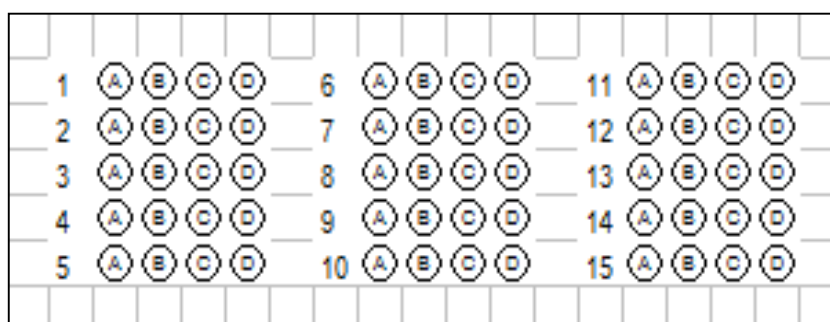
- Pada menu **Choice**, pilih **Answer**. Klik dan drag pada area desain.
- Klik pada gambar tersebut, perhatikan pada bagian properti. **Name** = J01, atur **column** = 5, row = 5, dan **number** = 1. Hasilnya sebagai berikut.



- Untuk membuat obyek answer dengan nomor berikutnya, copy gambar di atas sesuai kebutuhan.



- Gambar di atas, menunjukkan obyek yang sama. Untuk mengubahnya klik pada gambar kedua. Pada properti, pastikan **name** = J02 dan atur **number** = 6. Pada gambar ketiga pastikan **name** = J03 dan atur **number** = 11, dan seterusnya. (Number menunjukkan nilai angka awal pada setiap obyek answer). Pastikan bahwa name dibuat secara urut.



- Atur tata letak sesuai dengan contoh di atas, atau sesuai dengan yang Anda kehendaki.
- Pada bagian atas tambahkan Title untuk membuat judul.
- Hasil akhir dari rancangan desain di atas, dapat dilihat pada tab **Preview**.
- Simpan hasil rancangan dengan cara klik **File > Save as**, kemudian beri nama.

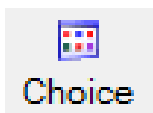
Teknik Pembuatan Form Biodata

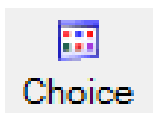
Pembuatan form biodata tidak jauh berbeda dengan pembuatan form ujian, tinggal memanfaatkan penggunaan obyek-obyek yang ada untuk membuat kombinasi pembuatan form biodata. Ada dua syarat penting yang diperlukan dalam pembuatan form biodata, yaitu:

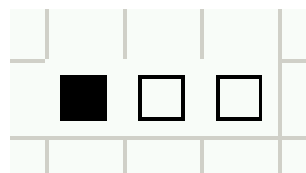
1. Menggunakan teknik **Multiple Page** dengan memanfaatkan obyek **Page** yang terdapat pada toolbar **Choice**. Teknik ini digunakan karena umumnya form biodata lebih dari satu halaman.
2. Dalam pembuatannya, tiap halaman form biodata harus menyertakan obyek **ID** karena akan memudahkan dalam pemeriksaan. Hal ini terutama untuk memudahkan penggabungan tiap halaman form biodata dengan memanfaatkan fasilitas **Join** yang terdapat pada menu **Data Process** di dalam DMR-x.

Berikut ini adalah contoh sederhana pembuatan form biodata dengan memperhatikan 2 syarat penting di atas.

1. Lengkapi halaman pertama form biodata yang Anda buat dengan obyek-obyek yang Anda inginkan, misalnya untuk halaman pertama, data pribadi mahasiswa terdiri dari nama, umur, jenis kelamin, alamat dan nomor telpon. Jangan lupa untuk memasukkan ID untuk tiap individu mahasiswa (contohnya adalah Nomor Induk Siswa) pada halaman ini.



2. Klik  pada toolbar, kemudian pilih **Page**. Letakkan secara bebas pada area desain.

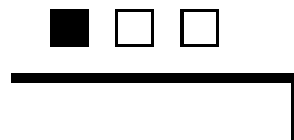


Bila Anda ingin mengatur halamannya, Anda dapat mengubahnya pada properti **number** di dalam *object properties* **page**.

