

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada bab ini akan dibahas mengenai kebutuhan *software* (perangkat lunak) yang diperlukan untuk Perancangan Simulasi Media pembelajaran Psikotes berbasis Multimedia. Saat ini perkembangan dunia *design* simulasi yang kian marak tidak dapat dipisahkan dari popularitas yaitu *Adobe Flash* telah menjadi salah satu pilihan dalam membuat sebuah *Game* dan Animasi. Walaupun mempunyai tampilan 2D, tetapi tidak sedikit para *designer* menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

Untuk mengoperasikan perancangan Simulasi ini, dibutuhkan berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang memenuhi syarat. Adapun *hardware*, *software* dan *brainware* yang di butuhkan adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras

- a. CPU : *Intel Pentium Dual Core*
- b. *Memory* : 512 MB
- c. *Video Card* : 128 MB
- d. *Display* : 1024 by 860 *pixels*
- e. *Disk Space* : 120 GB

2. Perangkat Lunak

- a. *Operation Sistem Windows 7*
- b. *Adobe Flash CS.6*

IV.2. Tampilan Hasil

Di bawah ini merupakan tampilan hasil simulasi Media Pembelajaran Psikotes Berbasis Multimedia dan dilengkapi dengan *game*, berikut keterangannya.

1. Halaman Utama

Tampilan halaman utama merupakan tampilan yang paling awal yang di jumpai oleh *user* ketika membuka *aplikasi* ini. Di halaman utama ini terdapat menu tombol tes integritas dan kejujuran, Tes Inisiatif dan Kreatifitas, Tes tanggung Jawab, Tes Kepribadian, dan *Exit*. Gambar halaman utama untuk *user* (pengguna) *aplikasi* seperti yang terlihat di bawah ini:

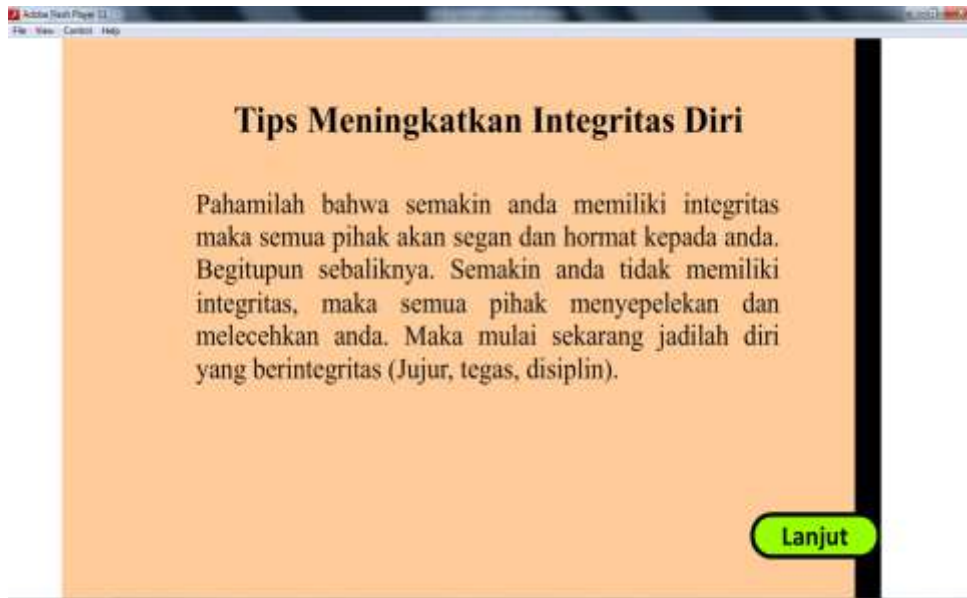


Gambar IV.1. Halaman Menu Utama

2. Tampilan Menu Tes Integritas dan Kejujuran

Pada menu *input* terdapat beberapa halaman yaitu halaman cara. Halaman *input* ini akan menampilkan Form yang isinya Tips Meningkatkan Integritas Diri, soal Psikotes Integritas dan Kejuuran, soal, hasil Test Integritas dan kejujuran.

