

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud sistem informasi tidak harus melibatkan komputer, sistem informasi yang menggunakan komputer bisa disebut sistem berbasis komputer (*computer based information system* atau CBIS), tapi dalam prakteknya sistem informasi lebih sering dikait - kaitkan dengan komputer. Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Informasi adalah data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Untuk menentukan kualitas informasi dapat dilihat dari:

1. Mudah dipahami

Informasi harus mudah dipahami oleh pembuat keputusan, baik itu informasi yang menyangkut pekerjaan rutin, maupun keputusan – keputusan yang bersifat setrategis.

2. Relevan

Dalam konteks instansi tertentu informasi yang di perlukan adalah yang benar – benar relevan dengan permasalahan, misi, dan tujuan instansi.

3. Bermanfaat

Suatu informasi harus bermanfaat bagi masyarakat, karena itu informasi juga harus dapat tersaji kedalam bentuk – bentuk yang memungkinkan pemanfaatan oleh instansi yang bersangkutan.

4. Tepat waktu

Informasi juga harus tersedia tepat waktunya. Syarat ini terutama sangat penting pada saat perusahaan membutuhkan informasi ketika manajer hendak membuat keputusan yang tepat.

5. Keandalan

Informasi haruslah didapat dari sumber yang terpercaya kebenarannya. Penggolah data atau informasi harus dapat menjamin tingkat kepercayaan yang tinggi atas informasi yang disajikannya.

6. Akurat

Syarat ini mengharuskan bersih dari kesalahan dan kekeliruan. Ini juga berarti informasi harus jelas dan secara akurat mencerminkan makna yang terkandung dari data penduduk.

7. Konsisten

Informasi tidak boleh kontradiksi didalam penyajiannya. Karna konsisten merupakan syarat penting bagi dasar pengambilan keputusan.

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

2.2. Internet

Internet kependekan dari *interconnected-networking* adalah jaringan besar yang saling berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang menghubungkan orang-orang dan komputer-komputer diseluruh dunia, melalui telepon, satelit dan sistem-sistem komunikasi yang lain. Sedangkan pengertian internet menurut segi ilmu pengetahuan, internet adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang dapat berupa teks, grafik, audio maupun animasi dan lain lain dalam bentuk media elektronik. Semua orang bisa berkunjung ke perpustakaan tersebut kapan saja serta dari mana saja, jika dilihat dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh maupun jarak dekat, seperti di dalam lingkungan perkantoran, tempat pendidikan, ataupun instansi terkait

Internet dibentuk oleh jutaan komputer yang terhubung bersama dari seluruh dunia, memberi jalan bagi informasi (mulai dari text, gambar, audio, video, dan lainnya) untuk dapat dikirim dan dinikmati bersama. Untuk dapat bertukar informasi, digunakan protocol standar yaitu Transmission Control Protocol dan Internet Protocol yang lebih dikenal sebagai TCP/IP.

TCP (Transmission Control Protocol) bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan IP (Internet Protocol) yang

mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain. TCP/IP secara umum berfungsi memilih rute terbaik transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat di gunakan, mengatur dan mengirimkan paket-paket pengiriman data.

Untuk dapat ikut serta menggunakan fasilitas Internet, Anda harus berlangganan ke salah satu ISP (Internet Service Provider) yang ada dan melayani daerah Anda. ISP ini biasanya disebut penyelenggara jasa internet. Anda bisa menggunakan fasilitas dari Telkom seperti Telkomnet Instan, speedy dan juga layanan ISP lain seperti first media, netzip dan sebagainya.

2.3. WWW (Word Wide Web)

WWW merupakan kepanjangan dari (World Wide Web) yang dapat diartikan sebagai suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global yang disebut Pengidentifikasi Sumber Seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna. WWW sering dianggap sama dengan Internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian dari pada Internet. Dengan kata lain WWW juga bisa diartikan sebagai nama yang diberikan untuk semua bagian Internet yang dapat diakses dengan software web browser. Dengan adanya WWW, kita bisa menerima berbagai macam informasi dalam berbagai format. WWW sering disebut juga sebagai protokol pada sebuah URL (Uniform Resource Locator). Fungsi WWW sendiri sebenarnya adalah menyediakan data serta informasi yang dibutuhkan untuk dapat dipergunakan bersama.

