

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Psikotes adalah tes yang dilakukan untuk mengukur aspek individu secara psikis. Tes ini dapat berbentuk tertulis, proyektif, atau evaluasi secara verbal, pengujian psikotes biasanya dilakukan untuk mendapatkan hasil evaluasi peserta psikotes. Tes tersebut diberikan sebagai alat atau sarana bagi psikolog untuk dapat memahami secara utuh aspek-aspek psikologis, agar dapat memberikan gambaran (profile psikogram) setiap individu yang mengikuti tes tersebut. Sehingga dengan serangkaian tes tersebut perusahaan (dalam hal ini diwakilkan oleh Psikolog) bisa mengenali karakter/kepribadian dari seorang pelamar kerja, terlebih para calon TNI dan POLRI. (Tim Psikolog Hariwijaya Group, 2008).

Psikotes sering menjadi hal yang menakutkan bagi para pelamar karena saat mereka di tes. Pendapat mengenai rumitnya soal yang akan dikerjakan biasanya membuat para calon peserta merasa *down*. Sebenarnya dengan mengetahui tips yang tepat, tentunya calon peserta tidak akan merasa kesulitan.

Multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pamakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Dalam definisi ini terkandung beberapa komponen penting multimedia yaitu harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita, harus ada link yang

menghubungkan kita dengan informasi, harus ada alat navigasi yang memandu kita, Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi serta ide kita sendiri (Septiana Firdaus, 2012:2).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengajukan tugas akhir skripsi yang berjudul : **“Perancangan Simulasi Media Pembelajaran Psikotes Berbasis Multimedia”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Persoalan psikotes sangat banyak dan hampir digunakan oleh semua perusahaan besar untuk merekrut karyawan baru
2. Kurangnya informasi yang diberikan kepada masyarakat khususnya pelamar kerja mengenai psikotes.
3. Belum tersedianya sistem pembelajaran berbasis komputasi untuk psikotes
4. Memberikan informasi tata cara psikotes dilengkapi dengan soal dan hasil psikotes

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang terhadap masalah di atas, maka yang menjadi perumusan masalah adalah :

1. Bagaimanakah cara meningkatkan pengetahuan masyarakat khusus pencari kerja dalam menghadapi psikotes?
2. Bagaimana memberikan informasi mengenai psikotes?
3. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran psikotes?

4. Bagaimana menampilkan bentuk pertanyaan psikotes memberikan info hasil psikotes kepada pengguna?
5. Bagaimana menerapkan psikotes secara konsep multimedia dengan tersedianya suara sebagai pendukung fasilitas?

I.2.3. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dalam penulisan dan pengumpulan data maka penulis memberikan batasan masalah untuk mempermudah penyusunan laporan yang sistematis agar mudah di pahami oleh pembaca yaitu :

1. Merancang simulasi media pembelajaran psikotes berbasis multimedia.
2. Aplikasi ini menggunakan *Macromedia Flash*.
3. Materi pembelajaran ini mengenalkan psikotes dan bentuk soalnya
4. Jenis psikotes yang penulis gunakan adalah Psikotes Tanggung Jawab, Psikotes Integritas dan Kejujuran, Psikotes Inisiatif dan Kreatifitas.
5. Input yang digunakan adalah data peserta, data soal psikotes, data waktu
6. Output yang diharapkan daftar peserta, hasil psikotes

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun maksud penulisan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah program aplikasi yang berbentuk multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi masyarakat khususnya

pencari kerja

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah :

1. Memudahkan masyarakat dalam mempelajari psikotes yang lebih menarik.
2. Bagi dunia pendidikan, diperoleh sarana yang menarik untuk meningkatkan proses pengetahuan psikotes

I.4. Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir skripsi ini aktivitas yang dilakukan didalamnya yaitu mengadakan eksplorasi terhadap perangkat dan konsep yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini, melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, melakukan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis tersebut, melakukan implementasi sistem tersebut dengan perangkat yang telah ditentukan dan yang terakhir adalah mengadakan testing terhadap sistem tersebut.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pada tahap ini dilakukan eksplorasi terhadap beberapa perangkat dan konsep yang akan digunakan dalam membuat tugas akhir ini. Eksplorasi dilakukan pada beberapa perangkat yang akan digunakan untuk membangun sistem dalam tugas akhir skripsi ini seperti *Macromedia Flash..* Eksplorasi konsep dilakukan dengan cara studi literatur yaitu dengan studi dari berbagai macam buku teks, jurnal dan skripsi.

2. Analisis Sistem.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap rumusan masalah dan batasan yang ada dalam tugas akhir ini. Analisis ini juga dilakukan untuk melakukan analisis spesifikasi sistem yang akan dibuat sesuai dengan batasan yang ada.

3. Perancangan Sistem.

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan sesuai hasil analisis. Pada tahap perancangan ini dilakukan beberapa perancangan yaitu perancangan arsitektur sistem, perancangan antarmuka, perancangan modul lainnya yang akan berintegrasi dalam suatu sistem.

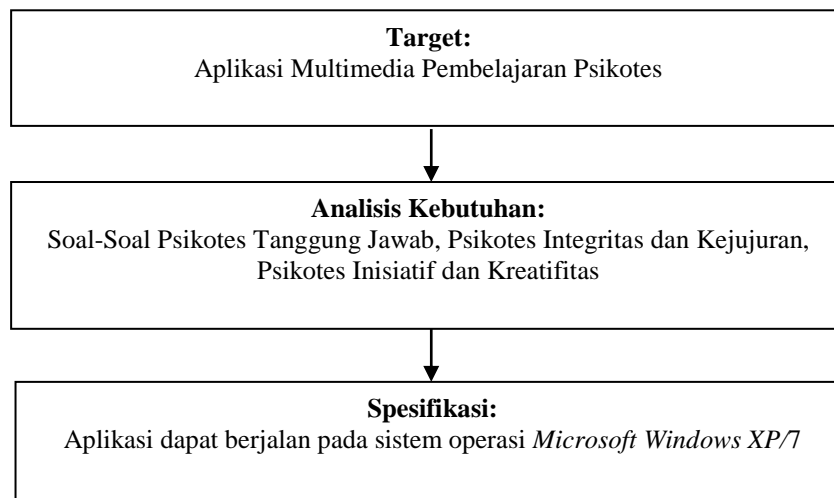
4. Implementasi Sistem.

