

## Analisa Dan Perancangan Website Tes Psikologi (Study Kasus Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan Universitas Negeri Jambi)

Dodi Setiawan<sup>1</sup>, Rusdianto Roestam<sup>2</sup>  
Magister Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, Kota Jambi  
Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi  
Email : <sup>1</sup>santosoute@gmail.com, <sup>2</sup>roesdianto@yahoo.com

### Abstract

Unja ( Universitas Negeri Jambi ) is one of the universities that there dijambi which has a psychology department is one of the educational institutions that have applied information technology both learning materials in the field of information technology to the process of academic information systems. At University has a department of psychology and for the acceptance of new students majoring in psychology test conducted at this time there are still some shortcomings in terms of slow overall assessment and obtain reports test results that take a lot of time. To overcome all these problems, the researchers conducted an analysis system Psychological test are ongoing. The object of research focusing on the system Psychological test that have been run and the scope and phases of the systems development life cycle is the purpose of this study is limited to the analysis and design to the prototype. In designing the system of psychological test online using web-based programming by using PHP and MySQL. The purpose of this research is to study and analyze the existing problems in the system of psychological test that are running test admissions psychology at University as well as designing web-based system of psychological test new. Analysis and design of web-based system of psychological test developed will be expected to overcome the existing problems to the admission process of psychological test can be managed online.

*Keywords: Analysis, Design, Psychological Test, Web-Based.*

### Abstrak

Unja ( Universitas Negeri Jambi ) adalah salah satu perguruan tinggi negeri yang ada dijambi yang memiliki jurusan psikologi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang sudah menerapkan teknologi informasi baik itu materi pembelajaran di bidang teknologi informasi hingga proses sistem informasi akademiknya. Pada Universitas Jambi memiliki jurusan psikologi dan untuk penerimaan calon mahasiswa baru jurusan psikologi tes yang dilaksanakan saat ini masih terdapat beberapa kekurangan dalam hal lambat penilaian dan mendapatkan laporan keseluruhan hasil tes yang memakan banyak waktu. Untuk mengatasi segala permasalahan tersebut maka peneliti melakukan analisis sistem Tes psikologi yang sedang berjalan. Objek penelitian fokus kepada sistem Tes psikologi yang telah berjalan dan ruang lingkup serta fase siklus hidup pengembangan sistem yang menjadi tujuan penelitian ini dibatasi pada analisis dan perancangan sampai pada prototipe. Dalam merancang sistem tes psikologi online ini menggunakan pemrograman berbasis web yaitu dengan menggunakan PHP dan MySQL. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari serta menganalisa permasalahan yang ada pada sistem tes psikologi yang sedang berjalan tes penerimaan calon mahasiswa psikologi pada Universitas Jambi serta merancang sistem tes psikologi berbasis web yang baru. Analisis dan perancangan sistem tes psikologi berbasis web yang dikembangkan nantinya diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada hingga proses penerimaan tes psikologi dapat dikelola secara online.

*Kata kunci : Analisis, Perancangan, Tes Psikologi, Berbasis Web.*

## 1. Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi komputer dewasa ini telah sangat berkembang dan merambah segala bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi juga didukung dengan adanya akses internet yang memadai, Internet kependekan dari (Interconnection-Networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet. Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (Packet Switching Communication Protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia dengan mengakses website yang diinginkan. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW, dan internet juga digunakan diberbagai bidang baik dalam pemerintahan, bisnis dan bidang pendidikan.