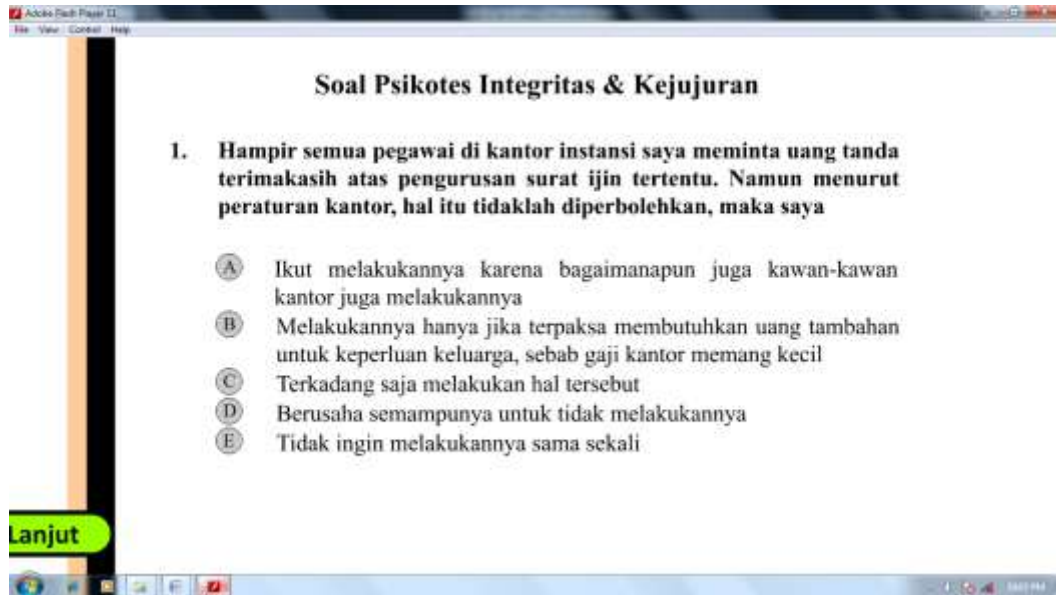
1. Tips meningkatkan Integritas Diri



Gambar IV.2. Tips Meningkatkan Integritas Diri

Pada halaman menu ini berfungsi untuk mengetahui cara mengerjakan soal integritas dan kejujuran, sehingga memudahkan *user* mengerjakan soal Integritas dan kejujuran.

2. Soal Integritas dan Kejujuran



Gambar IV.3. Soal Integritas dan Kejujuran

Halaman menu soal psikotes Integritas danKejujuran menampilkan soal-soal pilihan berganda, yang masing-masing pilihan memiliki nilai setiap jawaban yang di pilih benar atau salah.