WWW pertama kali dikembangkan di Pusat Penelitian Fisika Partikel Eropa (CERN), Jenewa, Swiss. Sekitar tahun 1989 Berners-lee membuat proposal untuk proyek pembuatan hypertext secara global, kemudian pada bulan Oktober 1990, 'World Wide Web' sudah bisa dijalankan dalam lingkungan CERN. Pada musim panas tahun 1991 dan WWW resmi digunakan secara luas pada jaringan Internet.

2.4. Apache

Web server merupakan server Internet yang mampu melayani koneksi transfer data dalam protocol HTTP. Web server merupakan hal yang terpenting dari server di Internet dibandingkan server lainnya seperti E-mail server, FTP server ataupun News server. Hal ini disebabkan web server telah dirancang untuk dapat melayani beragam jenis data, dari text sampai grafis. Kemampuan ini telah menyebabkan berbagai institusi seperti universitas maupun perusahaan dapat menerima kehadirannya dan juga sekaligus menggunakannya sebagai sarana di Internet.

Web server juga dapat menggabungkan dengan dunia mobile wireless internet atau yang sering disebut sebagai WAP (Wireless Access Protocol), yang banyak digunakan sebagai sarana handphone yang memiliki fitur WAP. Dalam kondisi ini, webserver tidak lagi melayani data file HTML tetapi telah melayani WML (Wireless Markup Language).

Salah satu software yang biasa digunakan oleh banyak web master di dunia adalah Apache . Software tersebut dapat di download secara gratis. Dalam penggunaannya Apache merupakan software open source yang sekarang ini sudah merebut pasar dunia lebih dari 50%. Apache fleksibel terhadap berbagai system operasi seperti Windows 9x/NT/2000/XP/Vista ataupun Unix atau Linux. Apache merupakan turunan dari webserver yang dikeluarkan oleh NCSA yaitu NCSA HTTPd pada sekitar tahun 1995.

Kelebihan Apache Server :

1. Freeware (software gratis).
2. Mudah diinstall.
3. Mampu beroperasi diberbagai platform sistem operasi.
4. Mudah mengkonfigurasinya.
5. Apache mempunyai komponen dasar terbanyak di antara webserver-webserver lain, yang berarti bahwa webserver Apache termasuk salah satu dari webserver yang lengkap.
6. Mendukung transaksi yang aman (secure transaction) menggunakan SSL (Secure Socket Layer).

2.5. My SQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris.

Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (Structured Query Language) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R. Kemudian SQL juga dikembangkan oleh Oracle, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan database lebih user-friendly dibandingkan dengan yang lain, misalnya dBase atau Clipper karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni.

2.6. Framework Codeigniter

Framework ialah merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur & class-class yang memiliki tujuan tertentu yang sudah siap dipakai maka dapat lebih mempermudah dan cepat dalam menyelesaikan pekerjaan dari seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi/class/prosedur dari nol. CodeIgniter merupakan salah satu dari sekian banyak framework PHP yang tersedia secara gratis. Pengembang CodeIgniter adalah seorang musisi rock-n-roll bernama Rick Ellis dari EllisLab (<http://www.ellislab.com>).

Tujuan dari pembuatan framework CodeIgniter ini menurut user manualnya adalah untuk menghasilkan framework yang akan dapat digunakan untuk pengembangan proyek pembuatan website secara lebih cepat dibandingkan dengan pembuatan website dengan cara koding secara manual, dengan menyediakan banyak sekali pustaka (library) yang dibutuhkan dalam pembuatan website, dengan antarmuka yang sederhana dan struktur logika untuk mengakses pustaka yang dibutuhkan.