Pada saat ini Universitas Jambi merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang telah memanfaatkan internet dan teknologi informasi sebagai alat penunjang kegiatan akademik yang penggunaannya diharapkan dapat membantu para dosen maupun mahasiswa dalam proses penerimaan mahasiswa baru jurusan psikologi serta berbagi informasi dalam dunia pendidikan dimanapun, yang salah satunya dalam pelaksanaan tes psikologi proses penentuan hasil kelulusan pada proses pembulatan keatas terjadi kendala pada proses pembulatan keatas dimana pembulatan keatas diinputkan kedalam program aplikasi Microsoft Office Exel sehingga sering terjadi kesalahan dalam penginputan nilai pembulatan serta laporan dari hasil tes yang dirangkum lagi menunakan program aplikasi Microsoft office word sehingga terjadi lamanya proses penginputan dan kemungkinan terjadi kesalahan penginputan nilai pembulatan keatas yang berujung pada ketentuan hasil akhirnya, dan kendala yang terjadi pada pemrosesan hasil kelulusan adalah keterlambatan informasi lulus atau tidaknya calon mahasiswa serta laporan keseluruhan hasil tes. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menganalisa suatu sistem baru yang akan diterapkan sistem tersebut adalah dilakukannya tes psikologi secara *online* berbasis *website*

## 2. Tinjauan Pustaka

Analisa Sistem tes psikologi yang dirancang yaitu berbasis *website* dan dapat diakses secara *online* bisa dikatakan lebih efektif dan efisien. Berikut beberapa referensi yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Andri Firdaus, pada tahun 2013 yang berjudul "Aplikasi Psikotes Berbasis Web( Studi Kasus : Lembaga Psikologi Bina Darma Palembang)". Dalam sistem ini Website ini bertujuan untuk memudahkan dan memberikan gambaran umum tentang tes kepribadian dan psikotes, pada saat menghadapi tes yang sesungguhnya, di perusahaan yang ingin dilamar. Selain itu, Administrator juga dapat memilih tes-tes apa saja yang ingin dikeluarkan sesuai dengan kebutuhan. Website ini bertujuan untuk memudahkan peserta dalam mengerjakan tes, serta memudahkan Administrator dalam mengelola tes dan soal untuk menyelenggarakan psikotes [18].
2. Inayah Kurniawati fakultas tekni universitas negeri semarang, pada tahun 2015 yang berjudul "Aplikasi Tes Psikologi "Hotest" Dengan Menerapkan Alat Ukur SDS (Self-Directed Search)" Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan tes yang dikomputerisasikan diantaranya adalah semua tes tidak bisa diterapkan dalam komputer terutama dalam pengambilan point perfomansi yaitu tidak dalam bentuk multiple choice tetapi dari psikiater langsung karena dalam penskoran harus melihat kondisi responden secara langsung. Permasalahan lain dalam pembuatan tes yang dikomputerisasikan adalah terkait akurasi dalam penafsiran skor yang disesuaikan dengan model tes yang dilakukan. Beberapa permasalahan tersebut menjelaskan bahwa dalam pembuatan tes yang dikomputerisasikan harus memperhatikan etika dalam pembuatannya. Dalam arti, penggunaan dan pembuatan tes-tes psikologi harus dikendalikan. Permasalahan lain dalam pembuatan aplikasi psychological testing adalah tes harus lengkap dengan security dan tetap dalam

pengawasan seorang ahli. Tes psikologi berbasis online tidak memiliki keamanan yang terjamin. Kecurangan sangat mungkin terjadi dan mudah untuk dilakukan. Isi dapat dengan mudah ditangkap dan disebarluaskan. Masalah etika tersebut disebabkan karena tes secara online disajikan dengan keamanan yang relatif kecil bahkan tidak ada sama sekali. [13].

Untuk itu sebagai bahan perbandingan dari kedua kajian pustaka tersebut, pemanfaatan layanan *internet dengan server* menggunakan aplikasi *berbasis website* yang ada dalam sistem informasi universitas negeri jambi.

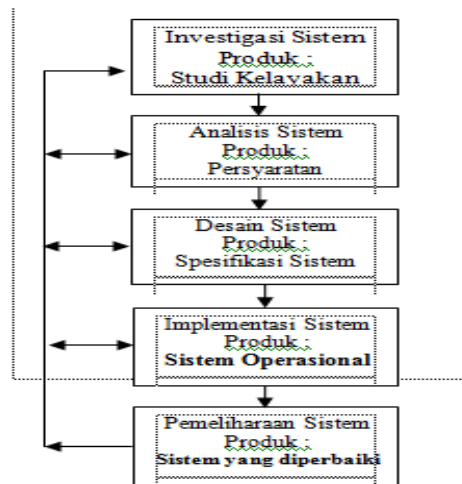
### 3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian menggunakan SDLC, menurut (Pressman, 2005) pada dasarnya *Systems Development Life Cycle* (SDLC) terdiri dari lima *fase* yaitu: perencanaan, analisis, desain, konstruksi atau implementasi dan perawatan, Namun dengan semakin berkembangnya sistem informasi berkembang pula SDLC. Beberapa ahli memaparkan SDLC dengan istilah yang berbeda, namun secara aktual konten dari setiap *fase* adalah sama [15].