3. Hasil Tes Integritas dan Kejujuran

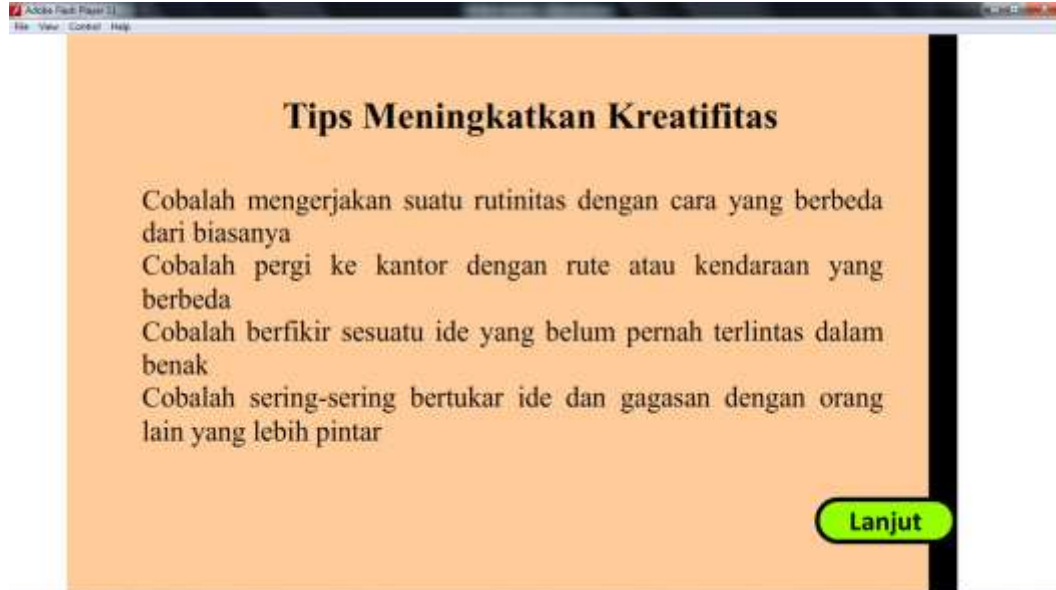


Gambar IV.4. Hasil Test Integritas dan Kejujuran

Halaman hasil test integritas dan kejujuran berfungsi menampilkan nilai jawaban yang sudah di jawab atau di pilih. Dan tombol “OK” di bagian atas adalah tombol untuk kembali ke Menu utama.

4. Tampilan Menu Inisiatif dan Kreatifitas

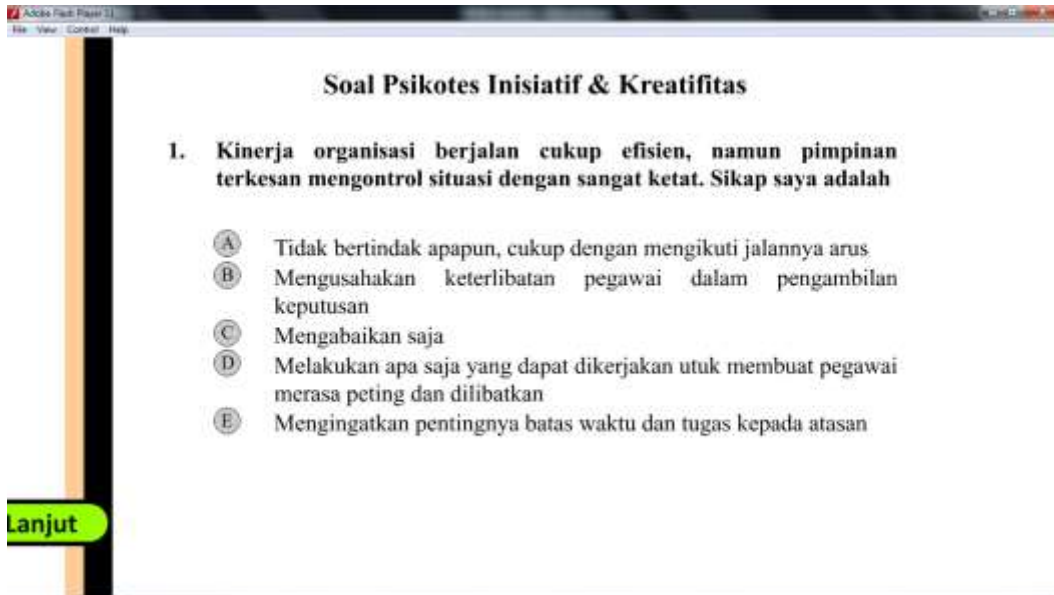
1. Tips Meningkatkan Kreatifitas



Gambar IV.5. Tips Meningkatkan Kreatifitas

Pada menu Tips Meningkatkan Inisiatif dan Kreatifitas adalah Menu yang berfungsi untuk meningkatkan Inisiatif dan Kreatifitas. Serta berisi soal-soal test untuk mengetahui seberapa tinggi Psikotes Inisiatif dan Kreatifitas *User*.

2. Soal Psikotes Inisiatif dan Kreatifitas



Gambar IV.6. Soal Psikotes Inisiatif dan Kreatifitas

Halaman Menu Soal Psikotes Inisiatif, *User* akan di coba menjawab pertanyaan pilihan berganda untuk mengetahui seberapa besar inisiatif dan Integritas *User*.