3. Perhatikan pada property number, nilainya akan 1.

IDPage01 ▼	
Key	Value
name	IDPage01
left	96
top	96
columns	3
border	false
number	1 ▼

Walaupun pembuatan obyek **page** ini diletakkan bebas pada area desain, hasil *print out*-nya akan selalu berada di bagian kanan atas area desain.



4. Setelah desain halaman pertama ini selesai, Anda harus menyimpan/save desain yang anda buat dengan nama file yang Anda inginkan.
5. Untuk halaman berikutnya, caranya sama dengan pembuatan pada halaman pertama. Perhatikan cara menyimpan file-nya seperti yang dijelaskan pada poin nomor 3 di atas serta jangan lupa memasukkan obyek ID seperti pada halaman pertama.

Catatan!

Perlu diperhatikan disini bahwa nama file yang anda gunakan untuk halaman pertama harus sama dengan nama file yang digunakan untuk halaman berikutnya. Nantinya DMR secara otomatis akan membedakan nama file tiap halaman. Satu hal lagi yang perlu diperhatikan adalah semua file berekstensi DMR untuk tiap halaman harus disimpan dalam satu folder yang memiliki unsur nama multiple (contoh nama foldernya adalah **biodata-multiple.DMR**).

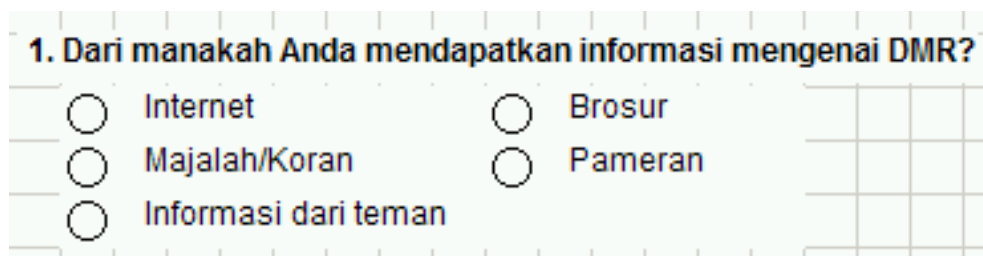
Teknik Pembuatan Form Kuesioner

Pembuatan form kuesioner pada dasarnya juga sama dengan pembuatan form ujian dengan cara memanfaatkan obyek-obyek yang terdapat pada DMR-e. Yang membedakannya adalah tidak diperlukannya nilai akhir/skor pada *data process*-nya.

Pembuatan form kuesioner menggunakan DMR akan memudahkan user dalam melakukan pengumpulan (*collecting*) data kemudian diolah lebih lanjut pada *microsoft excel* (data dari DMR diekspor ke excel).

Dalam pembuatan form kuesioner, Anda dapat memaksimalkan obyek **Checklist** dan **Answer**. Contohnya seperti di bawah ini:

1. Obyek Checklist



1. Dari manakah Anda mendapatkan informasi mengenai DMR?				
<input type="radio"/>	Internet	<input type="radio"/>	Brosur	
<input type="radio"/>	Majalah/Koran	<input type="radio"/>	Pameran	
<input type="radio"/>	Informasi dari teman			

- Buat pertanyaan dengan menggunakan **objek teks/title**.
- Buat pilihan jawaban dengan **objek checklist**.

2. Obyek Answer

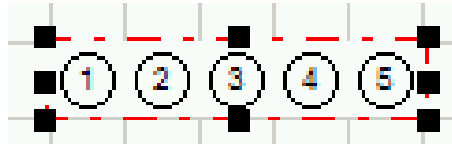
Penggunaan obyek answer dalam pembuatan form kuesioner biasanya digunakan untuk pertanyaan yang pilihan jawabannya sama untuk tiap nomor soal. Contohnya adalah pertanyaan yang jawabannya seperti di bawah ini:

Sebagai contoh, pilihan-pilihan yang disediakan adalah: 1. Sangat setuju, 2. Cenderung setuju, 3. Ragu-ragu, 4. Kurang setuju, 5. Tidak setuju sama sekali.

