

**RANCANG BANGUN APLIKASI PSIKOTES KEPERIBADIAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
Rizki Hutama Putra
10.18.113**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2014

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PSIKOTES KEPERIBADIAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai
Gelara Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

**Disusun Oleh :
Rizki Hutama Putra
10.18.113**

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.P. 1039500274

Karina Auliasari, ST, M.Eng
NIP.P. 1031000426

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Utama Putra
Nim : 10.18.113
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

“RANCANG BANGUN APLIKASI PSIKOTES KEPERIBADIAN BERBASIS ANDROID”

Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 15 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL
REPUBLIK INDONESIA
0E454ACF495847400
6000
Rizki Utama Putra



LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang- Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasih dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

*Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik.
Terima Kasih Ibu.... Terima Kasih Ayah...*

My Sister

Untuk adikku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa - doanya selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aq persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aq akan selalu menjadi kakak yang terbaik untukmu...

My Sweet Heart "Nafida Rachmawati"

Sebagai tanda cinta kasihku, aku persembahkan karya kecil ini untukmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga kamu pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Terima kasih "mbemm"....

My Best friend's

Buat sahabatku Lalu, Yoga, Zam, Zico, Yosi, Snapp, Regar, Nico, Gendut, dan teman - teman yang lain yang tidak bias saya sebutkan satu - persatu terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini. Untuk teman - teman Tobaccos FC terimakasih atas kebersamaannya dalam 4 tahun terakhir ini, tanpa kalian semua aku tidak akan bias bermain futsal, walau terkadang melelahkan saat bermain bersama tetapi semua itu terasa menyenangkan karena bisa berkumpul dan berolahraga melepaskan beban pikiran yang diberikan dosen berupa tugas - tugas kuliah yang terkadang membuat stress .. hahaha.. terima kasih atas bantuan kalian, semoga keakraban di antara kita selalu terjaga,

dan juga club futsal Tobacco FC bisa diteruskan oleh adik tingkat dan tidak hanya menjadi legend tim futsal

Informatika GTN Malang. Salam Sukses...

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku...

Bapak Ir. Yudi Limpraptono, MT dan Ibu Karina Zulhasari, ST, MI. Eng selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak pak..bu.. saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diigari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak dan ibu.

Terima kasih banyak pak..bu.. bapak ibu adalah dosen favorit saya..

Seluruh Dosen Pengajar di Fakultas Teknik Informatika GTN Malang:

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, atikan dan pengalamannya yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...

Teman2 angkatan 2010 :

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini...

Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini...

"hidup adalah PROSES

hidup adalah BELAJAR

Tanpa ada batas UMUR

Tanpa ada kata TUA"

JA'NAH, berdirilah lagi...

KALITA, mencoba lagi...

GAGAL, bangkit lagi...

"NEVER GIVE UP"

Sampai TAHUN berkata :

"WAKTU NYA PUTRANG"

Semua makhluk hidup pasti akan kembali ke sisi-Nya, jadi gunakanlah waktumu yang diberikan Tuhan untuk hal yang bermanfaat...

Salam Sukses...

RIZKI HURMA PUTRA, S.Kom

Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Kepribadian Berbasis Android

Rizki Utama Putra

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu Malang
E-mail : rizkihutama@gmail.com

Abstraksi

Psikotes kepribadian menggunakan konsep – konsep dan metode – metode yang terbuka bagi setiap pengujiannya. Penggunaan konsep – konsep dan metode – metode dimaksudkan agar psikotes kepribadian bisa mencapai sasarannya, yaitu pertama, memperoleh informasi mengenai tingkah laku manusia dan kedua, mendorong setiap individu agar bisa hidup secara penuh dan memuaskan.

Psikotes kepribadian yang dibangun menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang dapat digunakan pada perangkat mobile berbasis android. Dengan membuat aplikasi ini diharapkan pada saat melakukan psikotes kepribadian dapat mempermudah masyarakat apabila ingin melakukan tes kepribadiannya dengan perangkat mobile berbasis android yang mereka miliki.

Dari hasil pengujian pada pengguna bahwa dari tingkat ketertarikan 50% orang mengatakan tampilan aplikasi psikotes kepribadian ini sangat menarik, 40% mengatakan menarik, dan 10% lainnya mengatakan cukup menarik.

Kata Kunci : Psikotes, Tes Kepribadian, Android, Adobe Flash.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PSIKOTES KEPERIBADIAN BERBASIS ANDROID” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala – kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Ir. Yudi Limpraptono, MT, selaku pembimbing I dan Ibu Karina Auliasari,ST,M.Eng, selaku pembimbing II yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Ibunda Ismaniar dan Ayahanda Eko Pujiyanto yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
2. Ir.Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Sonny Prasetio, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Ir. Yudi Limpraptono, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
7. Karina Auliasari,ST,M.Eng, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan masukan.
8. Elisa Rahmadani, adikku yang selalu menyemanati dan juga orang terdekat yang memotivasi penulis dalam proses pembuatan projek dan laporan skripsi.

9. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
10. Karakter kartun ngampus yang telah digunakan dalam laporan skripsi penulis.
11. semua teman – teman futsal Tobaccos FC yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam pengerjaan skripsi.
12. Semua keluarga yang berada di kota Malang yang telah membantu moril, material, masukan dan juga arahan terhadap penulis.
13. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penyusunan Proposal	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Tes Psikologi	7
2.1.1 Tes Kepribadian Grafis	7
2.1.2 Tes Kepribadian Kuesioner	8
2.2 Adobe Flash Professional CS6	10
2.3 XML (<i>eXtended Markup Language</i>)	11
2.4 Notepad++	11
BAB III	13
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisa Program	13
3.1.1 Analisis Kebutuhan Program	13
3.1.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional	14
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	14

3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	14
3.1.2.3 Analisis Pengguna	15
3.1.3 Arsitektur Psikotes Yang Umum Dilakukan	15
3.1.4 Arsitektur Psikotes Yang Dibangun	16
3.1.5 Fitur – Fitur Yang Digunakan Pada Aplikasi	16
3.2 Perancangan Program	17
3.2.1 Perancangan Struktur Menu	17
3.2.2 Flowchart Aplikasi Psikotes Kepribadian	19
3.2.3 Flowchart Proses Mengambil Soal	21
3.2.4 Flowchart Tombol Jawaban	22
3.2.5 Flowchart Proses Acak Soal	23
3.2.6 Desain Antar Muka Tampilan Awal	25
3.2.7 Desain Antar Muka Pilih Tes	25
3.2.8 Desain Antar Muka Penjelasan Sebelum Memulai Tes	26
3.2.9 Desain Antar Muka Saat Melakukan Tes	26
3.2.10 Desain Antar Muka Hasil melakukan Tes	27
3.2.11 Desain Antar Menu Muka Tentang	27
3.2.12 Desain Antar Muka Menu Petunjuk	28
BAB IV	29
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	29
4.1 Hasil Implementasi Psikotes Kepribadian	29
4.1.1 Hasil Tampilan Pilihan Tes	31
4.1.2 Hasil Implementasi Tes Kepribadian	31
4.2 Pengujian	32
4.2.1 Pengujian Fungsional	33
4.2.2 Pengujian Non-Fungsional	36
BAB V	41
PENUTUP	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Blog Diagram Metode Waterfall	4
Gambar 3.1 Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan buku.....	15
Gambar 3.2 Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan jaringan internet	15
Gambar 3.3 Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan perangkat <i>mobile</i> berbasis Android	16
Gambar 3.4 Struktur Menu	18
Gambar 3.5 Flowchart Dari Aplikasi Psikotes kepribadian	19
Gambar 3.6 Flowchart Pengambilan Soal	21
Gambar 3.7 Flowchart Tombol jawaban Soal	22
Gambar 3.8 Flowchart Acak Soal.....	23
Gambar 3.9 Iterasi <i>Shuffle Fisher Yates</i>	24
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Awal	25
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Pilihan Tes	25
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Keterangan Sebelum Memulai Tes.....	26
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Saat Melakukan Tes	26
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Hasil Melakukan Tes.....	27
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Tentang.....	27
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Petunjuk.....	28
Gambar 4.1 Tampilan Instalasi Aplikasi Psikotes Kepribadian.....	29
Gambar 4.2 Tampilan Proses Instalasi Aplikasi psikotes kepribadian	30
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Psikotes Kepribadian Pada Perangkat <i>mobile</i> berbasis Android.....	30
Gambar 4.4 Tampilan Menu Awal Aplikasi Psikotes Kepribadian	31
Gambar 4.5 Tampilan Menu Awal Aplikasi Psikotes Kepribadian	31
Gambar 4.6 Tampilan Tes Kepribadian	32
Gambar 4.7 Tampilan Hasil Tes Kepribadian	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengujian Fungsional Menu Awal	33
Tabel 4.2	Pengujian Fungsional Pilihan Tes Kepribadian	33
Tabel 4.3	Pengujian Fungsional Latihan	35
Tabel 4.4	Pengujian Jenis OS	36
Tabel 4.5	Pengujian Fungsional Acak Soal.....	36
Tabel 4.6	Pengujian <i>Performance Hardware</i>	37
Tabel 4.7	Tabel Tampilan Awal Aplikasi	37
Tabel 4.8	Tabel Tampilan Latihan Aplikasi	38
Tabel 4.9	Tabel Tampilan Hasil Latihan Aplikasi	38
Tabel 4.10	Tabel Penilaian Dari Segi Warna Aplikasi	39
Tabel 4.11	Tabel Penilaian Pemilihan <i>Font</i> Tulisan Pada Aplikasi	39
Tabel 4.12	Tabel Ketertarikan Pada Aplikasi Psikotes Kepribadian	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Psikotes adalah tes untuk mengukur aspek individu secara psikis. Tes dapat berbentuk tertulis, visual, atau evaluasi secara verbal yang teradministrasi untuk mengukur fungsi kognitif dan emosional. Sekarang ini ada banyak sekali ragam jenis psikotes, jika digolongkan berdasarkan metode tesnya ada tiga macam jenis psikotes yang dapat di pelajari yaitu psikotes menggunakan media grafis (gambar), psikotes menggunakan kuesioner, dan psikotes wawancara (*interview*). Tes ini dapat diaplikasikan kepada kalangan masyarakat umum khususnya yang sudah bekerja.

Media yang digunakan dalam melakukan latihan psikotes saat ini atau yang sering kita jumpai khususnya psikotes menggunakan kuesioner yaitu salah satunya masih menggunakan buku – buku dan melakukan tes secara *online*. Melakukan latihan psikotes menggunakan media buku kurang efektif, karena harus direpotkan dengan membawa buku dan alat – alat yang diperlukan lainnya. Sedangkan melakukan latihan psikotes secara *online*, perangkat yang digunakan harus berada pada jaringan internet atau jaringan *wifi*. Jika tidak maka latihan psikotes secara *online*-pun tidak bisa dilakukan.

Hal – hal yang telah dipaparkan inilah yang menjadi alasan penulis untuk membuat aplikasi psikotes kepribadian berbasis *mobile* yang menggunakan sistem operasi android. Penulis akan membangun aplikasi psikotes kepribadian yang dapat dilakukan pada setiap perangkat *mobile* berbasis android bersifat *offline* untuk dapat mempermudah para pengguna dalam melakukan latihan psikotes. Dengan meng-*install* aplikasi psikotes ke perangkat *mobile* berbasis android maka *user* dapat melakukan latihan psikotes dimanapun dan kapanpun pada saat di inginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bagaimana cara membangun aplikasi psikotes berbasis android yang dapat membantu para pengguna yang ingin melakukan latihan psikotes kepribadian

tanpa harus menggunakan buku dan terhubung langsung dengan jaringan internet untuk melakukan psikotes kepribadian, untuk itu penulis membangun aplikasi psikotes kepribadian dengan perangkat *mobile* berbasis android secara *offline* tanpa harus terhubung dengan jaringan internet.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Batasan-batasan masalah itu antara lain :

1. Materi psikotes meliputi materi Tes Kepribadian.
2. Materi psikotes pada penelitian ini di ambil dari sumber buku yang dikarang oleh Dwi Sunar Prasetyono dengan judul buku “Kitab Super Lengkap Psikotes”.
3. Sasaran usia pengguna kalangan umum khususnya yang sudah bekerja.
4. Aplikasi berjalan pada operasi sistem *handphone* android versi 2.3 (*Gingerbread*) sampai android versi 4.2 (*Jelly Beans*).
5. Aplikasi yang dibangun pada penelitian ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*, menggunakan bahasa *Action Script 3* dan sistem aplikasi bersifat *Single player* dan *Offline*.
6. *Database* soal menggunakan *File XML (eXtended Markup Language)*.
7. Tes kepribadian meliputi 12 jenis kategori tes diantaranya :
 - a. Tes percaya diri
 - b. Tes tingkat keberhasilan
 - c. Tes bergaul adaptasi dan interaksi
 - d. Tes sikap anda
 - e. Tes optimis – pesimis
 - f. Tes tegas - ragu – ragu
 - g. Tes sikap kerja
 - h. Tes obsesi
 - i. Tes sensitivitas
 - j. Tes bertanggung jawab 1
 - k. Tes bertanggung jawab 2
 - l. Tes ketenangan sikap
8. Grafis (Dua Dimensi).