- 1) Perencanaan
- 2) Analisis sistem
- 3) Disain
- 4) Konstruksi atau implementasi
- 5) Perawatan (*maintenance*)

#### 3.1 Alur Penelitian

Pendekatan sistem untuk mengembangkan solusi sistem dapat dipandang sebagai proses multistep yang disebut siklus hidup pengembangan sistem (*systems development life cycle-SDLC*). Alur penelitian dalam analisa dan perancangan sistem tes psikologi berbasis *website* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1 Alur Penelitian[1]

Alur penelitian adalah kronologi prosedural yang dilakukan seorang peneliti dalam karya penelitiannya dan bukan sekedar urutan apa yang mesti dilalui. Alur penelitian lebih merupakan strukturisasi atau hubungan metodologik yang berkesinambungan.

#### 3.2 Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang dibutuhkan dalam sistem analisa dan perancangan tes psikologi *online* yang dibutuhkan yaitu :

1. Sistem yang sedang berjalan, gambaran umum Unja Universitas Negeri Jambi.
2. Soal tes psikologi yang dilakukan pada Universitas Negeri Jambi.
3. Proses penilaian terhadap tes psikologi yang dilakukan.
4. Infrastruktur jaringan *internet* (sumberdaya teknologi).

#### 3.3 Alat Penelitian

Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

### 3.3.1 Perangkat keras

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1 *Perangkat Keras*

NO	Nama Perangkat	Spesifikasi	Jumlah
1	NoteBook	Processor intel core i5, RAM 4GB, 2Gb Vga PCI Express, Mouse, Keyboard	1 set
2	Printer	Hp Disjek1515	1

### 3.3.2 Perangkat lunak

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2 *Perangkat Lunak*

NO	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	OS Windows 7 ultimate	Versi 32bit
2	Adobe Dreamweaver 7.0	Versi 7.0
3	MySql Server	
4	Adobe Photoshop cs6	Versi Cs 6.0
5	Microsoft office 2013	2013
6	Google Browser	Versi 40

## 4. Hasil Dan Pembahasan

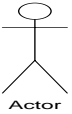
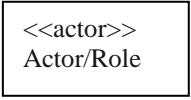
### 4.1 Rekayasa Perangkat Lunak/RPL


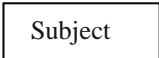

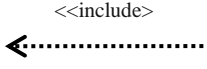
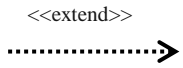

Rekayasa perangkat lunak merupakan produk yang dibuat oleh para profesional perangkat lunak yang kemudian mendukungnya dalam jangka waktu panjang. Perangkat lunak yang dimaksud mencakup didalamnya program-program komputer yang berjalan di dalam suatu komputer dari berbagai ukuran dan berbagai arsitektur, terdapat pula isi yang akan diperlihatkan ketika program-program komputer berjalan, dan selain itu terdapat informasi-informasi yang bersifat *deskriptif* (menjelaskan) dalam bentuk salinan tercetak dan dalam bentuk berkas-berkas salinan secara maya yang meliputi di dalamnya segala bentuk media elektronik. Rekayasa perangkat lunak meliputi didalamnya suatu proses, suatu kumpulan metode-metode dan sederetan perkakas yang memungkinkan para profesional mengembangkan perangkat lunak komputer yang berkualitas tinggi [8].

### 4.2 Use Case

*Use Case* adalah cara spesifik penggunaan sistem oleh actor. Kegunaan *use case* adalah menangkap kebutuhan sistem, berkomunikasi dengan pemakai akhir dan pakar domain masalah, serta pengujian sistem [3].