Teknik yang digunakan untuk membuat pilihan jawaban seperti ini adalah sebagai berikut:

- Pilihlah obyek **Answer** yang terdapat pada toolbar choice
- Ubahlah **rows** pada **object properties** menjadi **1** (hal ini dilakukan karena pilihan jawaban dibuat untuk tiap nomor soal)
- Ubahlah **number** pada **object properties** menjadi **-1** untuk menghilangkan nomor.

- d. Untuk teks-nya, Anda dapat menggunakan karakter yang berupa angka atau huruf. Untuk contoh pilihan jawaban seperti di atas, karakter yang digunakan adalah angka. Untuk langkah ini, Anda harus mengubah properti **text** pada **object properties** angka. Untuk contoh di atas, Anda harus mengetikkan angka 1 sampai 5 pada properti **text** (karena pilihan jawabannya hanya terdiri dari 5 poin).



- e. Selanjutnya adalah mengatur pembobotan untuk tiap pilihan jawaban. Untuk melakukan pembobotan ini, Anda harus mengatur properti **itemvalue** yang terdapat pada **object properties**. Seperti yang terlihat pada gambar di atas, **itemvalue**-nya diatur menjadi 5,4,3,2,1; hal ini maksudnya bahwa jika peserta yang mengisi kuesioner menghitamkan pilihan 1 yang artinya sangat setuju maka soal tersebut mendapatkan nilai 5 dan semakin ke kanan bobot nilainya akan semakin kecil.

J01	
Key	Value
name	J01
left	160
top	80
columns	6
border	false
rows	6
horizontal	true
number	1
itemvalue	5,4,3,2,1
text	12345
font	Arial;8;0;000
offset_top	0
offset_left	0
cell_width	0
cell_heigh	0

- f. Ulangi dengan cara yang sama pada nomor berikutnya.

Membuat File PDF

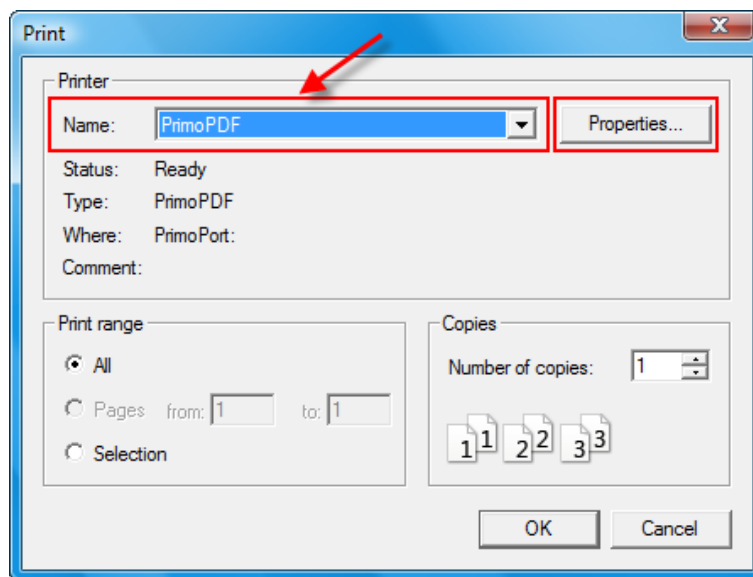
Untuk mencetak LJK yang sudah dirancang, sebaiknya rancangan LJK dikonversi ke dalam file PDF. Terdapat dua cara, yakni :

Cara pertama adalah :

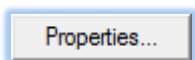
Dengan memilih menu File → Save As → PDF File