1.4 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

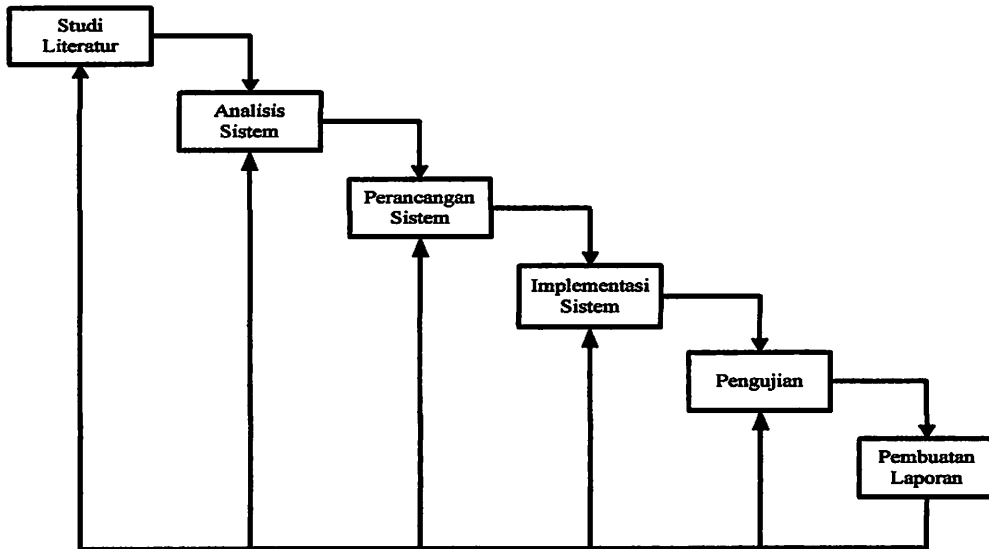
1. Membantu pengguna masyarakat umum khususnya yang sudah bekerja melakukan tes kepribadian terhadap dirinya sendiri untuk mengukur tingkat emosional dan karakter dirinya dengan pertanyaan – pertanyaan yang sudah ditentukan.
2. Memudahkan pengguna melakukan latihan psikotes kepribadian di mana saja dan kapan saja melalui perangkat *mobile*.
3. Menghemat biaya untuk tidak lagi perlu mengeluarkan uang untuk melakukan psikotes kepribadian.

1.5 Manfaat

Adapun yang menjadi manfaat dalam penyusunan skripsi adalah diharapkan untuk membantu pengguna dalam melakukan latihan psikotes kepribadian, serta membantu pengguna dalam mengetahui tingkat emosional dan karakter pribadi pengguna setelah melakukan latihan psikotes kepribadian di perangkat *mobile* berbasis android yang pengguna gunakan untuk melakukan tes tersebut. Sehingga tidak perlu lagi melakukan tes kepribadian menggunakan buku atau tes secara online.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode dalam pelaksanaan penelitian ini adalah menggunakan metode *waterfall*. Dalam metode ini, langkah demi langkah dalam pembuatan sistem saling berurutan dimana suatu tahapan tidak dapat dilakukan tanpa dilakukan terlebih dahulu tahapan di atasnya. Berikut merupakan blog diagram dari metode penelitian tes psikotes kepribadian seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Blog Diagram Metode Waterfall

1. Studi literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada, baik dari buku-buku, karya tulis dan lain sebagainya yang ada kaitannya dengan judul penelitian. Studi literature ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

- a. Data-data yang berasal dari internet yang menunjang penelitian ini.
- b. Buku – buku yang terkait dengan psikotes kepribadian dan *Adobe Flash Professional CS6*.
- c. Jurnal – jurnal ilmiah yang terkait dengan penelitian.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil yang diperlukan dalam aplikasi psikotes kepribadian, untuk mengetahui pemahaman mengenai konsep aplikasi psikotes serta penerapannya.

3. Perancangan Sistem

Dalam tahap ini melakukan perancangan alur sistem, serta melakukan perancangan tampilan program agar dapat mudah dimengerti oleh pengguna dalam menjalankan aplikasi psikotes kepribadian.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses implementasi sistem berdasarkan hasil perancangan. Proses implementasi berhubungan dengan proses pengkodean program berdasarkan bahasa pemrograman yang telah ditentukan sebelumnya. Keluaran yang dihasilkan dari proses implementasi merupakan hasil latihan tes psikotes kepribadian yang telah dilakukan berdasarkan kategori yang dipilih.

5. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi psikotes kepribadian yang dibangun. Proses pengujian dilakukan dengan cara menjalankan semua pilihan tes yang ada pada aplikasi psikotes kepribadian dan menjalankannya untuk memastikan aplikasi psikotes kepribadian berjalan sesuai yang direncanakan.

6. Pembuatan Laporan

Tahap terakhir merupakan penyusunan laporan yang memuat dokumentasi mengenai pembuatan, implementasi, serta hasil pengujian aplikasi yang telah dibuat agar dapat lebih mudah dimengerti maksud dan tujuan pembuatan aplikasi psikotes kepribadian.

1.7 Sistematika Penyusunan Proposal

Sistematika penyusunan proposal ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari proposal skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Sistematika Penyusunan Laporan Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang

software(komponen) yang digunakan dalam pembuatan program atau keperluan saat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menganalisis masalah dari yang dihadapi dalam membuat aplikasi *game* psikotes kepribadian, melakukan *evaluasi* terhadap sistem pembelajaran psikotes kepribadian dan memberi pengetahuan dasar - dasar psikotes kepribadian.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari beberapa menu, menu mulai, menu pilihan latihan psikotes, menu tentang, menu petunjuk, dan perangkat pendukung yang digunakan, *implementasi* aplikasi, serta hasil pengujian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Tes Psikologi

Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku manusia dan proses mental. Psikologi merupakan cabang ilmu yang masih muda atau remaja. Sebab, pada awalnya psikologi merupakan bagian dari ilmu filsafat tentang jiwa manusia. Menurut plato dalam buku Psikologi Umum oleh Kartini Kartono pada tahun 1996, psikologi berarti ilmu pengetahuan yang mempelajari sifat, hakikat, dan hidup jiwa manusia (*psyche* = jiwa ; *logos* = ilmu pengetahuan).^[6]

Jiwa secara harfiah berasal dari perkataan sansekerta *JIV*, yang berarti lembaga hidup (*levensbeginnel*), atau daya hidup (*levenscracht*). Oleh karena jiwa itu merupakan pengertian yang abstrak, tidak bisa dilihat dan belum bisa diungkapkan secara lengkap dan jelas, maka orang lebih cenderung mempelajari “jiwa yang memateri” atau gejala “jiwa yang meraga/menjasmani”, yaitu bentuk tingkah laku manusia (segala aktivitas, perbuatan, penampilan diri) sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, psikologi butuh berabad-abad lamanya untuk memisahkan diri dari ilmu filsafat.^[6]

Perkataan tingkah laku/perbuatan mempunyai pengertian yang luas sekali. Yaitu tidak hanya mencakup kegiatan motoris saja seperti berbicara, berjalan, berlari-lari, berolah-raga, bergerak dan lain-lain, akan tetapi juga membahas macam-macam fungsi seperti melihat, mendengar, mengingat, berpikir, fantasi, pengenalan kembali, penampilan emosi-emosi dalam bentuk tangis, senyum dan lai-lain.^[6]

2.1.1 Tes Kepribadian Grafis

Tes ini merupakan salah satu bentuk test yang akan menilai kepribadian seseorang yang mana dilihat berdasarkan gambar yang dibuatnya. Test ini meliputi beberapa tes, yaitu Test DAP (Draw A Person), Test Wartegg, Test HTP (House Tree Person), serta Test Baum Tree.^[12]

2.1.2 Tes Kepribadian Kuesioner

Tes yang mana menilai kepribadian dari seseorang yang mana dilihat berdasarkan hasil dari beberapa jawaban yang dipilih oleh orang tersebut terhadap beberapa pertanyaan yang telah diajukan. Dan tes ini juga meliputi beberapa bentuk test, yaitu Tes Efektifitas Diri, Tes Kerjasama, Tes Potensi Sukses, Tes Enneagram, Tes Ketelitian, Tes Skala Kematangan (TSK), Tes EPPS, Tes MAPP, Tes MBTI, serta Tes Koran Pauli.^[12]

Bukan hanya itu, test psikotes ini juga memiliki beberapa tujuan dalam pengembangannya, dan berikut ini beberapa jenis tes psikotes serta tujuan dari psikotes itu sendiri, yaitu sebagai berikut.^[12]

1. Test Kepribadian Baum (Tree Test). Tes ini memiliki tujuan tersendiri, dan tujuan dari tes ini adalah untuk melihat karakter dari seseorang serta kepribadian yang dimilikinya dengan cara menganalisis gambar pohon yang mana dibuat langsung oleh para peserta tes psikotes.^[12]
2. Test Kepribadian DAP (Menggambar Orang). Tes ini memiliki tujuan untuk menilai karakter serta kepribadian yang dimiliki oleh seseorang yang mana di lihat dari cara seseorang itu menganalisis gambar orang yang dibuat langsung oleh peserta tes.^[12]
3. Test Kepribadian Efektifitas Diri. Memiliki tujuan guna mengetahui keefektifan seseorang yang mengikuti tes dalam menjalankan setiap tugas serta tanggung jawab yang dihadapinya, juga untuk menilai seberapa efektif orang tersebut menyelesaikan beberapa situasi yang sulit bagi dirinya.^[12]
4. Test Kepribadian Enneagram Personality. Tes ini bertujuan untuk mengetahui dengan jelas tipe kepribadian yang dimiliki oleh seseorang yang mana dibagi menjadi 9 jenis tipe, dan cara yang digunakan yaitu pihak yang melakukan tes akan memberikan beberapa pertanyaan khusus kepada orang yang mengikuti tes ini.^[12]
5. Test Kepribadian EPPS. Tes ini bertujuan untuk mengetahui dengan pasti motivasi apa yang dimiliki oleh peserta, kebutuhan, serta hal-hal yang

menjadi kesukaan dari pribadi seseorang yang mana dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan yang tertentu.^[12]

6. Tes Kepribadian HTP (House Tree Person). Tes ini juga memiliki tujuan guna menilai karakter yang dimiliki oleh seseorang serta kepribadiannya dengan cara orang yang mengikuti tes ini akan menganalisis gambar rumah, pohon, serta gambar orang yang mana dibuat langsung oleh orang yang mengikuti tes ini.^[12]
7. Test Kepribadian MBTI. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tipe kepribadian yang dimiliki oleh seseorang dalam lingkungannya, dan cara yang digunakanpun sama, yaitu orang yang menjadi pengawas akan memberikan beberapa pertanyaan tertentu kepada para peserta tes.^[12]
8. Test Kepribadian Ketelitian, bertujuan untuk mengukur tingkat kecermatan atau ketelitian seseorang dalam mengolah data yang berupa angka, kata, atau kombinasi keduanya.^[12]
9. Test Kepribadian MAPP, bertujuan untuk mengukur pilihan kesukaan seseorang dalam berbagai hal terutama yang berkaitan erat dengan pekerjaan atau dunia kerja profesional.^[12]
10. Tes Kepribadian Pauli Kraepplin, bertujuan untuk mengukur karakter seseorang pada beberapa aspek tertentu, yaitu aspek keuletan (daya tahan), aspek kemauan atau kehendak individu, aspek emosi, aspek penyesuaian diri, dan aspek stabilitas diri dengan cara memintanya melakukan penghitungan angka-angka dalam deret yang panjang.^[12]
11. Test Kepribadian Skala Kematangan, bertujuan untuk mengukur tingkat kedewasaan (kematangan sikap) seseorang dalam bertindak terhadap situasi tertentu.^[12]
12. Test Kepribadian Teamwork Test adalah tes yang bertujuan mengukur kemampuan seseorang untuk bekerja dalam sebuah tim yang solid untuk mencapai tujuan bersama.^[12]
13. Tes Kepribadian Kecenderungan Sukses, bertujuan untuk mendeteksi kecenderungan seseorang untuk menjadi orang sukses berdasarkan faktor-faktor tertentu yang ada pada dirinya.^[12]
14. Tes Kepribadian WARTEGG, bertujuan untuk mengeksplorasi (meneliti karakter kepribadian seseorang) terutama dalam hal emosi, imajinasi,

dinamisme, kontrol dan reality function, yang dimiliki oleh seseorang berdasarkan 8 macam gambar yang dibuatnya.^[12]

Psikotest tidak hanya dilakukan untuk calon karyawan, tapi juga untuk calon mahasiswa bahkan di beberapa sekolah lanjutan atas juga sudah diberlakukan psikotest untuk hal-hal tertentu. Dengan latihan-latihan contoh soal psikotes, diharapkan bisa membantu banyak orang untuk mempersiapkan diri lebih baik lagi. Contoh soal psikotes dapat menjadi acuan utama untuk memprediksi soal yang akan muncul dan bagaimana harus menjawabnya.