Berikut adalah komponen yang terdapat dalam model *use case*.

No	Keterangan	Simbol
1	Sebuah aktor ( <i>an actor</i> ) : a. Orang atau sistem yang memperoleh manfaat dan internal untuk subjek. b. Di gambarkan sebagai sosok yang melekat atau jika seorang actor yang bukan manusia terlibat sebagai sebuah bujur sangkar <<actor>> didalamnya (alternatif). c. Yang diberi label atau tanda dengan perannya.	 

	<p>Actor bias dihubungkan dengan actor yang lain menggunakan sebuah spesialisasi atau asosiasi superclass, yang dilambangkan dengan sebuah panah ataupun dengan sebuah panah berongga.</p> <p>d. Diletakan diluar dari batasan subjek.</p>	
2.	<p>Sebuah kasus penggunaan ( <i>a use case</i>):</p> <p>a. Sebuah bagian utama dari fungsi system.</p> <p>b. Dapat memperpanjang <i>usa case</i> lainnya.</p> <p>c. Diletakan didalam batasan sistem.</p> <p>d. Use case dinamakan dengan sebuah kata kerja deskripsi atau frase nominal</p>	
3.	<p>Sebuah batasan subjek ( <i>a subject boundary</i> ) :</p> <p>a. Sebuah batasan subjek yang mencantumkan nama dari subjek tersebut yang berada didalam atau diatas .</p> <p>b. Sebuah batasan subjek merupakan cakupan atau jangkawan subjek, contohnya sebuah sistem atau proses bisnis dari individu.</p>	
4.	<p>Sebuah hubungan asosiasi ( <i>an association relationship</i> ) :</p> <p>Merupakan jaringan seorang aktor dengan kasus penggunaan ( <i>use case</i> ) yang berinteraksi.</p>	
5.	<p><i>An include relationship</i> :</p> <p>a. Merupakan pemasukan fungsi dari satu kasus penggunaan dengan lainnya.</p> <p>b. Panah yang telah ditarik dari kasus penggunaan dasar untuk penggunaan <i>use case</i></p>	
6.	<p><i>An extend relationship</i> :</p> <p>a. Merupakan perpanjangan atau sambungan dari <i>use case</i> yang termasuk ke dalam perilaku opsional</p> <p>b. Panah yang digambar dari perpanjangan <i>use case</i> menuju <i>use case</i> dasar.</p>	
7.	<p><i>A generalization relationship</i> :</p> <p>a. Merupakan kasus pengguna ( <i>use case</i> ) khusus yang menuju ke lebih umum</p> <p>b. Panah yang digambarkan dari <i>use case</i> khusus menunjukan <i>use case</i> dasar</p>	

Gambar : Komponen *Use Case Diagram* (Dennis et. al, 2010 ; 506)

*Use casediagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* menggambarkan kata kerja seperti *Login* ke sistem,

*maintenance user* dan sebagainya. Jadi dari hal diatas dapat ditarik Kesimpulan bahwa *use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

#### 4.3 Definisi Aktor Dan Use Case

Berdasarkan asumsi-asumsi yang digunakan dapat didefinisikan aktor dan Use Case yang berperan, yaitu pada tabel berikut.

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Admin bertugas untuk : 1. Login :Digunakan untuk masuk kedalam sistem 2. Mengelola data mahasiswa : Digunakan untuk menambah data baru calon mahasiswa, mengedit dan menghapus. 3. Mengelola data soal: menambah soal tes dan menghapus soal tes 4. Mengelola data hasil tes : Digunakan untuk melihat hasil tes, laporan hasil tes dan rekapitulasi laporan hasil tes. 5. Mengelola informasi hasil tes : Digunakan untuk memberi informasi tentang hasil tes. 6. Logout Keluar dari sistem
2.	User	Registrasiuser bertugas untuk : 1. Login : Digunakan untuk masuk kedalam sistem 2. Meng-input data calon mahasiswa : Digunakan untuk, inputan data pribadi calon mahasiswa yang mengikuti tes. 3. Tata tertib mengikuti tes : Digunakan untuk memberikan informasi kepada calon mahasiswa yang akan melakukan tes. 4. Soal Tes : Digunakan untuk melakukan tes terhadap calon mahasiswa dengan mengerjakan soal yang telah disediakan 5. Logout Keluar dari sistem.