Pada tahap ini dilakukan implementasi sesuai dengan hasil perancangan. Implementasi ini dilakukan dengan menggunakan perangkat yang sudah dieksplorasi pada tahap sebelumnya. Pada proses implementasi ini dilakukan pembuatan modul-modul dalam bahasa pemrograman tertentu.

5. Testing Sistem

Pada tahap ini dilakukan beberapa tes terhadap sistem yang telah diimplementasikan. Testing dilakukan dengan memasukkan data pengujian tertentu, untuk melihat kesiapan sistem di dunia nyata.

Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan desain dan implementasi aplikasi adalah sebagai berikut



Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi, pada proses ini penulis melakukan survey terhadap penggunaan email terutama pada proses pengiriman email.
2. Studi Pustaka, pada tahapan ini penulis melakukan pencarian referensi dengan menggunakan buku ataupun jurnal yang penulis dapat dari berbagai sumber
3. Analisa Kebutuhan, pada tahapan ini menulis menganalisa kebutuhan data untuk sistem yang akan dirancang
4. Perancangan, pada tahapan ini penulis melakukan pembuatan sistem berdasarkan analisa kebutuhan yang sudah dirancang
5. Desain program, penulis membuat satu bagian aplikasi untuk menampilkan soal-soal psikotes

6. Desain program, penulis membuat sistem menggunakan *Macromedia Flash*.
7. Pengujian sistem, pada tahapan ini dilakukan pengujian sistem untuk memeriksa apakah sistem dapat berjalan dengan baik dan tepat atau tidak.
8. Validasi, tahapan ini dilakuakn evaluasi sistem apakah perlu dilakukan pengembangan atau tidak.

I.5. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan. Untuk detail penjelasan dari penelitian yang sudah disebutkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel I.1. Tabel Keaslian Penelitian

No.	Peneliti	Judul	Hasil
1.	Septiana Firdaus (2012)	Perancangan aplikasi multimedia interaktif company profile generic(studi kasus cv. Ganetic)	Perancangan multimedia interaktif company profile generic merupakan sebuah media penyampaian informasi secara visual dengan animasi yang menarik sehingga menambah daya tarik calon client untuk memelajarinya tentang pengenalan sebuah perusahaan. Perancangan ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk mengenalkan kepada dunia luar mengenai profil organisasi/ perusahaan/ instansi swasta/ pemerintahan tentang pelayanan yang dilakukan, riset produk, produk yang telah dibuat maupun jasa yang telah diberikan dengan cara interaktif yang mudah diserap dan di ingat mengenai profile tersebut. Multimedia Interaktif yang dibuat menggunakan metodologi pengembangan multimedia versi Sutopo-Luther

			merupakan aplikasi generic dimana pengguna bisa merubah konten sesuai dengan kebutuhan baik merubah teks, menu, logo, background, gambar mapupun video maka aplikasi ini bisa di gunakan ulang oleh perusahaan - perusahaan lainnya.
2.	Ardi Setyawan (2013)	Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tentang Memori Menggunakan Adobe Flash	<p>Pembelajaran organisasi dan arsitektur komputer mengenai materi memori bagi sebagian mahasiswa cukup sulit untuk dipahami terutama dalam menentukan kecepatan memori. Pemahaman tentang materi tersebut memerlukan penalaran logika, dan kemampuan dalam mencerna bahan ajar berdasarkan buku teks yang ada. Buku teks yang ada seringkali memerlukan usaha ekstra bagi yang mempelajarinya untuk dapat memahami secara jelas dan nyata. Penyampaian materi selama ini belum menggunakan alat bantu sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi organisasi dan arsitektur komputer khususnya mengenai materi memori menggunakan mikrotik.</p> <p>Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan, pengumpulan data dengan menggunakan metode studi literature, dan observasi. Aplikasi disusun dengan prosedur yang mencakup identifikasi masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan story board, implementasi system, dan pengujian sistem dilakukan dengan</p>

			black box dan alpha test.
3.	Dwi Priyanto (2009)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer	Dengan melihat peran dan urgensi multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran sebagaimana dipaparkan di atas serta kelebihan yang dimilikinya dibandingkan dengan media-media lain, maka dipandang perlu diwujudkan usaha yang nyata untuk dilakukan pengembangan suatu multimedia pembelajaran berbasis komputer yang bersifat interaktif dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran yang berbasis aktivitas siswa active learning), agar secara efektif dapat tercapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar secara maksimal sehingga diharapkan pada gilirannya akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang penulis sebutkan diatas, hal tersebut melandasi penulis untuk merancang suatu media pembelajar psikotes berbasis multimedia dengan konsep soal psikotes yang dinamis.

I.6. Sistematika Penulisan

Langkah-langkah ataupun tahapan yang ditmpuh dalam mneyeleaikan penulisan skripsi ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar belakang ruang lingkup permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian, Lokasi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TOERI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan

program yang dirancang seperti pengertian sistem informasi, alat bantu perancangan sistem, database dan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang sedang berjalan dan desain sistem yang diusulkan.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil imlementasi sistem yang diusulkan , pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai referensi perbaikan dimasa yang akan datang.