2.2 Adobe Flash Professional CS6

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.^[11]

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.^[11]

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada

situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.^[11]

2.3 XML (*eXtended Markup Language*)

XML (*eXtensible Markup Language*) adalah sebuah bahasa markah untuk mendeskripsikan data. XML merupakan turunan (subset) atau versi ringkas dari SGML (*Standard Generalized Markup Language*). SGML sendiri merupakan sebuah standar ISO untuk format dokumen. SGML tidak berisi berupa *tag-tag* siap pakai seperti halnya bahasa HTML, melainkan berupa aturan-aturan standar dalam pembuatan *tag-tag* format dokumen. SGML banyak dipakai untuk mengelola dokumen dalam jumlah besar, frekuensi revisi tinggi dan dibutuhkan dalam beragam format tampilan. SGML jarang dipakai karena sangat rumit dan kompleks. XML dibuat dengan konsep yang lebih sederhana dan ringkas, tujuannya agar bisa dipakai sebagai aplikasi di desktop dan jaringan Internet.^[9]

XML dengan cepat diadopsi sebagai standar untuk pertukaran data, khususnya untuk penggunaan lintas aplikasi dan platform. Kelebihan dari XML adalah karakteristiknya yang *extensible* dan *platform independent*. Berbeda dengan HTML, XML tidak mempunyai kosakata (berupa "tag") yang baku, sebaliknya dengan XML kita bebas merancang *tag-tag* sendiri, sesuai dengan kebutuhan aplikasinya.^[9]

2.4 Notepad ++

Notepad++ adalah sebuah text editor yang sangat berguna bagi setiap orang dan khususnya bagi para *developer* dalam membuat program. Notepad++ menggunakan komponen Scintilla untuk dapat menampilkan dan menyuntingan

teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman yang berjalan diatas sistem operasi Microsoft Windows. ^[10]

Selain manfaat dan kemampuannya menangani banyak bahasa pemrograman, Notepad ++ juga dilisensikan sebagai perangkat *free*. Jadi, setiap orang yang menggunakannya tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli aplikasi ini karena sourceforge.net sebagai layanan yang memfasilitasi Notepad ++ membebaskannya untuk digunakan. ^[10]

Beberapa daftar bahasa program yang didukung oleh Notepad++ adalah C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, Javascript. Sebenarnya masih banyak lagi bahasa program yang didukung, namun penulis baru mencoba Notepad ++ dengan bahasa program yang diatas. ^[10]

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis program

Aplikasi psikotes kepribadian yang akan dibangun oleh penulis ini merupakan aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat emosional dan karakter pengguna yang telah melakukan tes dengan aplikasi yang penulis bangun. Pengguna akan memilih tes yang ada dalam aplikasi dan menjawab soal – soal yang nantinya akan memunculkan hasil setelah menjawab soal – soal yang telah disediakan. Dengan hasil tes itu, pengguna akan mendapatkan skor hasil dari tes yang dilakukan dan nantinya diharapkan dapat mengetahui tingkat emosional dan karakter sesuai dengan hasil tes.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Program

Analisis kebutuhan program suatu dasar untuk menentukan komponen – komponen serta alat alat yang digunakan untuk membuat aplikasi dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Adapun kebutuhan fungsional dari aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi harus dapat menampilkan pilihan tes kepribadian serta soal – soal dari setiap tes kepribadian yang akan dipilih sesuai dengan kategori psikotes kepribadian.
2. Aplikasi harus dapat menampilkan skor dan keterangan dari tes kepribadian yang dipilih sesuai dengan kategori psikotes kepribadian dan dapat memberikan informasi kepada pengguna tentang karakter dan tingkat emosionalnya.
3. Tes kepribadian meliputi 12 jenis kategori tes diantaranya :
 - a. Tes percaya diri
 - b. Tes tingkat keberhasilan
 - c. Tes bergaul adaptasi dan interaksi
 - d. Tes sikap anda
 - e. Tes optimis – pesimis
 - f. Tes tegas - ragu – ragu
 - g. Tes sikap kerja
 - h. Tes obsesi
 - i. Tes sensitivitas
 - j. Tes bertanggung jawab 1
 - k. Tes bertanggung jawab 2
 - l. Tes ketenangan sikap

3.1.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional

Pada analisis kebutuhan non-fungsional ini dijelaskan analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, dan analisis pengguna.

3.1.2.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

1. Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi psikotes kepribadian adalah :
 - a. Sistem Operasi *Windows 7*.
 - b. *Adobe Flash Professional CS6*.
2. *Database* soal – soal beserta jawaban yang akan digunakan dibangun di XML (*eXtended Markup Language*).
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi psikotes kepribadian menggunakan perangkat *mobile* berbasis android.

3.1.2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

1. Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan oleh pengembang adalah:
 - a. Prosesor dengan kecepatan 1.6 Ghz.
 - b. RAM 1 Gb.
 - c. Hardisk 20 Gb.
 - d. Monitor.
 - e. VGA Card 256 Mb.
 - f. *Mouse dan Keyboard*
 - g. *Speaker*
2. Spesifikasi *minimum* perangkat keras yang dibutuhkan oleh pengguna adalah:
 - a. Android versi 2.3 (*Gingerbread*).
 - b. RAM 512 Gb.
 - c. Ruang Penyimpanan 10 Mb.
 - d. 1 GHz Cortex-A5 CPU, Adreno 200 GPU, *Qualcomm MSM7227A chipset*.
 - e. 3.27" *capacitive TFT touchscreen of HVGA resolution (320 x 480)*.

3.1.2.3 Analisa Pengguna

Selain dibutuhkankannya perangkat keras dan perangkat lunak, user juga sangat dibutuhkan dalam menggunakan aplikasi psikotes kepribadian ini. Adapun spesifikasi *user* yang dibutuhkan antara lain:

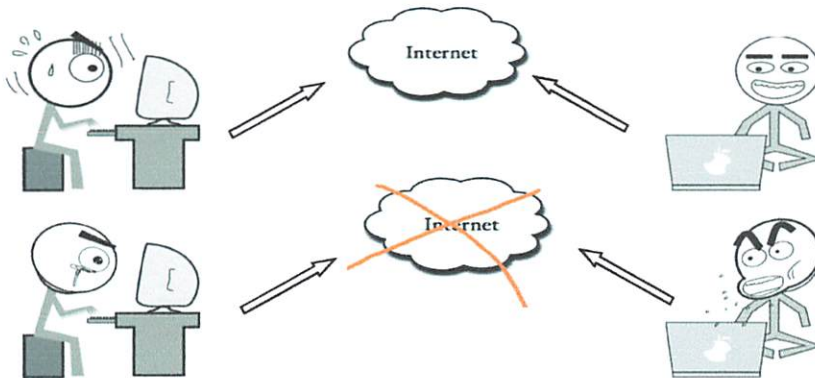
1. Prioritas aplikasi psikotes kepribadian ini di prioritaskan pada masyarakat umum khususnya yang sudah memiliki pekerjaan kisaran usia antara 20 tahun keatas.
2. Pengguna umum yang mengerti dalam mengoperasikan perangkat *mobile* berbasis android.

3.1.3 Arsitektur Psikotes Yang Umum Dilakukan

Arsitektur psikotes yang kebanyakan orang lakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan buku.

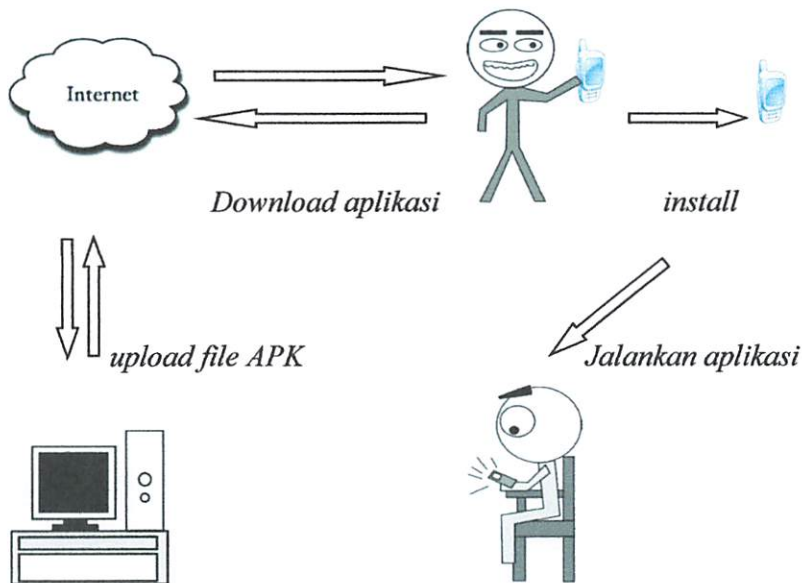


Gambar 3.2 Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan jaringan internet

Berdasarkan gambar 3.2 diatas, salah satu cara melakukan latihan psikotes kepribadian dengan menggunakan buku dan jaringan internet. Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan internet dapat terkendala apabila jaringan internet tidak ada, maka latihan psikotes kepribadian tidak dapat dilakukan.

Begitu juga pada gambar 3.1, dengan latihan psikotes kepribadian menggunakan buku, apabila buku latihan besar dan tebal maka untuk membawanya kemana saja akan terkendala terutama ruang penyimpanan buku dan bobot buku yang berat.

3.1.4 Arsitektur Psikotes Yang Di Bangun



Gambar 3.3 Melakukan latihan psikotes kepribadian menggunakan perangkat *mobile* berbasis android.

Berdasarkan gambar 3.3 diatas, penulis membangun aplikasi psikotes kepribadian yang dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis android. Sehingga pengguna dapat melakukan latihan psikotes kepribadian dengan perangkat *mobile* tanpa harus membeli buku dan mengakses internet karena aplikasi yang penulis bangun bersifat *offline*.

3.1.5 Fitur – Fitur Yang Digunakan Pada Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi psikotes kepribadian berbasis android ini, penulis mengguakan beberapa fitur yang akan dipergunakan dalam latihan psikotes kepribadian. Penulis memberikan dua belas pilihan tes yang berkaitan dengan tes kepribadian yang nantinya akan dimasukan kedalam aplikasi. Di dalam

masing – masing tes tersebut terdapat pilihan soal latihan sesuai dengan tes yang di pilih, tes tersebut antara lain :

a.	Tes percaya diri	= 25 soal
b.	Tes tingkat keberhasilan	= 25 soal
c.	Tes bergaul adaptasi dan interaksi	= 20 soal
d.	Tes sikap anda	= 15 soal
e.	Tes optimis – pesimis	= 10 soal
f.	Tes tegas - ragu – ragu	= 15 soal
g.	Tes sikap kerja	= 15 soal
h.	Tes obsesi	= 15 soal
i.	Tes sensitivitas	= 20 soal
j.	Tes bertanggung jawab 1	= 27 soal
k.	Tes bertanggung jawab 2	= 25 soal
l.	Tes ketenangan sikap	= 20 soal

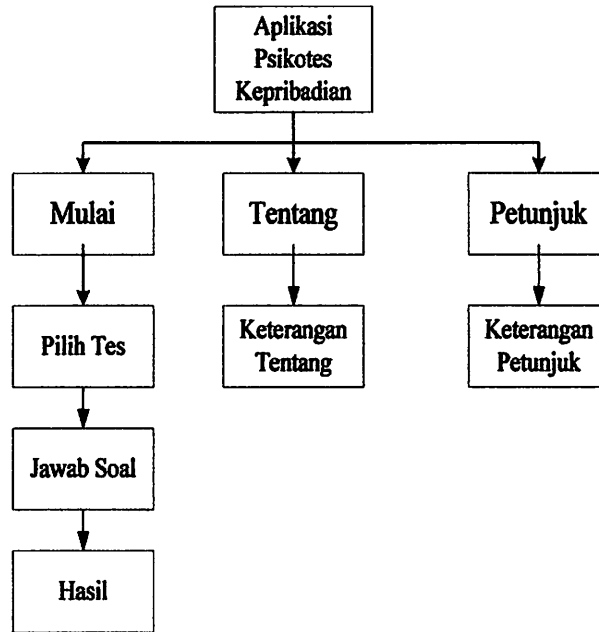
Jadi total keseluruhan soal yang ada dalam tes kepribadian yang akan dibangun yaitu 232 soal.