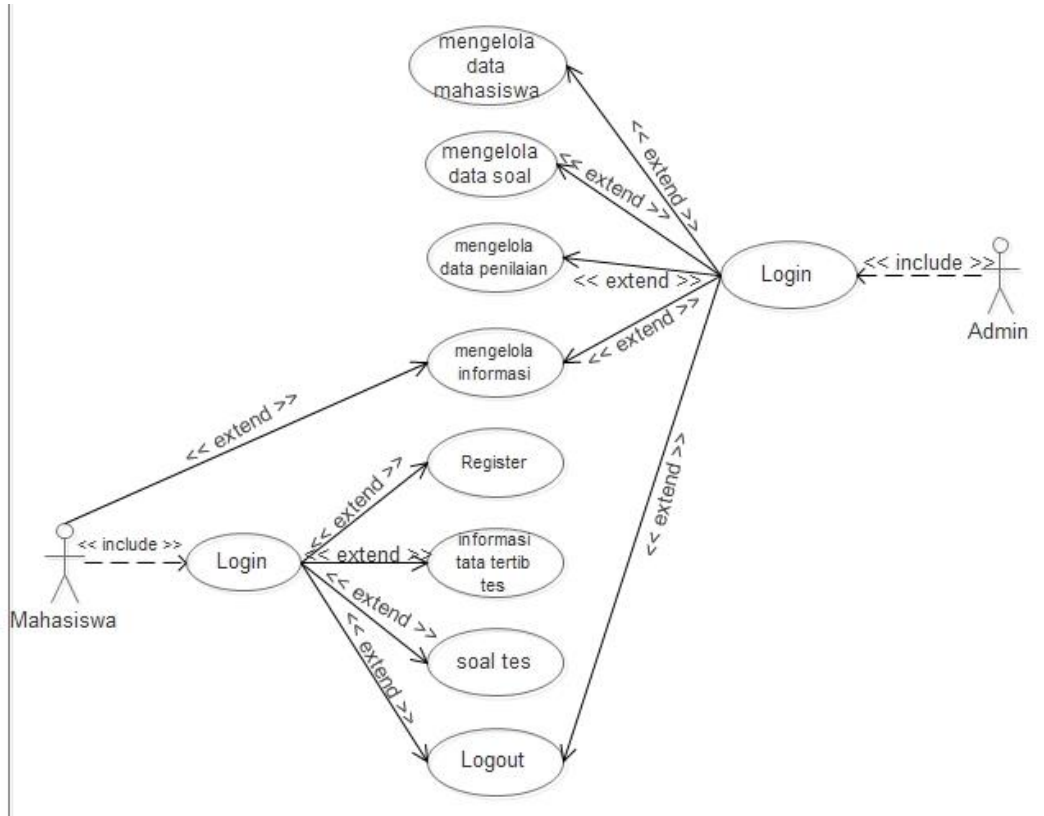
Berikut definisi use case dari sistem informasi akuntansi dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Gambar 4.2 Definisi Use Case

No	Id Use Case	Use Case	Deskripsi
1.	UC_01	Login	Dilakukan oleh admin untuk masuk ke dalam sistem.
2.	UC_02	Mengelola input data mahasiswa	Dilakukan oleh admin untuk menambah data calon mahasiswa baru, mengedit dan menghapus.
3.	UC_03	Mengelola Data hasil tes	Dilakukan oleh admin untuk untuk melihat hasil tes dan mencetak laporan hasil tes serta rekapitulasi laporan hasil tes.
4.	UC_04	Mengelola Data Soal	Dilakukan oleh admin untuk menambah soal dan menghapus soal
5.	UC_05	Mengelola informasi	Dilakukan oleh admin untuk memberi informasi berdasarkan hasil tes lulus atau tidak lulusnya calon mahasiswa untuk informasi yang akan diberikan kepadacalon masiswa yang mengikuti tes.
6.	UC_06	Data registrasi	Dilakukan oleh aktor untuk, inputan data pribadi calon mahasiswa yang mengikuti tes
7.	UC_07	Informasi tata tertib tes	Dilakukan oleh aktor untuk mendapatkan informasi dari tes yang akan dilakukan mulai dari tata tertib pengerjaan sampai cara mengerjakan soal
8.	UC_08	Data soal tes	Dilakukan oleh aktor untuk melakukan tes mengerjakan soal tes yang telah disediakan
9.	UC_09	Logout	Dilakukan oleh aktor untuk keluar dari sistem.