3. Hasil Test Inisiatif dan Kreatifitas

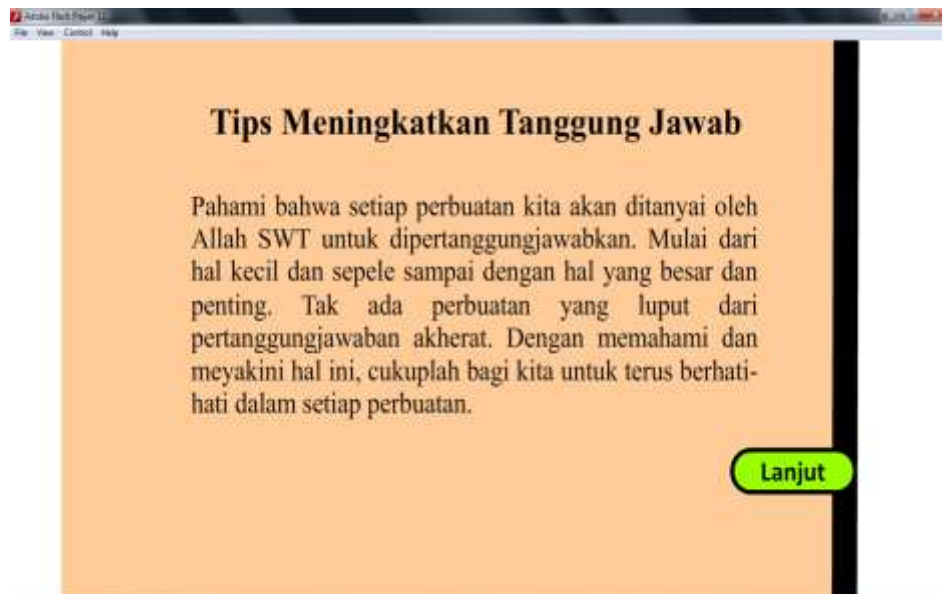


Gambar IV. 7. Hasil Test Inisiatif dan Kreatifitas

Pada menu ini akan menampilkan hasil Soal yang sudah *User* jawab di atas.

4. Tampilan Menu Psikotes Tanggung Jawab

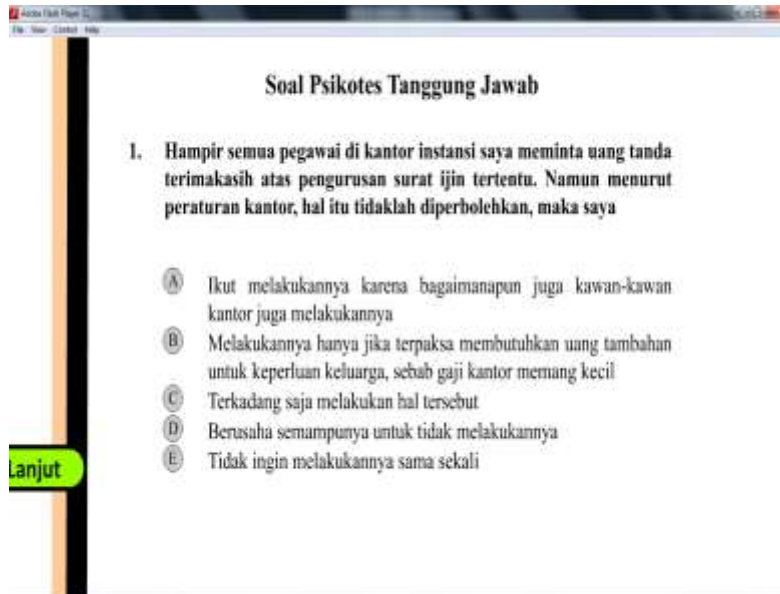
1. Tips Meningkatkan Tanggung Jawab



Gambar IV. 8. Tips Meningkatkan Tanggung Jawab

Pada Menu ini sama halnya dengan Menu di atas berfungsi untuk cara mengerjakan soal-soal yang ada di Menu Tes Psikotes Tanggung Jawab.