3.2 Perancangan Program

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan aplikasi psikotes kepribadian dimana perancangan tersebut bertujuan untuk menggambarkan aplikasi serta alur proses dari aplikasi yang akan dibuat. Perancangan dilakukan untuk mempermudah dalam proses implementasi program. Perancangan aplikasi yang dilakukan merupakan kelanjutan dari proses analisa kebutuhan. Setelah mendapatkan gambaran kebutuhan yang dilakukan, selanjutnya disusunlah gambaran mengenai alur sistem, tampilan layout serta proses yang berjanlan pada program aplikasi ini.

3.2.1 Perancangan Struktur Menu

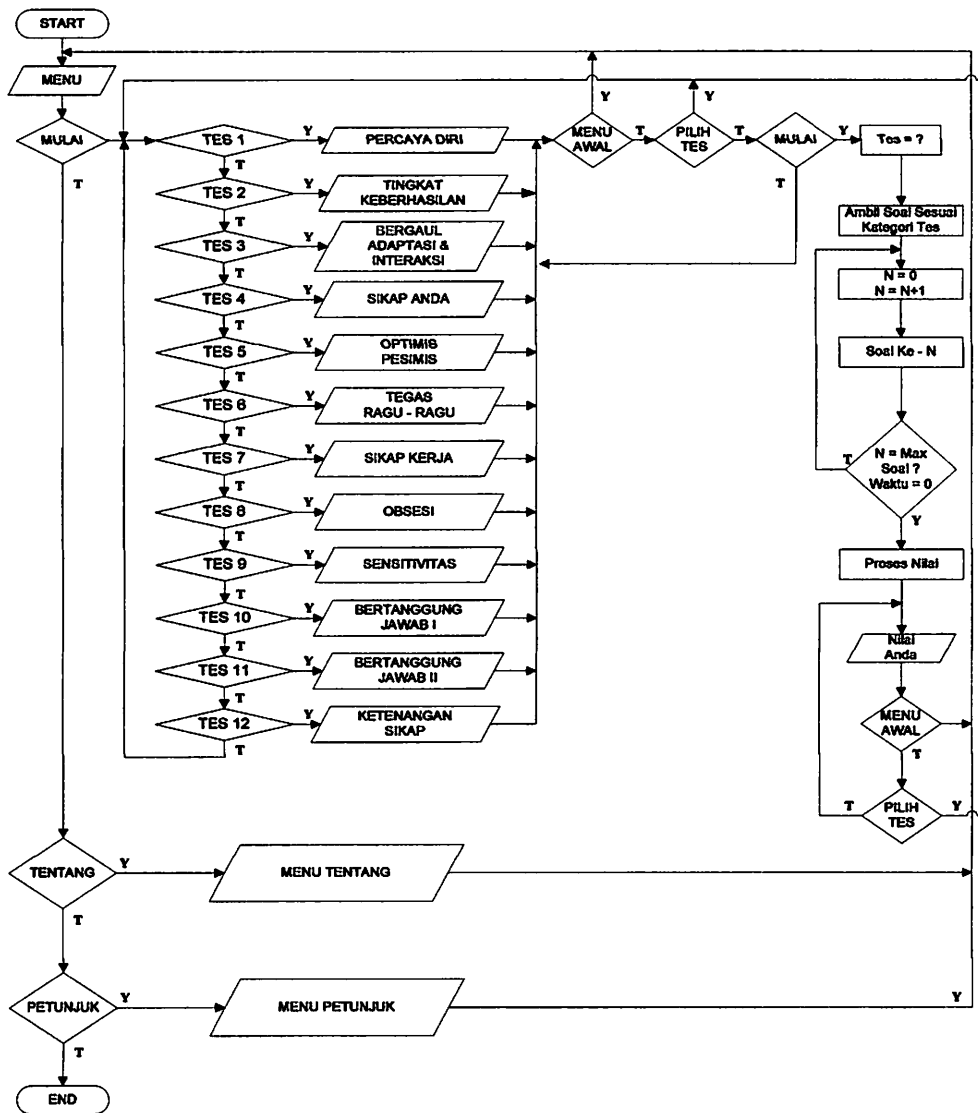
Perancangan struktur menu adalah perancangan tata urutan menu dari aplikasi psikotes kepribadian. Perancangan struktur menu pada aplikasi psikotes kepribadian dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Struktur Menu

Pada gambar 3.4 tergambar struktur menu dari alur sistem aplikasi psikotes kepribadian. Proses pertama yang akan dilakukan oleh *user* yaitu memilih menu awal yang ada, dan masuk kedalam pilihan tes yang telah disediakan. Setelah memilih maka *user* akan dihadapkan dengan soal – soal dan jawaban yang sudah disediakan sesuai ketegori yang dipilih. Selanjutnya setelah *user* menjawab semua soal, maka aplikasi akan menampilkan hasil dari tes yang telah dilakukan berupa skor yang di dapat dan keterangan sesuai dengan jumlah skor. Proses kedua yaitu apabila *user* memilih submenu tentang, setelah dipilih maka aplikasi akan menampilkan keterangan dari menu tentang yang isinya berupa biodata penulis yang akan ditampilkan dalam menu tersebut. Proses yang ketiga yaitu apabila *user* memilih menu petunjuk, setelah dipilih maka aplikasi akan menampilkan keterangan dari submenu petunjuk yang isinya berupa keterangan dari cara bermain atau menggunakan aplikasi psikotes kepribadian. Dengan ini diharapkan agar mempermudah *user* dalam penggunaan aplikasi psikotes kepribadian yang penulis bangun.

3.2.2 Flowchart Aplikasi Psikotes kepribadian



Gambar 3.5 Flowchart Dari Aplikasi Psikotes kepribadian

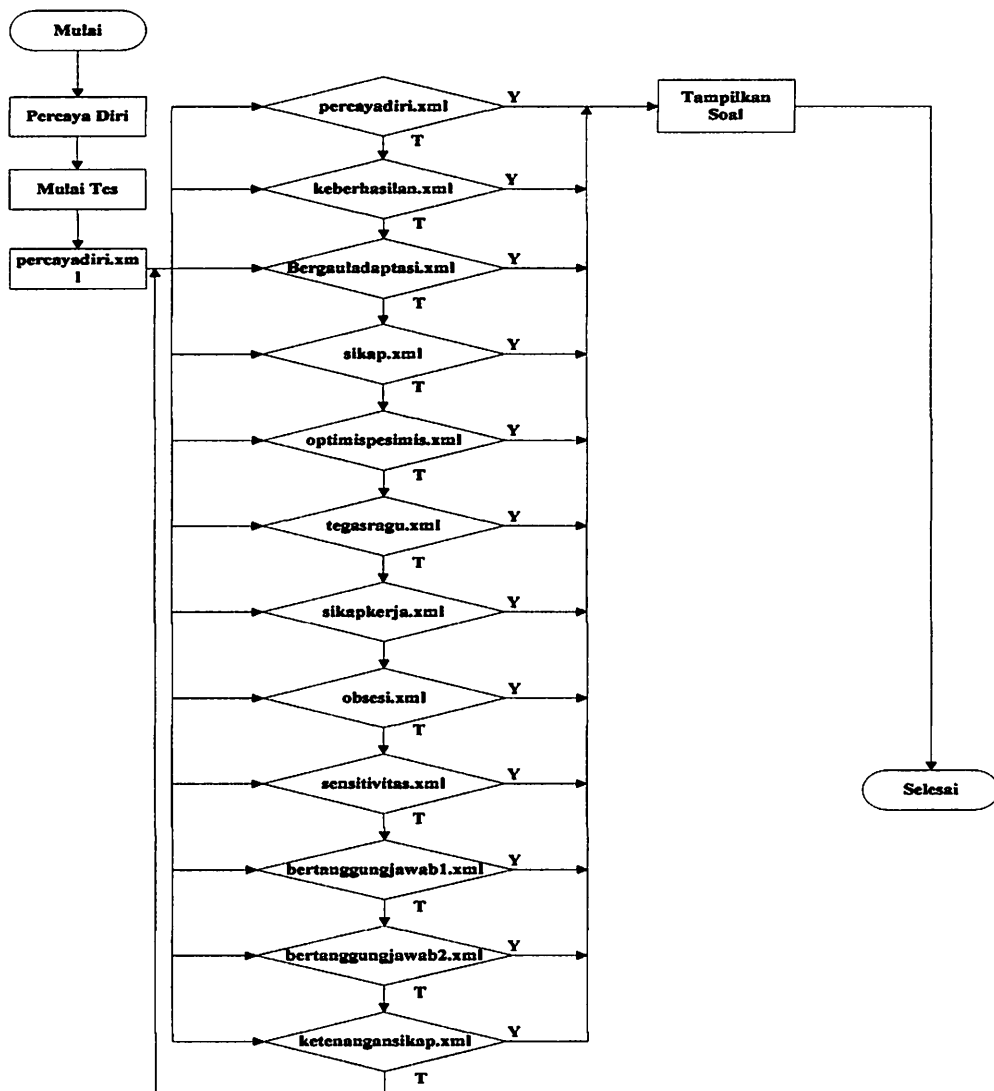
Keterangan :

1. Mulai.
2. *User* dihadakan dengan beberapa menu pilihan yang ada dalam aplikasi psikotes kepribadian yang penulis bangun untuk memilih salah satu dari menu tersebut.
3. Apabila *user* memilih menu Mulai, maka *user* selanjutnya akan dihadapkan dengan beberapa pilihan tes kepribadian.

4. Setelah memilih salah satu tes kepribadian yang sudah disediakan, maka *user* akan dihadapkan kembali dengan keterangan sebelum memulai tes, didalam keterangan tersebut terdapat tiga pilihan menu yaitu Menu Awal, Pilih Tes, dan Mulai Tes.
5. Selanjutnya apabila user memilih Menu Awal, maka *user* akan kembali ke menu awal seperti saat aplikasi baru dijalankan. Apabila *user* memilih menu Pilih tes, maka user akan diarahkan kembali ke pilihan tes kepribadian yang sudah disediakan. Yang terakhir apabila *user* memilih Mulai Tes, maka *user* akan dihadapkan dengan soal – soal beserta jawaban ssesuai kategori tes yang dipilih.
6. Setelah melakukan tes sesuai kategori yang dipilih, *user* akan menerima hasil dari tes tersebut berupa skor dan keterangan dari tes tersebut yang menunjukkan tingkat emosional atau karakter pribadi *user* tersebut.
7. Apabila *user* memilih menu tentang, maka *user* akan dihadapkan dengan biodata penulis selaku pembuat aplikasi.
8. Apabila *user* memilih petunjuk, maka *user* akan dihadapkan dengan car bermain atau menggunakan aplikasi spikotes kepribadian yang penulis bangun.
9. Selesai.