Model MVC merupakan konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web. MVC (Model, View, Controller) itu memisahkan antara logika

pembuatan kode dengan pembuatan template website/tampilan dari web. Jika kita menggunakan Model-View-Controller (MVC) menjadikan pembuatan sebuah website akan menjadi lebih terstruktur, lebih singkat atau menyingkat koding dalam pengkodean dan lebih sederhana. Secara sederhana konsep MVC terdiri dari 3 bagian yaitu bagian pertama yaitu Model, lalu View dan Controller.

- View merupakan bagian yang menangani proses presentation logic. Pada web bagian ini biasanya berupa file template HTML, yang diatur controller. Sedangkan View berfungsi sebagai penerima dan merepresentasikan data kepada pengguna (user). Nah pada bagian ini tidak memiliki hak akses langsung di bagian model.
- Model itu sendiri biasanya berhubungan langsung ke-database untuk memanipulasi data (insert, update, delete, search), menangani validasi dari controller, tetapi tidak controller itu tidak berhubungan langsung dengan bagian view.
- Sedangkan Controller yang merupakan bagian pengatur dari bagian model dan bagian view, controller memiliki fungsi sebagai penerima request & data dari pengguna (user) kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

Beberapa Kelebihan *CodeIgniter*

1. Free of Charge – Gratis

Lisensi *CodeIgniter* adalah lisensi *Apache/BSD style open source license*, yang berarti kita dapat menggunakannya secara gratis sesuai kebutuhan kita.

2. Lightweight – Ringan dan cepat.

Secara default, saat *CodeIgniter* berjalan hanya akan me-load beberapa library saja. Untuk library-library lain bisa di load sesuai kebutuhan. Hal ini berarti penggunaan resource yang sedikit sehingga aplikasi akan terasa ringan dan cepat.

3. Prinsip *Model-View-Controller*.

CodeIgniter mendukung pengembangan web dengan metode *Model View Controller* (MVC). Sebagai penjelasan, MVC memisahkan bagian business logic (logika program) dan tampilan (view) dalam sebuah aplikasi. Hal ini sangat

memudahkan tim dalam proses maintenance sebuah aplikasi, karena tugas bisa lebih mudah dibagi-bagi. Ada bagian yang khusus membuat tampilan dan bagian yang membuat core programnya.

4. Dokumentasi yang Lengkap.

Salah satu hal yang bisa dijadikan barometer apakah sebuah aplikasi benar-benar dikembangkan atau tidak bisa dilihat dari dokumentasinya. Dalam hal ini CodeIgniter terdapat dokumentasi yang sangat lengkap tentang semua hal yang ada dalam CodeIgniter. Mulai dari langkah instalasi sampai dokumentasi fungsi-fungsi nya tersedia. Adanya dokumentasi sangat memudahkan bagi pemula dalam mempelajari lingkungan pengembangan website dengan CodeIgniter.

5. Pustaka yang lengkap.

CodeIgniter dilengkapi dengan berbagai pustaka siap pakai untuk berbagai kebutuhan, misalnya saja koneksi database, email, session dan cookies, keamanan, manipulasi gambar dan banyak lagi.

2.7. Notepad++

Notepad++ adalah sebuah aplikasi PC/Komputer yang digunakan untuk mengedit text atau skrip pemograman, seperti: HTML, CSS, PHP, XML, Java, JSP, JavaScript, Perl Pascal, dan lain-lain yang dapat bekerja pada System Operasi Windows. Aplikasi ini sangat bermanfaat atau berguna dalam membuat atau mengedit kode-kode atau skrip yang mudah. Dalam hal tampilan, Notepad++ sedikit berbeda dengan dengan notepad yang biasa kita gunakan di Windows dengan tampilan yang menarik daripada notepad biasa, juga dengan adanya menu-menu yang lebih banyak dan icon-icon yang memudahkan pengguna dalam mengedit atau membuat skript.

Fitur-fitur pada Notepad++:

- Syntax Highlighting dan Syntax Folding
- User Defined Syntax Highlighting
- Auto-completion
- Multi-Document (dengan tab)
- Multi-View
- Regular Expression Search / Ganti didukung

- Mendukung Full Drag-and-Drop
- Dinamis
- Zoom in dan zoom out
- Multi-Language
- Bookmark

Notepad++ didistribusikan sebagai perangkat lunak bebas. Proyek ini dilayani oleh Sourceforge.net dengan telah diunduh lebih dari 27 juta kali dan dua kali memenangkan penghargaan Source-Forge Community Chose Award for Best Developer Tool.