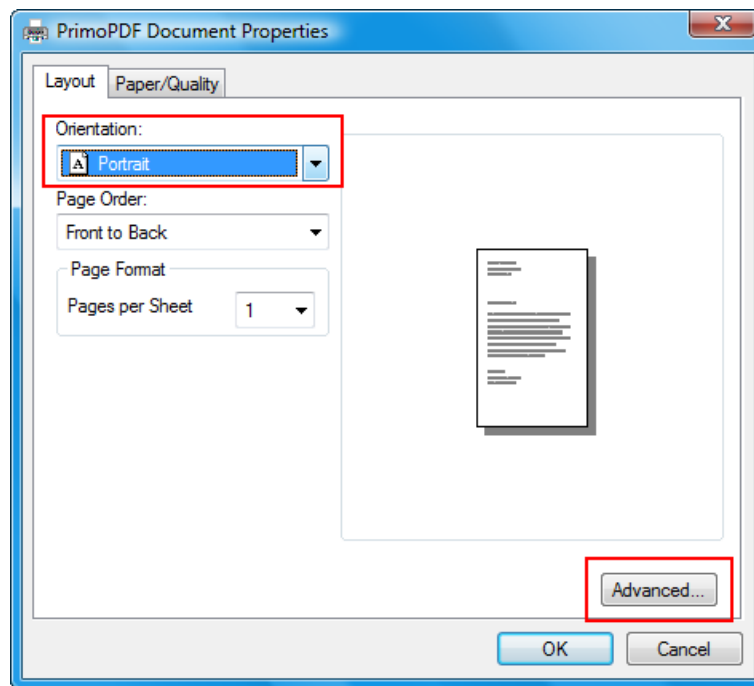
Cara kedua adalah :

- Install program pembuat PDF seperti PrimoPDF atau program lain yang sejenis. (Untuk PrimoPDF, dapat di-download secara gratis di web browser. Tahap ini cukup dilakukan sekali untuk seterusnya.
- Buka file rancangan LJK.
- Pilih File > Print.

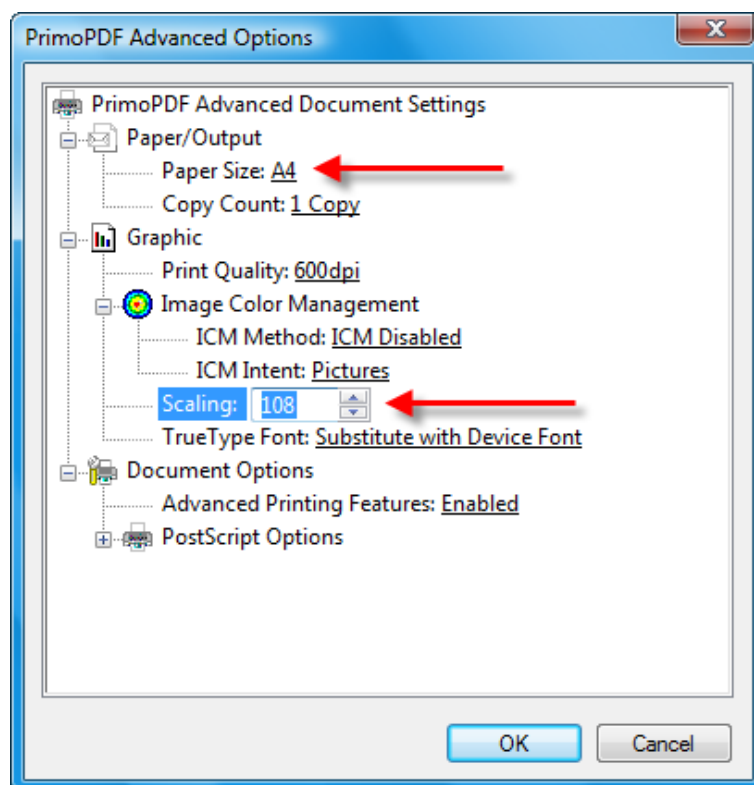


- Pada bagian **Name**, pilih PrimoPDF (muncul jika sudah di-install), kemudian pilih