3.2.3 Flowchart Proses Mengambil Soal

Pada aplikasi psikotes kepribadian ini, terdapat proses pengambilan soal yang nantinya akan digunakan pada aplikasi tersebut berupa *file XML (eXtended Markup Language)*. Langkah – langkahnya sebagai berikut :



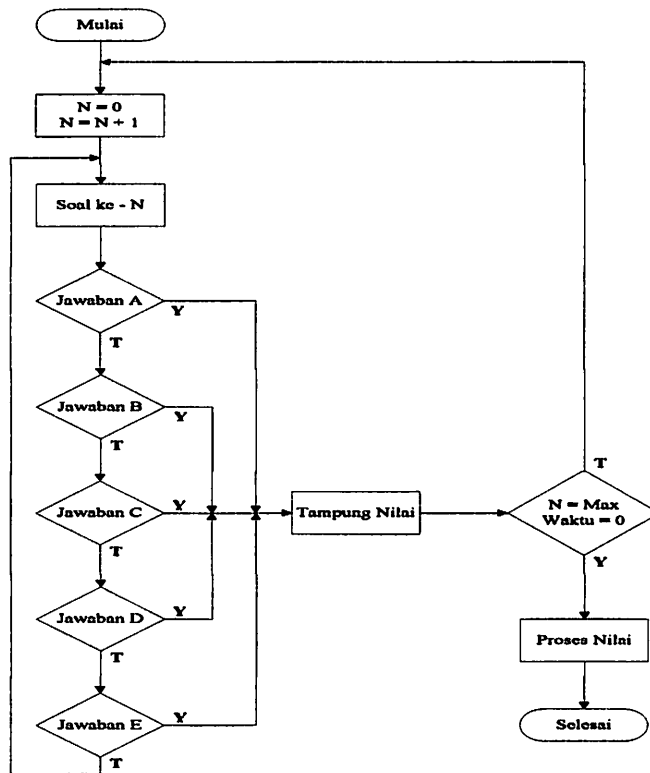
Gambar 3.6 Flowchart Pengambilan Soal

Keterangan :

1. Mulai.
2. Apabila *user* memilih salah satu kategori tes, misal tes Percaya Diri dan *user* selanjutnya memilih mulai Mulai Tes.
3. Setelah memilih menu Mulai Tes, maka selanjutnya program yang akan mencari data sesuai kategori yang di pilih berupa *file XML (eXtended Markup Language)* yang sudah ditentukan.
4. Selesai.

3.2.4 Flowchart Tombol Jawaban

Pada aplikasi psikotes kepribadian ini, terdapat proses tombol jawaban soal yang berfungsi untuk memberikan nilai terhadap soal – soal yang telah dijawab oleh *user*. Langkah – langkahnya sebagai berikut :



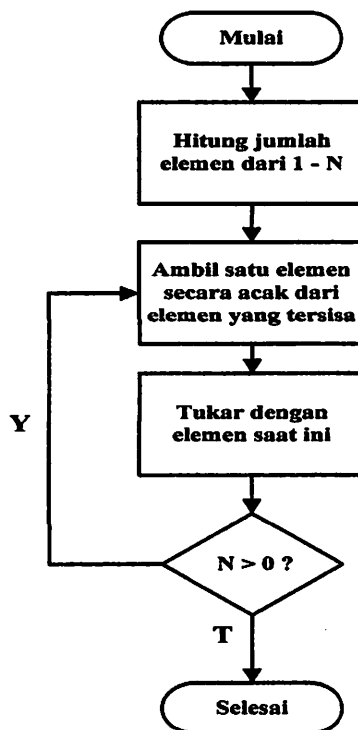
Gambar 3.7 Flowchart Tombol Jawaban Soal

Keterangan :

1. Mulai.
2. Menghitung jumlah soal yang akan ditampilkan pada latihan tes kepribadian yang dipilih.
3. Menampilkan soal sesuai dengan urutan.
4. Memilih jawaban dari soal yang ditampilkan.
5. Menampung nilai jawaban dari soal – soal yang telah dijawab.
6. Menghitung apakah masih ada sisa soal yang akan ditampilkan dan menghitung sisa waktu yang tersedia.
7. Memproses nilai apabila soal dan waktu telah habis.
8. Selesai.

3.2.5 Flowchart Proses Acak Soal

Pada aplikasi psikotes kepribadian ini, terdapat proses mengacak soal yang berfungsi untuk menukar urutan soal – soal yang ada di *file XML (eXtended Markup Language)* supaya urutan soal tidak monoton. Metode yang digunakan dalam acak soal ini yaitu metode *Fisher Yates*. Langkah – langkahnya sebagai berikut :



Gambar 3.8 Flowchart Acak Soal

Keterangan :

1. Mulai.
2. Program menghitung jumlah elemen yang ada di *file XML (eXtended Markup Language)*.
3. Selanjutnya program menganambil secara acak elemen yang tersisa dan menukarnya dengan elemen saat ini.
4. Apabila jumlah elemen sudah terpenuhi atau sudah ditukar dengan elemen baru maka program acak berhenti dan memasukan elemen baru yang sudah di acak.
5. Selesai.

Secara umum metode *Fisher Yates* adalah sebagai berikut :

1. Menghitung jumlah elemen dari 1 – Q.
2. Mengambil elemen secara acak dari elemen yang tersisa.
3. Meunukar elemen tersebut dengan elemen saat ini.
4. Proses akan diulangi jika masih ada elemen yang tersisa.

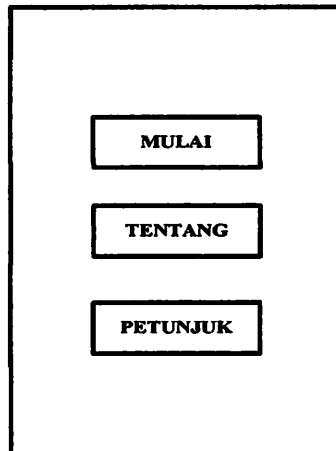
Penerapan metode *fisher yates* pada aplikasi psikotes kepribadian yang penulis bangun yaitu misalkan dalam suatu *file XML (eXtended Markup Language)* yang sudah disediakan terdapat 10 soal yang akan di acak. Array tersebut dimasukan kedalam prosedur *shuffle* dimana proses pengacakan terjadi. Dari array tersebut didapat panjang array yang kemudian dimasukan ke dalam variabel Q (Q = 10).

Q	I	array[i]	t / array[Q]	Array yang sudah fix	Isi array setelah di swap
10	6	6	9	6	0, 1, 2, 3, 4, 5, 9, 7, 8, 6
9	0	0	8	0, 6	8, 1, 2, 3, 4, 5, 9, 7, 0, 6
8	1	1	7	1, 0, 6	8, 7, 2, 3, 4, 5, 9, 1, 0, 6
7	2	2	9	2, 1, 0, 6	8, 7, 9, 3, 4, 5, 2, 1, 0, 6
6	2	9	5	9, 2, 1, 0, 6	8, 7, 5, 3, 4, 9, 2, 1, 0, 6
5	1	7	4	7, 9, 2, 1, 0, 6	8, 4, 5, 3, 7, 9, 2, 1, 0, 6
4	1	4	3	4, 7, 9, 2, 1, 0, 6	8, 3, 5, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6
3	1	3	5	3, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6	8, 5, 3, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6
2	1	5	5	5, 3, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6	8, 5, 3, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6
1	0	8	8	8, 5, 3, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6	8, 5, 3, 4, 7, 9, 2, 1, 0, 6

Gambar 3.9 Iterasi *Shuffle Fisher Yates*

3.2.6 Desain Antar Muka Tampilan Awal

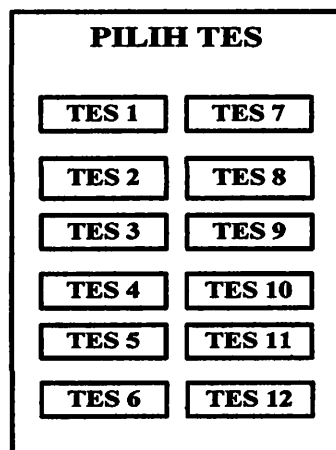
Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan awal yang nantinya saat aplikasi pertama dijalankan akan tampil menu pilihan yaitu menu Mulai, Tentang, dan Petunjuk yang ditunjukkan pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Awal

3.2.7 Desain Antar Muka Pilihan Tes

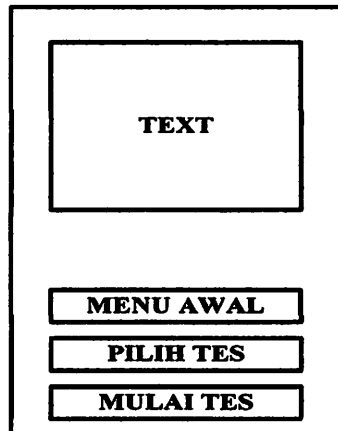
Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan pilihan tes yang nantinya terdapat dua belas pilihan tes dan berkaitan dengan psikotes kepribadian penulis bangun yang akan ditunjukkan pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Pilihan Tes

3.2.8 Desain Antar Muka Penjelasan Sebelum Memulai Tes

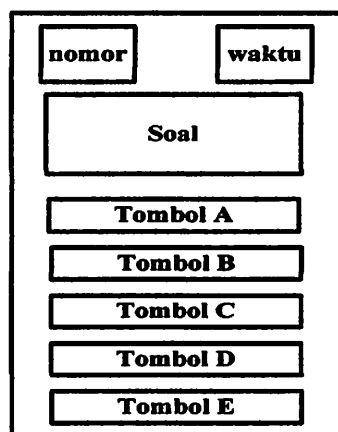
Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan penjelasan sebelum memulai tes yang nantinya terdapat keterangan sebelum melakukan tes yang bertujuan untuk mudah dipahami soal – soal dan cara menjawab, yang akan ditunjukkan pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Keterangan Sebelum Memulai Tes.

3.2.9 Desain Antar Muka Saat melakukan tes

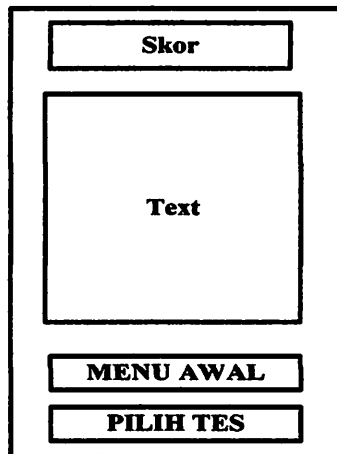
Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan saat melakukan tes dimana didalamnya terdapat urutan nomor soal, waktu, soal dan jawaban yang akan ditunjukkan pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Saat Melakukan Tes.

3.2.10 Desain Antar Muka Hasil Melakukan Tes

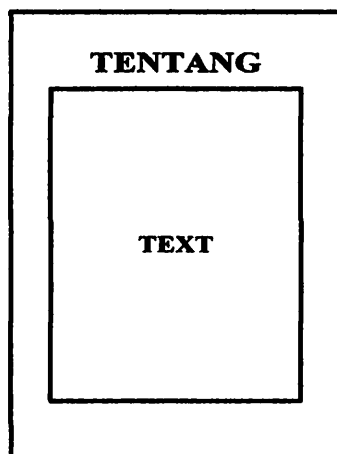
Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan hasil melakukan tes dimana didalamnya terdapat skor atau poin yang didapat saat setelah melakukan tes dan keterangan hasil tes yang akan ditunjukkan pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Hasil Melakukan Tes.

3.2.11 Desain Antar Muka Menu Tentang

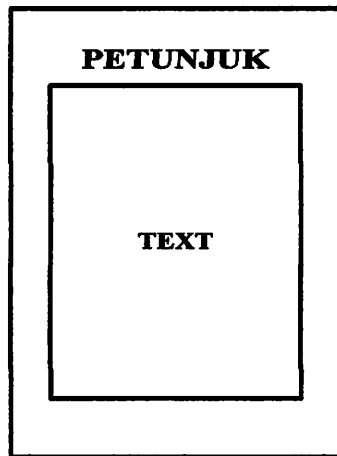
Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan tentang yang berisi biodata penulis sebagai pembuat aplikasi yang akan ditunjukkan pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Tentang.

3.2.12 Desain Antar Muka Petunjuk

Pada aplikasi ini penulis merancang tampilan petunjuk yang berisi tentang petunjuk cara menggunakan aplikasi psikotes yang penulis bangun yang akan ditunjukkan pada gambar 3.16.