2.8. Tipe Data

Tipe data biasanya digunakan untuk menentukan jenis nilai yang dapat ditampung oleh suatu variabel, umumnya telah menyediakan tipe-tipe data yang sederhana (simple) maupun yang terstruktur. Apabila kita membutuhkan tipe data yang belum tersedia, kita dapat mendefinisikan sendiri tipe data baru yang disebut enumerated type. Jenis-jenis tipe data:

Tabel 2.1 Tipe Data

| No | Tipe Data | Ukuran | Keterangan |
|----|-----------|------------------|--|
| 1 | Byte | 1 Byte | 0 s/d +255 |
| 2 | Integer | 2 Byte | -32768 s/d 32767 |
| 3 | Real | 6 Byte | 2.9×10^{-39} s/d 1.7×10^{38} |
| 4 | Single | 4 Byte | 1.5×10^{45} s/d 3.4×10^{38} |
| 5 | Double | 8 Byte | 5.0×10^{-324} s/d 1.7×10^{308} |
| 6 | Boolean | 1 Byte | - |
| 7 | String | 0 – 256 karakter | - |
| 8 | Array | - | - |

2.9 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.

DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

Biasanya DFD dimulai dari level 0 (*Context Diagram*), kemudian diturunkan menjadi level 1, level 2, level 3, dan seterusnya. Dalam DFD level 1 dan 2 dapat dibuat sub DFD yang menggambarkan kelengkapan proses data secara jelas.

Berikut adalah komponen DFD yang harus diperhatikan:


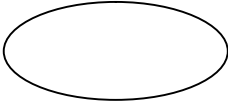
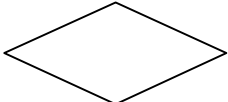

1. External entity: Komponen ini dipakai untuk menggambarkan sumber input dari sebuah sistem atau tujuan dari output sebuah sistem dalam desain DFD.
2. Data store : Komponen yang menggambarkan tempat penyimpanan data dalam desain DFD
3. Data Flow : Yang menunjukkan alur perpindahan data antar entity.
4. Proses : Komponen yang menggambarkan kinerja dari sistem yang melakukan perubahan berdasarkan data yang diinputkan dan menghasilkan data dari perubahan tersebut.

2.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut salah satu para ahli, Brady dan Loonam (2010), Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analysts dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database.

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

Tabel 2.2 Komponen ERD

| No | Komponen | Nama | Keterangan |
|----|---|---------|---|
| 1. |  | Entitas | entitas adalah objek yang menarik di bidang organisasi yang dimodelkan. |
| 2. |  | Atribut | Atribut memberikan informasi lebih rinci tentang jenis entitas. |
| 3. |  | Relasi | Relasi adalah hubungan antara beberapa entitas. |
| 4. |  | Garis | Garis menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi. |



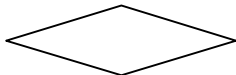
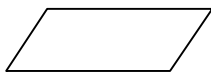

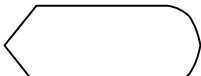

2.11 Flowchart

Flowchart dikembangkan oleh Herman Goldstine dan John von Neumann di tahun 1940-an, sebagai representasi grafis dari keputusan dan hasil keputusan dipetakan dalam bentuk individu. Flowchart menggunakan simbol yang berbeda yang berisi informasi tentang langkah-langkah atau urutan kejadian. Masing-masing dari simbol-simbol ini terkait dengan panah untuk menggambarkan arah aliran proses.