4.3.1 Diagram Use Case

Pada gambar 4.1 merupakan rancangan Use Case diagram dari sistem tes psikologi online pada Universitas Jambi.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.3.2. Rancangan Struktur Data

Rancangan struktur data merupakan tahapan perancangan struktur data pada setiap tabel yang akan dibuat pada database. Rancangan struktur data tabel adalah sebagai berikut :

1. Tabel Admin

Berikut adalah rancangan tabel admin yang berisi informasi tentang admin. Lihat Tabel 4.13

Tabel 4.13 Rancangan Tabel Admin

Field	Type	Length	Keterangan
User_name	Char	6	Username (PK)
password	Char	6	Password

2. Tabel Mengelola Data

Berikut adalah rancangan tabel mengelola data yang berisi data peserta tes. Lihat Tabel 4.14

Tabel 4.14 Rancangan Tabel Admin

Field	Type	Length	Keterangan
Nama	Char	15	Cari (PK)
Update	Varchar	15	Update
Hapus	Varchar		Hapus

### 3. Tabel Mengelola Data Hasil Tes

Berikut adalah rancangan tabel mengelola data hasil tes yang berisi data hasil tes berupa laporan tes. Lihat Tabel 4.15

**Tabel 4.15 Rancangan Mengelola Data Hasil Tes**

Field	Type	Length	Keterangan
Laporan_tes	Varchar	-	Laporan Hasil Tes
Hasil_tes	Varchar	-	Haisl tes
Nama	Char	15	Cari ( PK )

### 4. Tabel informasi

Berikut adalah rancangan table infomasi yang berisi informasi hasil tes. Lihat Tabel 4.16

**Tabel 4.16 Rancangan Tabel Informasi Hasil Tes**

Field	Type	Length	Keterangan
Nama	Char	15	Nama
Asal_sekolah	Varchar	15	Asal sekolah
Tempat_tanggal_lahir	Varchar	25	Tempat tanggal lahir
Agama	Char	6	Agama
Setatus	Char	12	Status

### 5. Tabel Register

Berikut adalah rancangan tabel register yang berisi form inputan data peserta tes. Lihat Tabel 4.17

**Tabel 4.17 Rancangan Tabel Register**

Field	Type	Length	Keterangan
Nama	Char	15	Nama
Asal_sekolah	Varchar	15	Asal sekolah
Tempat_tanggal_lahir	Varchar	25	Tempat tanggal lahir
Agama	char	6	Agama
Setatus	char	12	Status

### 6. Tabel Informasi Tata Tertib Tes

Berikut adalah rancangan tabel Tata Tertib Tes yang berisi informasi Tata Tertib Tes. Lihat Tabel 4.18

**Tabel 4.18 Rancangan Tabel Tata Tertib Tes**

Field	Type	Length	Keterangan
Tata_tertib_Ptes	Varchar	-	Tata tertib tes

### 7. Tabel Soal

Berikut adalah rancangan tabel Soal yang berisi soal-soal yang akan dikerjakan peserta tes.

**Tabel 4.19 Rancangan Tabel Soal**

Field	Type	Length	Keterangan
soal	Varchar	-	Jenis soal
jawaban	Boolean	2	Jawaban

#### 4.4. Prototype Sistem

*Prototype* merupakan suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat menggambarkan sistem yang ingin dibangun. Berikut adalah *prototype* dari *website* tes psikologi online calon mahasiswa psikologi Universitas Jambi:



### 1. Tampilan Form Login

Gambar 4.17 Tampilan Form Login

Berdasarkan Gambar 4.17 tampilan login digunakan untuk menghindari perubahan data atau pengambilan data oleh pihak yang tidak bertanggungjawab. Setiap pengguna harus memasukan *username* dan *password* yang benar untuk dapat mengelola data.