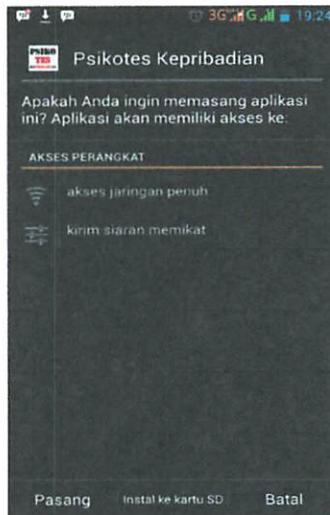
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Petunjuk.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil Implementasi Psikotes Kepribadian

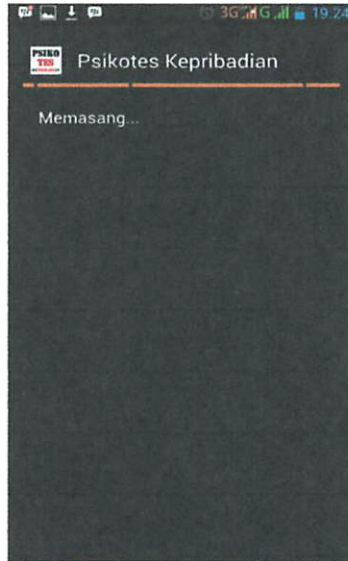
Dalam aplikasi psikotes kepribadian yang penulis bangun, tahap selanjutnya yaitu mengimplementasikannya pada perangkat *mobile* berbasis android untuk dapat membuktikan apakah aplikasi yang penulis bangun sudah dapat digunakan pada perangkat *mobile* berbasis Android. Langkah – langkah dalam mengimplementasikan aplikasi psikotes kepribadian ke perangkat *mobile* berbasis android yaitu :

1. *Install* aplikasi psikotes kepribadian pada perangkat *mobile* yang ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Instalasi Aplikasi Psikotes Kepribadian

2. Tunggu proses Instalasi psikotes kepribadian yang sedang berjalan sampai selsesai. Proses instalasi ditunjukkan pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Proses Instalasi Aplikasi psikotes kepribadian

3. Setelah proses instalasi selesai maka aplikasi psikotes kepribadian sudah terpasang pada perangkat *mobile* yang ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Psikotes Kepribadian Pada Perangkat *mobile* Berbasis Android

4. Tampilan menu awal saat aplikasi psikotes kepribadian dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis android yang ditunjukkan pada gambar 4.4.



Figure 1: A very dark and grainy image, possibly a scan of a document page, with almost no legible text or figures visible.

Figure 1 shows a very dark and grainy image, possibly a scan of a document page, with almost no legible text or figures visible.

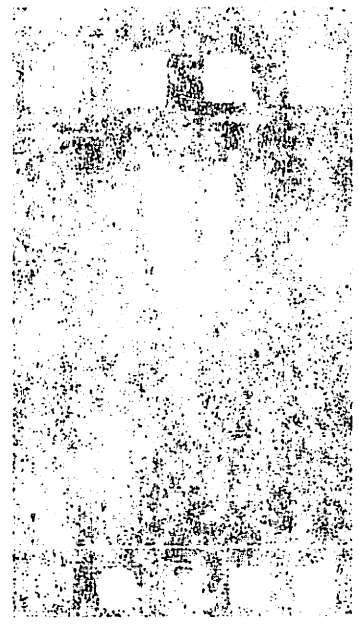


Figure 2: A very dark and grainy image, possibly a scan of a document page, with almost no legible text or figures visible.

Figure 2 shows a very dark and grainy image, possibly a scan of a document page, with almost no legible text or figures visible.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Awal Aplikasi Psikotes Kepribadian

4.1.1 Hasil Tampilan Pilihan Tes

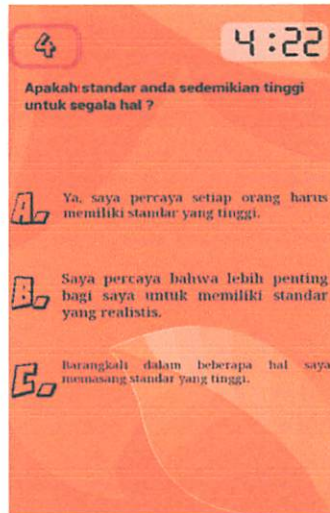
Tampilan pilihan tes pada saat aplikasi psikotes kepribadian dijalankan dan menekan tombol mulai maka akan muncul tampilan pilihan tes seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Awal Aplikasi Psikotes Kepribadian

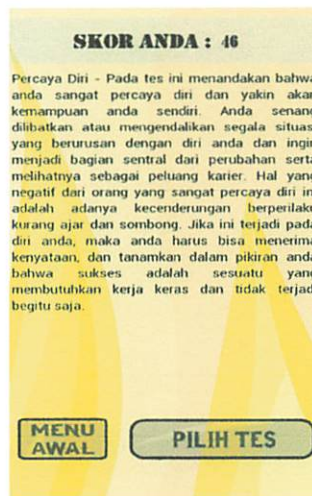
4.1.2 Hasil Implementasi Tes Kepribadian

Pengujian dilakukan menjawab soal – soal dengan cara memilih tombol jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan kategori yang dipilih seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Tes Kepribadian

Untuk mengetahui hasil dari jawaban setelah melakukan tes dengan cara menjawab soal yang telah dipilih sebelumnya. Tampilan hasil menunjukkan skor yang di dapat beserta keterangan dari sesuai dengan hasil skor seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Hasil Tes Kepribadian

4.2 Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan agar tidak terjadi kekeliruan pada saat aplikasi psikotes kepribadian dijalankan.

4.2.1 Pengujian Fungsional

Aplikasi psikotes kepribadian yang telah dibuat kemudian diujikan kepada *user* untuk dimainkan. Selanjutnya *user* diminta untuk menilai kesesuaian dan komentar dalam aplikasi psikotes kepribadian. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Menu Awal

No.	Fungsi	Berjalan	Tidak Berjalan
1.	<i>Spalsh Screen</i>	[√]	
2.	Tombol Mulai dapat menuju dan menampilkan pilihan tes kepribadian.	[√]	
3.	Tombol Tentang dapat menuju dan menampilkan biodata pembuat aplikasi.	[√]	
4.	Tombol Petunjuk dapat menuju dan menampilkan keterangan dari cara menggunakan aplikasi psikotes kepribadian.	[√]	

Dari tabel 4.1 disimpulkan bahwa dari hasil pengujian fungsional menu awal, semua fungsi yang diberikan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Tabel 4.2 Pengujian Fungsional Pilihan Tes Kepribadian

No.	Fungsi	Berjalan	Tidak Berjalan
1.	Tombol tes Percaya Diri dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
2.	Tombol tes Tingkat keberhasilan dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
3.	Tombol tes Bergaul, Adaptasi & Interaksi dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	

4.	Tombol tes Siakap Anda dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
5.	Tombol tes Optimis Pesimis dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
6.	Tombol tes Tegas Ragu - Ragu dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
7.	Tombol tes Sikap kerja dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
8.	Tombol tes Obsesi dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
9.	Tombol tes Sensitivitas dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
10.	Tombol tes Bertanggung Jawab I dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
11.	Tombol tes Bertanggung jawab II dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	
12.	Tombol tes Ketenangan Sikap dapat menuju dan menampilkan tes kepribadian beserta hasil tes sesuai dengan kategori yang dipilih.	[√]	

Dari tabel 4.2 disimpulkan bahwa dari hasil pengujian fungsional pilihan tes kepribadian, semua fungsi yang diberikan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Tabel 4.3 Pengujian Fungsional Latihan

No.	Fungsi	Berhasil	Tidak berhasil
1.	Menampilkan nomor urut soal.	[√]	
2.	Menampilkan batas waktu menjawab soal.	[√]	
3.	Menampilkan pertanyaan soal dari masing – masing pertanyaan.	[√]	
4.	Menampilkan jawaban soal A dari masing – masing pertanyaan.	[√]	
5.	Menampilkan jawaban soal B dari masing – masing pertanyaan.	[√]	
6.	Menampilkan jawaban soal C dari masing – masing pertanyaan.	[√]	
7.	Menampilkan jawaban soal D dari masing – masing pertanyaan.	[√]	
8.	Menampilkan jawaban soal E dari masing – masing pertanyaan.	[√]	
9.	Tombol jawaban A untuk jawaban A.	[√]	
10.	Tombol jawaban B untuk jawaban B.	[√]	
11.	Tombol jawaban C untuk jawaban C.	[√]	
12.	Tombol jawaban D untuk jawaban D.	[√]	
13.	Tombol jawaban E untuk jawaban E.	[√]	
14.	Menampilkan skor dari hasil jawaban.	[√]	
15.	Menampilkan keterangan dari hasil jawaban.	[√]	

Dari tabel 4.3 disimpulkan bahwa dari hasil pengujian fungsional latihan tes kepribadian, semua fungsi yang diberikan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4.2.2 Pengujian Non Fungsional

Pengujian non fungsional dilakukan oleh penulis. Pengujian seputar non fungsional secara *performance* dan secara *interface* dilakukan untuk mendapatkan kesesuaian berdasarkan tahap perancangan agar aplikasi psikotes kepribadian yang dibangun dapat berjalan dan digunakan sesuai yang diharapkan..

Tabel 4.4 Pengujian Jenis OS

No.	Jenis Operasi Sistem	Hasil
1.	Android versi 2.3 (<i>Gingerbread</i>)	[√] Sesuai
2.	Android versi 4.0 ICS (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	[√] Sesuai
3.	Android versi 4.1 (<i>Jelly Bean</i>)	[√] Sesuai
4.	Android versi 4.2 (<i>Jelly Bean</i>)	[√] Sesuai

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa dalam percobaan menjalankan aplikasi pada empat jenis sistem operasi android dapat berfungsi dan tidak ada kesalahan ketika aplikasi psikotes kepribadian yang penulis bangun digunakan.

Tabel 4.5 Pengujian Fungsional Acak Soal

No	Nomor Urut Soal Sebelum Di Acak	Nomor Urut Soal Setelah Di Acak
1.	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24	20,0,8,5,1,17,14,6,11,13,15,21,24,23 ,4,12,18,19,7,10,22,3,2,16,9
2.	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	12,3,16,15,20,4,2,14,5,17,19,9,24,10 ,13,18,11,8,0,21,22,1,7,6,23
3.	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	9,24,3,19,6,4,12,10,21,2,16,7,1,17,0, 5,22,11,20,23,15,14,18,13,8
4.	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	10,24,11,9,18,8,13,0,23,5,14,7,21,17 ,1,16,6,22,20,4,12,3,2,15,19
5.	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	22,23,21,1,2,6,13,5,24,19,12,8,11,10 ,16,9,4,18,14,3,7,20,15,17,0

Pada tabel 4.5 menampilkan urutan soal yang akan ditampilkan dalam psikotes kepribadian sesuai kategori yang dipilih. Sebelum ditampilkan pada aplikasi nomor urut soal akan di acak, setelah dilakukan pengujian terhadap pengacakan soal dapat dilihat hasil pengacakan soal yang dilakukan nomor urut semua berbeda dari pengujian satu sampai dengan lima.

Tabel 4.6 Pengujian *Performance Hardware*

No	Merk	OS	RAM	Keterangan
1.	Samsung GT-S6102	Android OS, v3.2 (<i>Gingerbread</i>)	512 MB	Aplikasi berjalan lancar
2.	Lenovo A390	Android OS, v4.0.4 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	512 MB	Aplikasi berjalan lancar
3.	Samsung Galaxy Young Duos S6312	Android OS, v4.1.2 (<i>Jelly Bean</i>)	768 MB	Aplikasi berjalan lancar
4.	Lenovo S920	Android OS, v4.2.1 (<i>Jelly Bean</i>)	1 GB	Aplikasi berjalan lancar

Dari tabel 4.6 disimpulkan bahwa aplikasi psikotes kepribadian dapat dijalankan pada *handphone* yang berbeda dan sistem operasi yang berbeda serta dengan jumlah RAM yang berbeda.

Tabel 4.7 Tabel Tampilan Awal Aplikasi

No.	Jawaban	Responden	Prosentase (%)
1.	Sangat Menarik	2	30
2.	Menarik	3	30
3.	Cukup Menarik	5	40
4.	Kurang Menarik	0	0
5.	Tidak Menarik	0	0

Dari tabel 4.7 disimpulkan bahwa dari 10 *user*, 30% mengatakan aplikasi ini sangat menarik, 30% mengatakan menarik, dan 40% mengatakan cukup menarik.

Tabel 4.8 Tabel Tampilan Latihan Aplikasi

No.	Jawaban	Responden	Prosentase (%)
1.	Sangat Menarik	5	50
2.	Menarik	3	30
3.	Cukup Menarik	2	20
4.	Kurang Menarik	0	
5.	Tidak Menarik	0	

Dari tabel 4.8 disimpulkan bahwa dari 10 *user*, 50% mengatakan aplikasi ini sangat menarik, 30% mengatakan menarik, dan 20% mengatakan cukup menarik.