Pengertian flowchart dapat disimpulkan sebagai sebuah metodologi yang digunakan untuk menganalisis, meningkatkan, dokumen dan mengelola proses atau program. Flowchart membantu untuk:

- Pemahaman hubungan antara langkah-langkah proses yang berbeda
- Mengumpulkan data tentang proses tertentu
- Membantu dengan pengambilan keputusan
- Mengukur kinerja proses
- Menggambarkan struktur proses
- Pelacakan aliran proses

Tabel 2.3 Simbol-simbol Flowchart

| No | Simbol | Nama | Kegunaan |
|----|---|-----------|--|
| 1. |  | Terminal | Digunakan untuk permulaan atau akhir sebuah program. |
| 2. |  | Proses | Menunjukkan pengolahan yang ditunjukkan oleh komputer. |
| 3. |  | Decission | Untuk kondisi yang memungkinkan untuk jawaban atau aksi. |
| 4. |  | Input | Menyatakan proses input. |
| 5. |  | Dokumen | Menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk output. |
| 6. |  | Display | Menyatakan peralatan output yaitu layar,printer,dll. |
| 7. |  | Storage | Menyatakan input atau output berasal dari disk. |

2.12 Test TOEFL

TOEFL (Test of English as a Foreign Language) merupakan test yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan seseorang dalam berbahasa Inggris. Test ini ditujukan bagi orang yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa ibu. TOEFL ini merupakan indikator untuk memastikan teman-teman yang berasal bukan dari negara yang menggunakan bahasa Inggris, agar dapat mengikuti perkuliahan dengan baik di negara yang menggunakan bahasa Inggris.

Tes TOEFL awalnya adalah merek dagang terdaftar dari Educational Testing Service (ETS) dan diberikan di seluruh dunia. Tes ini pertama kali diberikan pada tahun 1964, yang digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa pegawai pemerintah dan mahasiswa dan sejak tahun 1960-an, tes TOEFL telah dikelola oleh Educational Testing Service (ETS), sebuah organisasi standar-pengujian internasional. Tes awalnya dikembangkan di Pusat Linguistik Terapan dipimpin oleh ahli bahasa, Dr Charles A. Ferguson.

Ujian TOEFL ini diselenggarakan oleh kantor ETS (*Educational Testing Service*) di Amerika Serikat untuk semua peserta tes di seluruh dunia. Test toefl terdiri dari test membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Waktu yang diberlakukan untuk tes TOEFL secara keseluruhan kurang lebih 150 menit untuk Paper and Pencil Based TOEFL, dan sekitar 240 menit untuk Computer Based TOEFL. Waktu untuk Computer Based TOEFL ini relatif lama karena sudah termasuk prosedur tutorial. Skor penilaian dengan model ini berada pada kisaran 450-550 ke atas. Nilai hasil ujian TOEFL berkisar antara 310 (nilai minimum) sampai 677 (nilai maximum).

Toefl menguji keterampilan bahasa yang disesuaikan dengan bidang akademik dan profesi. Bidang-bidang tersebut dikemas dan dibagi menjadi beberapa bagian. Biasanya toefl terdiri dari tiga bagian section dengan 140 pertanyaan. Test toefl ini selalu dinilai dengan listening comprehension yang terdiri dari part (bagian) A, B, dan C, kemudian dilanjutkan dengan structure and written expression yang terdiri dari part A dan B, dan yang terakhir adalah reading comprehension.

➤ **Section 1 :**

Listening comprehension (pemahaman dalam mendengarkan)

Bagian (section) ini menguji kemampuan anda dalam mendengarkan percakapan atau pidato pendek dalam bahasa Inggris melalui speaker yang disediakan oleh panitia. Jumlah soal bagian ini adalah 50 soal dengan waktu 40 menit.

➤ **Section 2 :**

Structure and Written Expression (struktur dan ungkapan tertulis)

Bagian ini berkaitan dengan Grammer atau tata bahasa. Bagian ini menguji kemampuan anda dalam memahami tata bahasa inggris dan ungkapan-ungkapan yang lazim ada dalam bahasa tulis di bahasa inggris. Selain itu, bagian ini juga menuntut kemampuan anda dalam menggunakan dan mengetahui letak kesalahan dari ungkapan dan tata bahasa tersebut. Jumlah soal bagian ini adalah 40 soal dengan waktu 25 menit.