### 2. Tampilan Menu Utama Menu Admin



Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama Admin

Tampilan utama admin akan tampil ketika sudah melakukan login sebagai admin.

### 3. Tampilan Form Mengelola Data Mahasiswa

Nama	Tempat Tgl Lahir	Asal Sekolah	Agama	Status
Dodi Setiawan	Jember 23/09/2018	SMA N 3 Jember	Islam	Belum Menikah

Gambar 4.19 Tampilan Form Mengelola Data Mahasiswa

Berdasarkan Gambar 4.19 tampilan form tersebut merupakan prototype form untuk menambah, mengubah dan menghapus data mahasiswa

### 4. Tampilan Form Mengelola Data Tambah Mahasiswa



**Gambar 4.20 Tampilan Form Mengelola Data Tambah Mahasiswa**

Berdasarkan Gambar 4.20 tampilan form tersebut merupakan prototype form untuk menambah data mahasiswa.

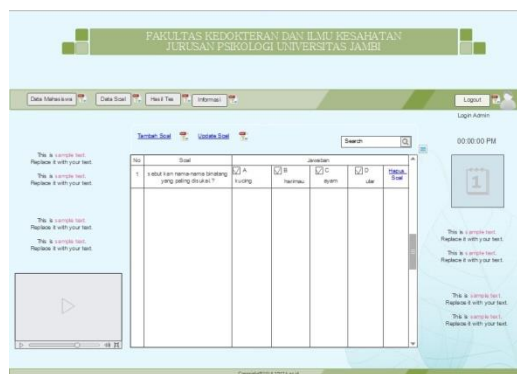
5. *Tampilan Form Update Data Mahasiswa*



**Gambar 4.21 Tampilan Form Update Data Mahasiswa**

Berdasarkan Gambar 4.21 tampilan form tersebut merupakan prototype form untuk meng-Update data mahasiswa.

6. *Tampilan Form Data Soal*



**Gambar 4.22 Tampilan Form Data Soal**

Berdasarkan Gambar 4.22 tampilan form tersebut merupakan prototype form untuk data soal.

7. *Tampilan Form Menambah Soal*

Gambar 4.23 Tampilan Form Menambah Soal

Berdasarkan Gambar 4.23 tampilan tersebut merupakan *prototype* menu untuk menambah soal pengguna yang login sebagai admin.

#### 8. Tampilan Menu Update Data Soal

Gambar 4.24 Tampilan Menu Update Data Soal

Berdasarkan Gambar 4.24 tampilan tersebut merupakan *prototype* menu *update* data soal untuk pengguna yang login sebagai Admin.

#### 9. Tampilan Form Data Hasil Tes

Gambar 4.25 Tampilan Form Data Hasil tes

Tampilan form Mengelola Data Hasil Tes merupakan *prototype* form untuk mencetak laporan hasil tes, untuk pengguna yang login sebagai admin.

#### 10. Tampilan Form Cetak laporan

Gambar 4.26 Tampilan Form Cetak Laporan

Tampilan form mencetak laporan merupakan prototype form untuk mencetak hasil tes ,untuk pengguna yang login sebagai admin.

#### 11. Tampilan Form Cetak Rekapitulasi Laporan

Gambar 4.27 Tampilan Form Cetak Rekapitulasi laporan

Tampilan form Cetak rekapitulasi laporan merupakan prototype form untuk mencetak keseluruhan hasil tes beserta data mahasiswa, untuk pengguna yang login sebagai admin.