Tabel 4.9 Tabel Tampilan Hasil Latihan Aplikasi

No.	Jawaban	Responden	Prosentase (%)
1.	Sangat Menarik	5	50
2.	Menarik	4	40
3.	Cukup Menarik	1	10
4.	Kurang Menarik		
5.	Tidak Menarik		

Dari tabel 4.9 disimpulkan bahwa dari 10 *user*, 50% mengatakan aplikasi ini sangat menarik, 40% mengatakan menarik, dan 10% mengatakan cukup menarik.

Tabel 4.10 Tabel Penilaian Dari Segi Warna Aplikasi

No.	Jawaban	Responden	Prosentase (%)
1.	Sangat Menarik	4	40
2.	Menarik	3	30
3.	Cukup Menarik	3	30
4.	Kurang Menarik	0	
5.	Tidak Menarik	0	

Dari tabel 4.10 disimpulkan bahwa dari 10 *user*, 40% mengatakan aplikasi ini sangat menarik, 30% mengatakan menarik, dan 30% mengatakan cukup menarik.

Tabel 4.11 Tabel Penilaian Pemilihan *Font* Tulisan Pada Aplikasi

No.	Jawaban	Responden	Prosentase (%)
1.	Sangat Menarik	3	30
2.	Menarik	2	20
3.	Cukup Menarik	5	50
4.	Kurang Menarik	0	
5.	Tidak Menarik	0	

Dari tabel 4.11 disimpulkan bahwa dari 10 *user*, 30% mengatakan aplikasi ini sangat menarik, 20% mengatakan menarik, dan 50% mengatakan cukup menarik.

Tabel 4.12 Tabel Ketertarikan Pada Aplikasi Psikotes Kepribadian

No.	Jawaban	Responden	Prosentase (%)
1.	Sangat Menarik	3	50
2.	Menarik	2	40
3.	Cukup Menarik	5	10
4.	Kurang Menarik	0	
5.	Tidak Menarik	0	

Dari tabel 4.12 disimpulkan bahwa dari 10 *user*, 50% mengatakan aplikasi ini sangat menarik, 40% mengatakan menarik, dan 10% mengatakan cukup menarik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penyelesaian aplikasi psikotes kepribadian menggunakan perangkat *mobile* berbasis android maka penulis dapat menyimpulkan:

1. Dari hasil pengujian aplikasi psikotes kepribadian secara fungsional, semua sistem yang ada dalam aplikasi psikotes kepribadian dapat berjalan dengan baik.
2. Dari hasil pengujian metode acak soal yang digunakan dapat diterapkan dan dapat digunakan untuk mengacak soal yang akan ditampilkan.
3. Dari hasil pengujian pada pengguna bahwa dari tingkat ketertarikan 50% orang mengatakan tampilan aplikasi psikotes kepribadian ini sangat menarik, 40% mengatakan menarik, dan 10% lainnya mengatakan cukup menarik.
4. Dari hasil pengujian pada perangkat *mobile* berbasis android, aplikasi psikotes dapat digunakan pada sistem operasi android versi 3.2 (*Gingerbread*) sampai sistem operasi android versi 4.2.1 (*Jelly Bean*), aplikasi psikotes kepribadian ini tidak ada *error* atau kesalahan pada saat aplikasi psikotes sedang digunakan.
5. Pembuatan aplikasi psikotes kepribadian dengan *Adobe Flash Professional CS6* memakan banyak *resource*, dibuktikan dengan ukuran file *.apk yang cukup besar setelah file aplikasi *.fla di *convert* menjadi file *.apk agar dapat di *install* dan dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis android.

5.2 Saran

Setelah dilakukan pengujian terhadap aplikasi psikotes kepribadian ini maka masih ada kekurangan sehingga untuk pengembangan lebih lanjut disarankan:

1. Tampilan aplikasi dapat diperindah dan banyak dimasukan gerakan animasi gerakan tombol atau gerakan tampilan pada halaman agar lebih menarik.
2. Aplikasi psikotes kepribadian ini hanya mengambil kategori tentang tes kepribadian, Selanjutnya dapat dikembangkan pada kategori psikotes yang lainnya seperti psikotes kemampuan spasial, psikotes kecerdasan spiritual, psikotes penalaran abstrak, psikotes kecepatan dan ketelitian klerikal, psikotes kecerdasan mengatasi masalah, psikotes kemampuan verbal, numerik, dan kuantitatif, psikotes RIMB serta psikotes yang lainnya.
3. Latihan psikotes kepribadian yang penulis bangun memiliki dua belas kategori tes yaitu, tes percaya diri, tes tingkat keberhasilan, tes bergaul adaptasi dan interaksi, tes sikap anda, tes optimis – pesimis, tes tegas - ragu – ragu, tes sikap kerja, tes obsesi, tes sensitivitas, tes bertanggung jawab 1, tes bertanggung jawab 2, dan tes ketenangan sikap. Untuk kedepannya penulis berharap dapat dikembangkan lagi tentang psikotes kepribadian ini dengan dengan soal – soal yang lebih banyak dan lebih berbobot.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi Sunyoto, 2010. *Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application*. Andi, Indonesia.
- [2] Arry, Maulana Syarif, 2003. *Bedah ActionScript: Menguasai Pemulisan Script Macromedia Flash MX*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [3] Sutopo, Ariesto H. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash + Action Script*. Graha Ilmu. Jakarta : Salemba.
- [4] Dwi Sunar Prasetyono, 2013. *Kitab Super Lengkap Psikotes*. Jakarta : FlashBooks.
- [5] Sulhan, Setiawan, 2007. *Merancang Aplikasi Flash Secara Optimal*, Andi Offset. Yogyakarta.
- [6] Dakir. 1993. *Dasar-Dasar Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [7] Muhibbinsyah. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [8] Bimo Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [9] XML. *Pemrograman XML/Mengenal XML*. http://id.wikibooks.org/wiki/Pemrograman_XML/Mengenal_XML. Diakses pada tanggal 2 Juli 2014.
- [10] Notepad++. *Notepad ++ Text Editor Keren Serba Guna*. <http://bisakomputer.com/notepad-text-editor-keren-serba-guna/>. Diakses pada tanggal 2 Juli 2014.
- [11] Adobe Flash Professional. *Adobe Flash*. http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash. Diakses pada tanggal 2 Juli 2014.
- [12] Psikotes Kepribadian. *Jenis – Jenis Tes Kepribadian Psikotes*. <http://www.soalpsikotes.com/jenis-jenis-tes-kepribadian-psikotes.php>. Diakses pada tanggal 6 Agustus 2014.

LAMPIRAN

1789



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Rizki Utama Putra
NIM : 1018113
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Kepribadian Berbasis
Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)
pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Agustus 2014
Tempat : Ruang Rapat Dosen Teknik Informatika S-1
Nilai : (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P. 1030800418

Penguji Kedua

Nurlaily Vendyansyah, ST



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Rizki Utama Putra
NIM : 1018113
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Kepribadian Berbasis Android

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
15 Agustus 2014	I	<ul style="list-style-type: none">- Abstrak- Batasan masalah- Bab III- Dalam psikotes biasanya soal tidak boleh random karena ada tingkat pola berpikir disesuaikan	
15 Agustus 2014	II	<ul style="list-style-type: none">- Lakukan pengujian ahli- Perbaiki batasan masalah- Sistematika penulisan- Pengujian <i>user</i> dilakukan secara detail dari segi aplikasinya (tampilannya)	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P. 1030800418

Penguji Kedua

Nurlaily Vendyansyah, ST

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.P. 1039500274

Dosen Pembimbing II

Karina Auliasari, ST, M.Eng
NIP.P. 1031000426

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizki Utama Putra

NIM : 1018113

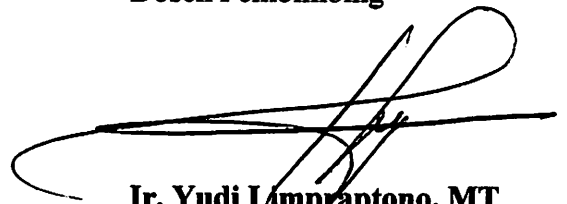
Masa Bimbingan : 25 Maret 2014 s/d 25 Agustus 2014

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Kepribadian Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Bimbingan
1	23 Juni 2014	Laporan Skripsi	
2	15 Juli 2014	Revisi laporan skripsi	
3	17 Juli 2014	Revisi BAB V dan makalah skripsi	
4	20 Juli 2014	Revisi laporan dan makalah	
5	11 Agustus 2014	Revisi flowchart	
6			
7			
8			

Malang,2014

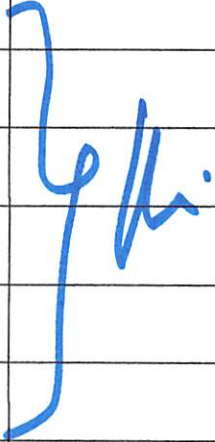
Dosen Pembimbing



Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.P. 1039500274

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rizki Utama Putra
NIM : 1018113
Masa Bimbingan : 25 Maret 2014 s/d 25 Agustus 2014
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Kepribadian Berbasis Android

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Bimbingan
1	12 Juni 2014	Hasil implementasi tes kepribadian pada OS android	
2	23 Juni 2014	BAB I – BAB III	
3	25 Juni 2014	BAB IV – BAB V	
4	15 Juli 2014	Hasil perbaikan revisi BAB IV dan BAB V	
5	19 Juli 2014	Makalah seminar hasil	
6	22 juli 2014	Hasil perbaikan revisi makalah seminar hasil	
7			
8			

Malang, 26-9-2014

Dosen Pembimbing



Karina Auliasari, ST, M.Eng
NIP.P. 1031000426



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 25 Maret 2014

Nomor : ITN-253/III.INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
Nim : 1018113
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

25 Maret 2014 S/D 25 Agustus 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 25 Maret 2014

Nomor : ITN-253/III.INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Karina Auliasari,ST,M.Eng
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
Nim : 1018113
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

25 Maret 2014 S/D 25 Agustus 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan,ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

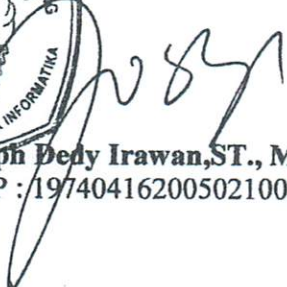
Yang bertanda tangan dibawah ini:

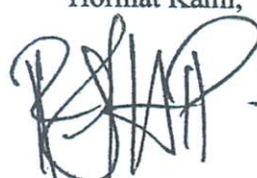
Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
Nim : 1018113
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,

Joseph Bedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

RIZKI HUTAMA PUTRA

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA

Nim : 1018113

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Berbasis Android

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.Y.1039500274

Catatan :
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut
*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Karina Auliasari,ST,M.Eng
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
Nim : 1018113
Prodi : Teknik Informatika S-1

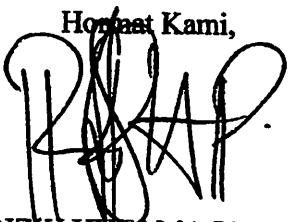
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing
~~Utama~~ / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Prodi T. Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan,ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

RIZKI HUTAMA PUTRA

Form S-3a

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Karina Auliasari,ST,M.Eng**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG


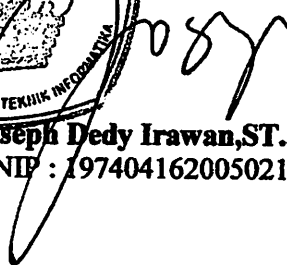
Yang bertanda tangan dibawah ini:

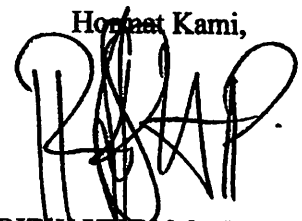
Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
Nim : 1018113
Prodi : Teknik Informatika S-1

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing
Utama / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

Rancang Bangun Aplikasi Psikotes Berbasis Android

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.