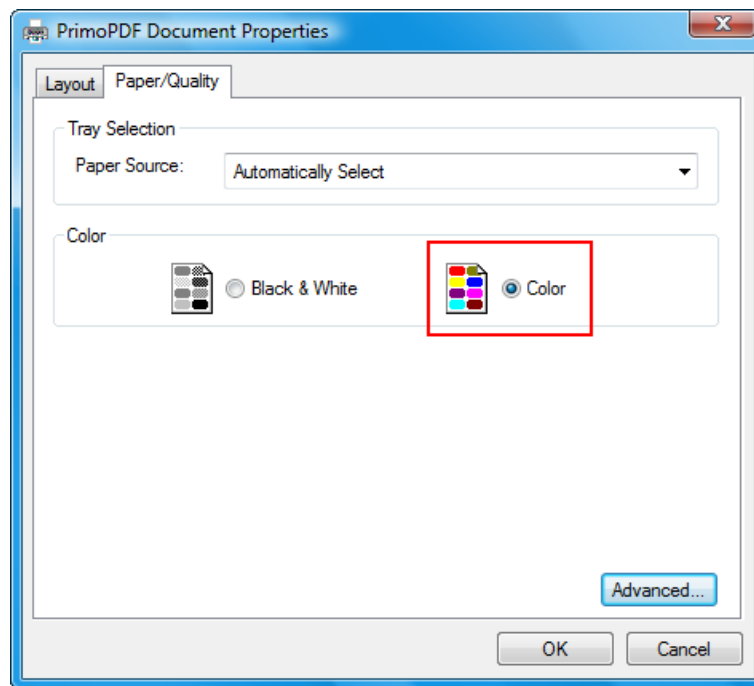




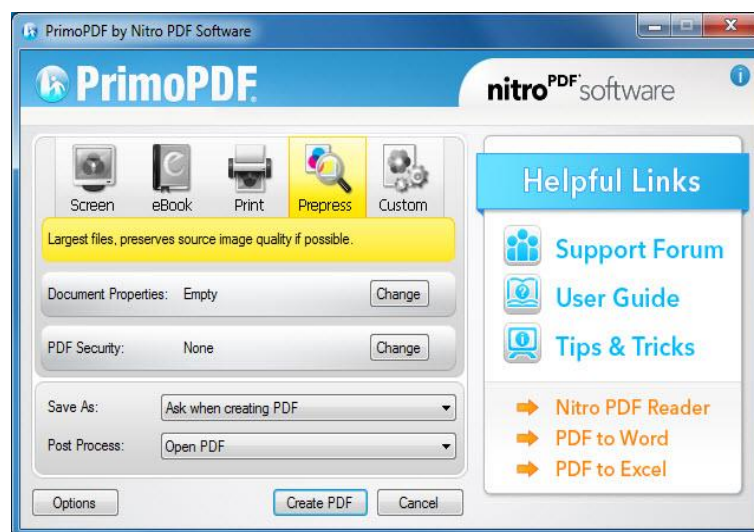
- Pada tab **Layout**, pilih **Orientation** > **Portrait** (atau sesuaikan dengan orientasi rancangan LJK yang sudah dibuat). Klik **Advanced...**.



- Pilih ukuran kertas pada bagian **Paper Size**. Tentukan skala rancangan pada bagian **Scaling** (Untuk hasil optimum, Range nilai Scaling sekitar 105-110%). Klik **OK**.



- Pada tab **Paper/Quality**, pilih **Color** > **Color**. Klik **OK**. Klik **OK** sekali lagi untuk mulai mengkonversi ke PDF.




- Perhatikan alamat dan nama file PDF yang akan dibuat, pada bagian **Save As**. Klik **OK**.
- Pembuatan file PDF sudah selesai.

Membuat LJK Menyerupai Standar Depdiknas

LJK UASBN merupakan LJK yang digunakan pada Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional untuk siswa SD. Untuk mencoba membuat dan memeriksa LJK UASBN sebagai latihan, DMR menghadirkan cara membuat LJK seperti UASBN sebagai berikut:

1. Gunakan DMR-e terbaru. (Bagi pengguna DMR-e, silakan download di situs www.digitalmarkreader.com)
2. Jalankan DMR-e.
3. Desain LJK. Klik **Save** > Klik **Preview**. Perhatikan kotak referensi ciri khas DMR di sudut-sudutnya.



SD NEGERI TIKUKUR 1
Jl. Tikukur No.1 Bandung 40133

PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah hanya dengan pensil 2B.
2. Lembar Jawaban ini tidak boleh kotor, basah, robek, atau terlipat.
3. Jawablah dengan memberi Tanda Silang (X) pada salah satu kotak pilihan jawaban yang benar.
4. Tuliskan Nama Peserta, Nomor Peserta, dan Tanggal Lahir pada kotak yang disediakan, lalu silanglah kotak di bawahnya sesuai dengan angka/huruf di atasnya.
5. Tuliskan Nomor Peserta dan Tanggal Lahir pada kolom yang disediakan, lalu silanglah (X) kotak di bawahnya sesuai dengan angka di atasnya.
6. Silanglah (X) kotak pada kolom Nama Mata Ujian yang sedang diujikan.
7. Tuliskan Nama Sekolah, Tanggal Ujian, dan bubuhkan Tanda Tangan pada kotak yang disediakan.
8. Jika salah, hapus sebersih mungkin dengan karet penghapus kemudian silanglah (X) kotak yang benar.