2. Soal Psikotes Tanggung Jawab



Gambar IV. 9. Soal Psikotes Tanggung Jawab

Berbeda dengan Menu lainnya, pada Menu ini, *User* akan di pertemukan soal-soal Psikotes untuk mengetahui seberapa besar Tanggung Jawab calon pekerja untuk di terima di perusahaan Negeri maupun swasta.

3. Hasil Test Tanggung Jawab

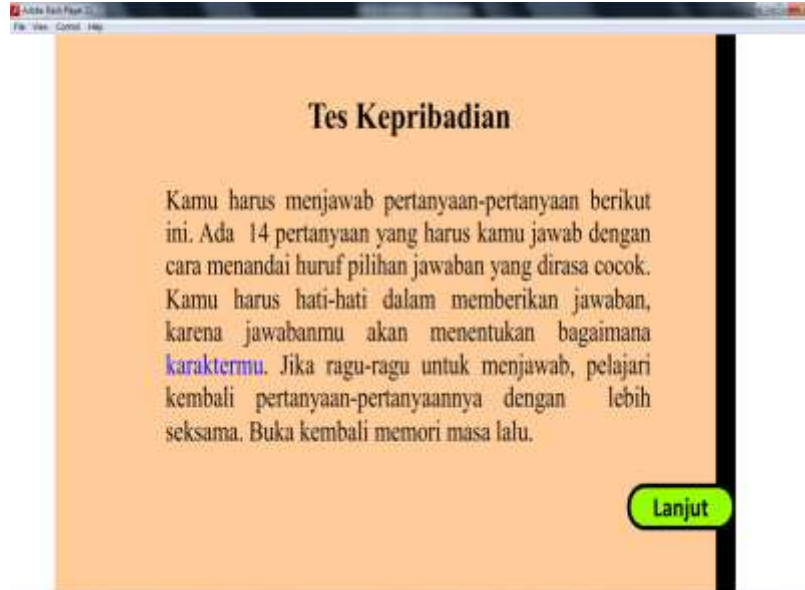


Gambar IV. 10. Gambar Hasil Test Tanggung Jawab

ada Menu Hasilakan Menampilkan Nilai para calon yang sudah menjawab semua soal-soal Psikotes Tanggung Jawab. Apabila calon menjawab dengan benar maka tampilan teks akan muncul “ Anda Mempunyai Tanggung Jawab Tinggi” dan apabila calon menjawab salah maka tampilan teks “ Anda Mempunyai Tanggung Jawab Rendah”.

5. Menu Test Kepribadian

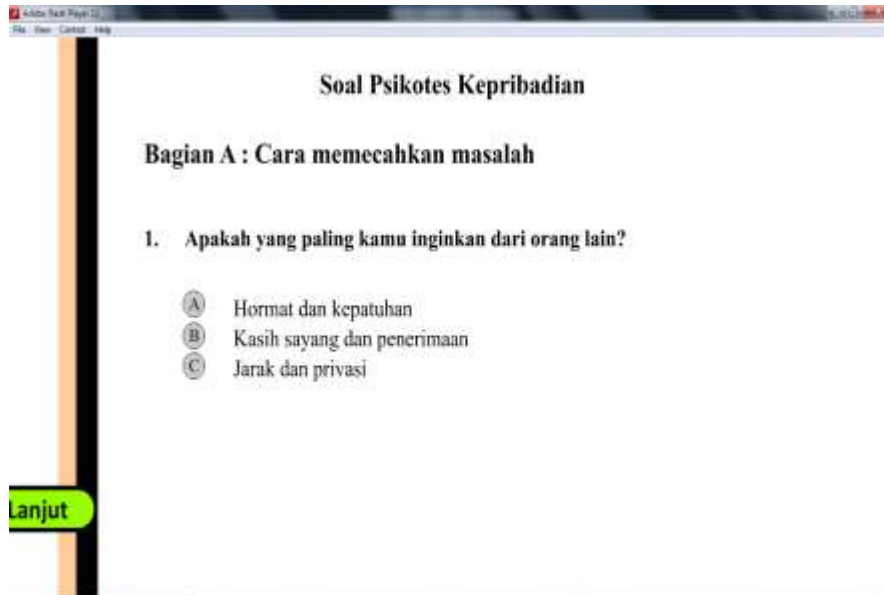
1. Test Kepribadian



Gambar IV. 11. Test Kepribadian

Menu Test Kepribadian adalah soal Psikotes yang lebih rumit, karena *User* akan di hadapkan dengan soal cara menyelesaikan masalah dengan kepribadiannya sendiri.