Prodi T. Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan,ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,

RIZKI HUTAMA PUTRA



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa : RIZKI HUTAMA PUTRA		Nim	1018113
1	Keterangan	Tanggal 2-4-14	Waktu	
2	Pelaksanaan		Tempat	
Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)				Ruang
3	a. Jaringan komputer b. Multimedia c. Basis data d. Pemrograman & RPL e. Lainnya..... ANDROID.....			
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	RANCANG BANGUN APLIKASI PSIKOTES BERBASIS ANDROID		
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian	RANCANG BANGUN APLIKASI PSIKOTES KEPERIBADIAN BERBASIS ANDROID		
5	Catatan :			
	Catatan :			
Persetujuan judul skripsi				
7	Disetujui, Dosen keahlian I FEBRIAN S.W.	Disetujui, Dosen keahlian II ALI MAHMUDI	Disetujui, Dosen keahlian III	
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika Joseph Dedy Irawan. ST.MT NIP. 19740416 200501 1 002	Moderator I ANDY A.A.M.	Moderator II	




FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
NIM : 1010113
Perbaikan Meliputi : _____

1. ABSTRAK
2. BAB I PENDAHULUAN (Lihat Laporan)
3. BAB III
4. DAFTAR PUSTAKA ORASANYA MAL TDK BWA RANOM
KARENA ADA TITIKATAN POLA BERPIKIR
DISEKUTANNYA

Malang, 15.8.14


(_____)



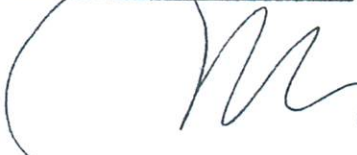
FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

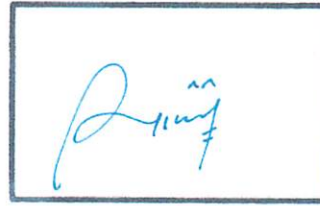
Nama : RIZKI HUTAMA PUTRA
NIM : 10.18.113
Perbaikan Meliputi :

1. Lakukan pengujian Ahli
2. Perbaiki Batasan Masalah
3. Sistematika Penulisan.
4. Pengujian User dilakukan secara detail dari segi aplikasinya (Tampilan user).

Malang, 15 AGUSTUS 2014.


(NURLAILY)

Nama : Napida Rachmanwati
Pekerjaan : Karyawan Hotel
Umur : 22 th



Berilah tanda X atau \checkmark pada salah satu kolom yang telah disediakan.

- Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : PUTRI KUSUMA WARDHANI
Pekerjaan : KARYAWAN BANK
Umur : 20 th



Berilah tanda X atau \checkmark pada salah satu kolom yang telah disediakan.

1. Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

2. Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

3. Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

4. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

5. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan font tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

6. Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : Daisyoga.....
Pekerjaan : Mahasiswa.....
Umur : 22 Tahun.....



Berilah tanda X atau \checkmark pada salah satu kolom yang telah disediakan.

1. Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

2. Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

3. Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

4. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

5. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

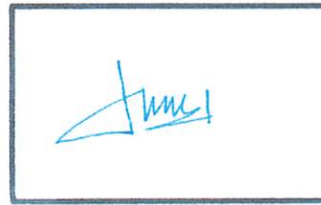
6. Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : AGUNG.....

Pekerjaan : KARYAWAN SWASTA.....

Umur : 25 TAHUN.....



Berilah tanda X atau \surd pada salah satu kolom yang telah disediakan.

1. Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

2. Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

3. Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

4. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

5. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

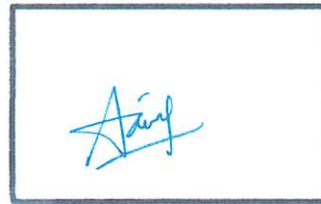
6. Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?

Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : Kristin Adityas.....

Pekerjaan : Mahasiswa.....

Umur : 22 tahun.....



Berilah tanda X atau \surd pada salah satu kolom yang telah disediakan.

- Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : Ayu Puji Karasati
Pekerjaan : Mahasiswa
Umur : 20 tahun



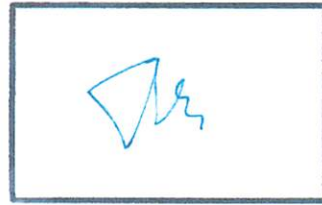
Berilah tanda X atau \surd pada salah satu kolom yang telah disediakan.

- Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : Ruwahid Azza'awan

Pekerjaan : mahasiswa

Umur : 21 tahun



Berilah tanda X atau \checkmark pada salah satu kolom yang telah disediakan.

- Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : SAIFUL ANAS
Pekerjaan : MAHASISWA
Umur : 21 TAHUN



Berilah tanda X atau \checkmark pada salah satu kolom yang telah disediakan.

- Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : Danan Ekatama k
Pekerjaan : Mahasiswa
Umur : 22 thn



Berilah tanda X atau √ pada salah satu kolom yang telah disediakan.

1. Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
2. Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
3. Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
4. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
5. Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
6. Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Nama : MOH. RIFA'
Pekerjaan : MAHASISWA
Umur : 22 TAHUN



Berilah tanda X atau \checkmark pada salah satu kolom yang telah disediakan.

- Seberapa menarik kah tampilan awal aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan latihan aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan hasil setelah menjawab soal latihan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan warna pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik kah tampilan penilaian dari segi pemilihan *font* tulisan pada aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik
- Seberapa menarik aplikasi psikotes kepribadian menurut pendapat anda ?
Sangat Menarik Menarik Cukup menarik
Kurang Menarik Tidak Menarik

Script Menu Awal :

```
stop();
import flash.text.Font;
import flash.events.MouseEvent;

var sound1:Sound = new Sound();

var saluran:SoundChannel = new SoundChannel();
var atur = new SoundTransform();

sound1.load(new URLRequest("/soud/h.mp3"));

tom1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickUlang4);
function clickUlang4(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(25);
    saluran= sound1.play();
    atur.volume = 0.5;
}

tom2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickUlang89);
function clickUlang89(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(129);
    saluran= sound1.play();
    atur.volume = 0.5;
}

tom3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickUlang98);
function clickUlang98(event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop(130);
    saluran= sound1.play();
    atur.volume = 0.5;
}

Font.registerFont(taco);
```

Script Pilihan Tes :

```
stop();
var sound2:Sound = new Sound();

var saluran1:SoundChannel = new SoundChannel();
var atur1 = new SoundTransform();

sound2.load(new URLRequest("/soud/s.mp3"));
```

```
percayadiri.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click1);
function click1(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(33);
}
keberhasilan.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click2);
function click2(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(39);
}
gaul.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click3);
function click3(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(45);
}
sikapanda.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click4);
function click4(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(51);
}
optimis.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click5);
function click5(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(57);
}
tegas.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click6);
function click6(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(63);
}
sikapkerja.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click7);
function click7(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(69);
}
obsesi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click8);
function click8(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl.volume = 0.5;
    gotoAndStop(75);
}
```

```

sensitivitas.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click9);
function click9(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl1.volume = 0.5;
    gotoAndStop(81);
}
tanggung1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click10);
function click10(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl1.volume = 0.5;
    gotoAndStop(87);
}
tanggung2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click11);
function click11(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl1.volume = 0.5;
    gotoAndStop(93);
}
ketenangan.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click12);
function click12(event:MouseEvent):void {
    saluran1= sound2.play();
    aturl1.volume = 0.5;
    gotoAndStop(99);
}

```

Script Latihan :

```

stop();
import flash.text.Font;
import flash.events.TimerEvent;
import flash.utils.Timer;
var no:Number=1;
var noSoal:Number=0;
var nomor:Number=1;
var Benar:Number=0;
var jumlahSoal:int = 25
//var arrayNoSoal:Array = new Array();

var myXML:XML;
var myLoader:URLLoader = new URLLoader();
function loadSoal(namaFile:String)
{
    myLoader = new URLLoader();
    myLoader.load(new URLRequest(namaFile));
    myLoader.addEventListener(Event.COMPLETE,
processXML);
}

```

```

function processXML(e:Event):void {
    //buatNoSoalAcak();
    myXML = new XML(e.target.data);
    tampilXML();
}

function tampilXML() {

    var noSoaldiArray:int = noSoal
    if (nomor<=25)

    {
        soal.text = myXML.id[noSoaldiArray].soal;
        jwbA.text = myXML.id[noSoaldiArray].pilihA;
        jwbB.text = myXML.id[noSoaldiArray].pilihB;
        jwbC.text = myXML.id[noSoaldiArray].pilihC;
        jawabanDiXML1 = myXML.id[noSoaldiArray].jawab1;
        jawabanDiXML2 = myXML.id[noSoaldiArray].jawab2;

    } else {
        waktu.stop();

        waktu.removeEventListener(TimerEvent.TIMER,handTimer
);
        mins = 0;
        secs = 0;
        gotoAndStop(117);
        trace("abis");
    }
}

var jawaban1:String;
var jawabanDiXML1:String;
var jawaban2:String;
var jawabanDiXML2:String;
var soundsoal:Sound = new Sound();

var saluransoal:SoundChannel = new SoundChannel();
var atursoal = new SoundTransform();

soundsoal.load(new URLRequest("/soud/4.mp3"));

tombola.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickBtn);
tombolB.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickBtn);
tombolC.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clickBtn);

```

```

function clickBtn(event:MouseEvent):void
{
    jawaban1 = event.target.name.substr(-1,1);
    if (jawaban1 == jawabanDiXML1) {
        Benar += 2;
        trace("benar", jawaban1, jawabanDiXML1)
    }
    jawaban2 = event.target.name.substr(-1,1);
    if (jawaban2 == jawabanDiXML2) {
        Benar += 1;
        trace("benar", jawaban2, jawabanDiXML2)
    }
    saluransoal= soundsoal.play();
    atursoal.volume = 0.5;
    no += 1;
    noSoal += 1;
    nomor += 1;
    tampilno.text = String(no);
    tampilXML();
}

import flash.events.TimerEvent;
import flash.utils.Timer;

var mins:Number = 7;
var secs:Number = 0;
var waktu:Timer = new Timer(1000);

menit_txt.text="" +mins;
detik_txt.text="" +secs;

waktu.addEventListener(TimerEvent.TIMER,handTimer);
waktu.start();
function handTimer(e:TimerEvent):void{
    if(waktu!=null){
        if(secs==0){
            if(mins==0){
                waktu.stop();
                gotoAndStop(117);
                trace("waktu telah habis");
            }else{
                mins--;
                secs=60;
                menit_txt.text="" +mins;
                detik_txt.text="" +secs;
            }
        }
    }
}

```

```

        else{
            secs--;
            detik_txt.text="" +secs;
        }
    }
}
Font.registerFont(action);
Font.registerFont(digital);
Font.registerFont(lazy);

```

Script Hasil latihan :

```

play();
stop();
hasilbenar1.text = String(Benar);

if ( Benar <=50 )
{
    kethasill1.text = "Percaya Diri - Pada tes ini
menandakan bahwa anda sangat percaya diri dan yakin akan
kemampuan anda sendiri. Anda senang dilibatkan atau
mengendalikan segala situasi yang berurusan dengan diri
anda dan ingin menjadi bagian sentral dari perubahan
serta melihatnya sebagai peluang karier. Hal yang negatif
dari orang yang sangat percaya diri ini adalah adanya
kecenderungan berperilaku kurang ajar dan sombong. Jika
ini terjadi pada diri anda, maka anda harus bisa menerima
kenyataan, dan tanamkan dalam pikiran anda bahwa sukses
adalah sesuatu yang membutuhkan kerja keras dan tidak
terjadi begitu saja.";
}
if ( Benar <=39 )

{
    kethasill1.text = "Cukup Percaya Diri - Pada tes ini
menandakan bahwa anda mempunyai cukup rasa percaya diri
yang tidak berlebihan. menunjukkan kesediaan berinteraksi
dengan orang - orang dengan basis yang sama, dan
kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara baik.
Orang - orang seperti ini sangat besar menaruh harapan
positif dalam hampir segala situasi serta memiliki
kemampuan membuat keputusan secara hati - hati, terukur,
dan terstruktur setelah mempertimbangkan segala opsi.";
}
if ( Benar <=24 )

{
    kethasill1.text = "Kurang Percaya Diri - Pada tes ini
menandakan bahwa anda kurang percaya diri. Bagi anda yang

```

memiliki skor rendah dalam tes ini perlu mempertimbangkan untuk mengadopsi strategi tertentu guna mengembangkan rasa percaya diri bagi diri abda sendiri. Yang perlu dianalisis adalah alasan mengapa andabegitu tidak percaya diri dibandingkan orang lain. Alasan pertama adalah mungkin semata - mata begitu adanya. banyak orang wataknya sedikit grogi atau gugup, atau terlalu rendah diri dengan prestasi yang dicapai, sehingga mereka cenderung makin kurang percaya diri. ";

}

```
menuawal.addEventListener(MouseEvent.CLICK,menu99);
```

```
function menu99(event:MouseEvent):void {
```

```
    gotoAndStop(1);
```

```
}
```

```
pilkategori.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kategori99
```

```
);
```

```
function kategori99(event:MouseEvent):void {
```

```
    gotoAndStop(25);
```

```
}
```