➤ **Section 3 :**

Reading Comprehension (Pemahaman Bacaan)

Bagian (section) ini menguji kemampuan anda dalam memahami berbagai jenis bacaan ilmiah berkaitan dengan: topik, ide utama, isi bacaan, arti kata, atau kelompok kata, serta informasi detail yang berkaitan dengan bacaan. Jumlah soal bagian ini adalah 50 soal dengan waktu 55 menit.

Untuk mengetahui score dari TOEFL, anda dapat menggunakan tabel konversi yang ada dibawah ini:

Tabel 2.4 Konversi Score TOEFL

| SOAL | LISTENING | STRUCTURE | READING |
|-------------|------------------|------------------|----------------|
| 50 | 68 | - | 67 |
| 49 | 67 | - | 66 |
| 48 | 66 | - | 65 |
| 47 | 65 | - | 63 |
| 46 | 63 | - | 61 |
| 45 | 62 | - | 60 |
| 44 | 61 | - | 59 |
| 43 | 60 | - | 58 |
| 42 | 59 | - | 57 |
| 41 | 58 | - | 56 |
| 40 | 57 | 68 | 55 |
| 39 | 57 | 67 | 54 |

| | | | |
|----|----|----|----|
| 38 | 56 | 65 | 54 |
| 37 | 55 | 63 | 53 |
| 36 | 54 | 61 | 52 |
| 35 | 54 | 60 | 52 |
| 34 | 53 | 58 | 51 |
| 33 | 52 | 57 | 50 |
| 32 | 52 | 56 | 49 |
| 31 | 51 | 55 | 49 |
| 30 | 51 | 54 | 48 |
| 29 | 50 | 53 | 48 |
| 28 | 49 | 52 | 47 |
| 27 | 49 | 51 | 46 |
| 26 | 48 | 50 | 45 |
| 25 | 48 | 49 | 44 |
| 24 | 47 | 48 | 43 |
| 23 | 47 | 47 | 43 |
| 22 | 46 | 46 | 42 |
| 21 | 45 | 45 | 41 |
| 20 | 45 | 44 | 40 |
| 19 | 44 | 43 | 39 |
| 18 | 43 | 42 | 38 |
| 17 | 42 | 41 | 37 |
| 16 | 41 | 40 | 36 |
| 15 | 41 | 40 | 35 |
| 14 | 38 | 38 | 34 |
| 13 | 37 | 37 | 32 |
| 12 | 37 | 36 | 31 |
| 11 | 36 | 35 | 30 |
| 10 | 33 | 33 | 29 |
| 9 | 32 | 31 | 28 |
| 8 | 32 | 29 | 28 |

| | | | |
|---|----|----|----|
| 7 | 31 | 27 | 27 |
| 6 | 30 | 26 | 26 |
| 5 | 29 | 25 | 25 |
| 4 | 28 | 23 | 24 |
| 3 | 27 | 22 | 23 |
| 2 | 26 | 21 | 23 |
| 1 | 25 | 20 | 22 |
| 0 | 24 | 20 | 21 |

Setelah jumlah jawaban yang benar dikonversi menggunakan tabel diatas, kemudian dihitung dengan rumus dibawah ini:

- Jumlah skor hasil konversi

$$\text{Jumlah} = \text{skor listening} + \text{skor structure} + \text{skor reading}$$

- Bagi hasil penjumlahan diatas dibagi dengan 3

$$\text{Hasil pembagian} = \text{jumlah} : 3$$

- Kalikan hasil pembagian dengan 10

$$\text{Skor TOEFL} = \text{hasil pembagian} \times 10.$$

Contoh :

Untuk sesi 1 dengan 0 jawaban benar kita mendapat poin 24

Untuk sesi 2 dengan 0 jawaban benar kita mendapat poin 20

Untuk sesi 3 dengan 0 jawaban benar kita mendapat poin 21

Tambah ketiga skor tadi dihasilkan:

$$24 + 20 + 21 = 65$$

Kalikan dengan 10 :

$$65 \times 10 = 650$$

Dibagi 3

$$650 : 3 = 216,67 \text{ atau dibulatkan menjadi } 217.$$

Jadi 217 adalah skor TOEFL kita dengan 0 jawaban benar.