2. Soal Psikotes Kepribadian



Gambar IV. 12. Soal Psikotes Kepribadian

Pada Menu soal Kepribadian tidak jauh berbeda dengan soal-soal lainnya, hanya saja lebih mengarah ke diri para *User* yang sedang mengikuti Test Psikotes sesuai dengan kepribadiannya.

3. Hasil Kepribadian

HASIL KEPRIBADIAN							
	Nilai A	Nilai B	Nilai C		Nilai D	Nilai E	Nilai F
Soal 1	0	0	1	Soal 1	0	1	0
Soal 2	0	1	0	Soal 2	1	0	0
Soal 3	0	1	0	Soal 3	1	0	0
Soal 4	0	1	0	Soal 4	1	0	0
Soal 5	0	1	0	Soal 5	1	0	0
Soal 6	0	1	0	Soal 6	1	0	0
Soal 7	0	1	0	Soal 7	1	0	0
Totol Nilai	0	0	1	Totol Nilai	0	1	0
Hasil Akhir Jawaban Bagian A			B	Hasil Akhir Jawaban Bagian B			D

Kepribadian Anda Adalah :
Achiever/ Motivator/ Performer
 Seorang yang berorientasi pada prestasi. Energik, bersemangat, percaya diri. Punya ambisi untuk maju. Terkadang terlalu berpikir tentang pandangan orang lain terhadap dirinya. Terlalu gila kerja dan terlalu suka bersaing untuk menang.

Gambar IV. 13. Gambar Hasil Test Kepribadian

Menu terakhir yaitu Hasil Kepribadian, masing-masing sudah mempunyai nilai tergantung seberapa banyak soal yang di jawab benar atau soal yang di jawab salah.

IV.3. Jalannya Uji Coba

Keterangan Uji Coba Perancangan Simulasi Media Pembelajaran Psikotes Berbasis Multimedia Menggunakan *Flash* ini yaitu :

Tabel IV.1. Pengujian Simulasi

No	Nama Pengguna	Hasil Uji	Keterangan
1	Supri Bansyah	Kurang baik	Rancangan design simulasi terlalu sederhana
2	Ahmad Koshim	Baik	Simulasi psikotes sangat lengkap dengan nilai yang di keluarkan
3	Hardi Hasibuan	Baik	Psikotes yang di tampilkan tidak begitu rumit
4	Dedi	Kurang Baik	Hasil soal yang sudah di jawab tidak di tampilkan, hanya menampilkan teks
5	Juni Saprika	Baik	Aplikasi yang di jalankan di lengkapi dengan suara

IV. 4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang Dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangan dari sistem yang di hasilkan sebagai rumusan pengembangan, yaitu :

IV.4.1. Kelebihan Sistem

Berikut ini adalah kelebihan simulasi yang dirancang antara lain sebagai berikut :

1. Memberikan simulasi cara kerja, soal Psikotes, dan hasilnya secara lengkap

2. System aplikasi yang di jalankan tidak terlalu berat apabila di jalankan pada PC ataupun laptop yang mempunyai spesifikasi rendah.
3. Simulasi Media Pembelajaran Psikotes di rancang menggunakan *Adobe Flash CS6*.
4. Aplikasi yang di rancangakan menjadi tips yang menarik bagi karyawan yang ingin mendaftarkan diri di perusahaan dalam mengikuti test Psikotes.

IV.4.2. KekuranganSitem

Berikut ini adalah kekurangan Simulasi yang dirancang, yaitu :

1. Desain Simulasi yang di rancang masih memiliki tampilan 2D
2. Simulasi yang di rancang belum bias terkoneksi dengan internet ataupun *Mobile*
3. Tampilan desain Simulasi pembelajaran Psikotes kurang begitu detail tahap demi tahap.