LEMBAR JAWABAN UJIAN

Contoh Cara Menyilang

A	B	C	X	BENAR	A	B	C	X	SALAH
A	X	B	C	SALAH	A	X	B	C	SALAH

Nama Peserta

A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U	U
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

Nomor Peserta

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Tanggal Lahir

Tgl	Bln	Thn
0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9

Nama Mata Ujian
(Silanglah salah satu)

☐ Bahasa Indonesia ☐ Matematika ☐ IPA

Nama SD / MI / SDLB: _____

Tanggal Ujian 2008

Tanda Tangan Peserta

JAWABAN

Berilah Tanda (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar.

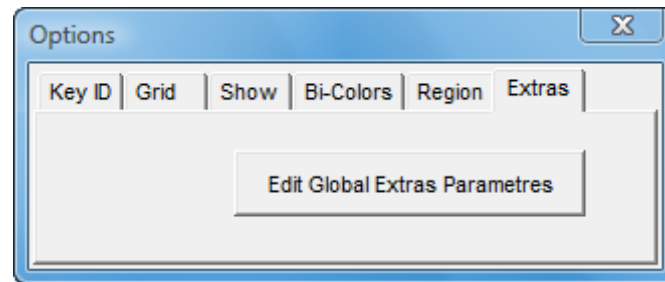
1 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	1 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	1 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	1 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	1 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
2 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	2 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	2 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	2 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	2 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
3 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	3 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	3 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	3 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	3 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
4 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	4 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	4 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	4 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	4 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D
5 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	5 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	5 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	5 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D	5 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input type="radio"/> D

D:\Template_File_DMR\UASBN.dmr

18-Jun-08

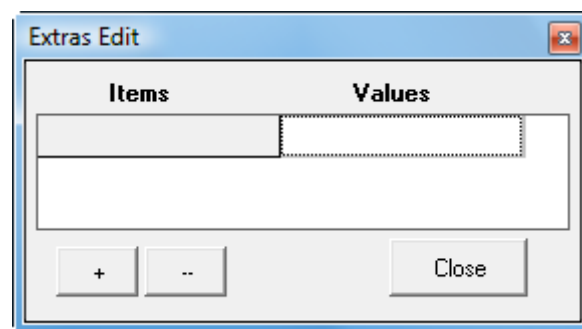
55

4. Pilih **Setting > Options > Extras**.

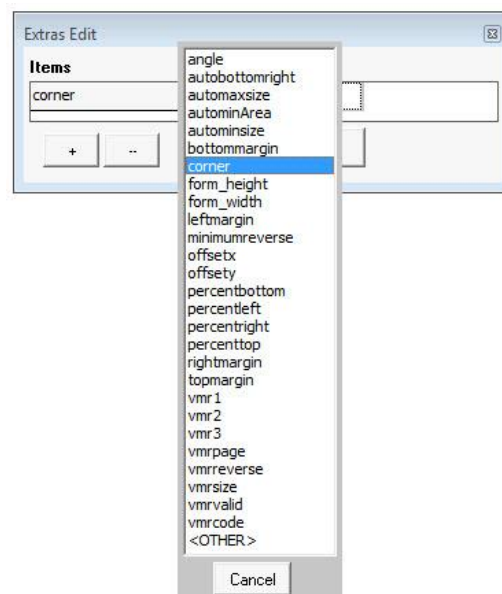


5. Klik

Edit Global Extras Parametres



6. Klik tombol "+".



7. Pilih **corner = auto**. Klik **Close**.



CV. Cipta Citra Codena

(Inventor & Prinsipal Digital Mark Reader)

Jl. Batik Ayu No. 26 Bandung 40123

Telp. 022 -2506417

DMR Hotline: 08156219300

www.digitalmarkreader.com