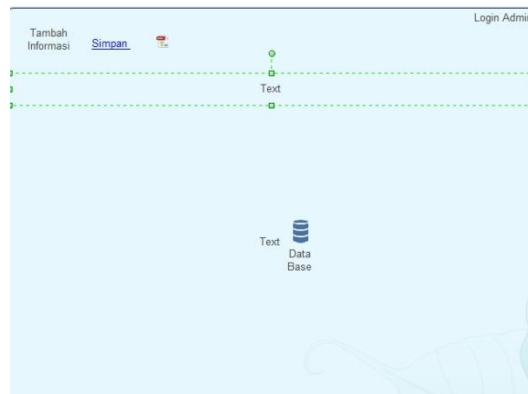
## 12. Tampilan Form Mengelola Informasi



Gambar 4.28 Tampilan Form Mengelola Informasi

Tampilan form Mengelola informasi merupakan prototype form mengelola Informasi, untuk pengguna yang login sebagai admin.

## 13. Tampilan Form Tambah Informasi



Gambar 4.29 Tampilan Form Tambah Informasi

Tampilan form Tambah Informasi merupakan prototype form untuk menambah sebuah informasi kedalam *database*, untuk pengguna yang login sebagai admin.

## 14. Tampilan Form Hapus Informasi



Gambar 4.30 Tampilan Form Hapus Informasi

Tampilan form Hapus Informasi merupakan prototype form untuk menghapus informasi dan menyimpan kedalam *database*, untuk pengguna yang login sebagai admin.

15. Tampilan Menu Mahasiswa



Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama Mahasiswa

Tampilan utama admin akan tampil ketika sudah melakukan login sebagai mahasiswa.

16. Tampilan Form Register



Gambar 4.32 Tampilan Form Register

Tampilan form register untuk mengisi data mahasiswa peserta tes dilakukan oleh mahasiswa setelah melakukan login.

17. Tampilan Form Informasi



Gambar 4.33 Tampilan Form Informasi

Tampilan form informasi untuk melihat informasi mengenai aturan-aturan dalam mengikuti tes dilakukan oleh mahasiswa setelah melakukan login.

18. Tampilan Form Soal Tes

Soal Tes		Login Mahasiswa			
1	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
2	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
3	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
4	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
5	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
6	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
7	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
8	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular
9	sebutkan nama-nama binatang yang paling disukai?	<input type="checkbox"/> A. kucing	<input type="checkbox"/> B. harimau	<input type="checkbox"/> C. ayam	<input type="checkbox"/> D. ular

Gambar 4.34 Tampilan Form Soal Tes

Tampilan form soal tes menjawab soal yang telah disediakan dan dilakukan oleh mahasiswa setelah melakukan login.

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Otomatisasi, memudahkan dalam penilaian dan hasil akhir.
2. Otomatisasi, memudahkan dalam proses pencetakan laporan baik laporan individu dan rekapitulasi laporan.
3. Cepatnya proses tes psikologi yang dilakukan.

### 5.2 Saran – Saran

Ditinjau dari ruan lingkup fase siklus pengembangan sistem, penelitian ini terbatas hingga pada fase analisis dan perancangan saja, fase implementasi, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem tidak terdapat dalam penelitian ini. Hal ini menyebabkan produk, kinerja dan kualitas sistem yang dibuat tidak dapat dievaluasi secara menyeluruh.

Mempertimbangkan berbagai keterbatasan tersebut dan penting bagi penelitian-penelitian yang akan datang untuk memperhatikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Meluaskan ruang lingkup fase siklus pengembangan sistem tes psikologi berbasis website tidak hanya pada fase analisis dan perancangan melainkan terus dilanjutkan pada fase implementasi, pengujian sistem dan perawatan serta pemeliharaan sistem.
2. Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam membangun sistem tes psikologi yang sejenis.
3. Membangun dan mengembangkan Sistem tes psikologi berbasis website yang dapat membantu mengatasi berbagai keterbatasan pengelolaan nilai serta meningkatkan kualitas dan kuantitas pelayanan akademik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara; & M.Roth, Roberta., 2010. *Systems Analysis and Design*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Kendall, E. Kenneth; & Kendall, E. Julie., 2011. *Systems Analysis and Design*. Eighth Edition. United States of America : Pearson Education Inc.
- [3] Laudon, Kenneth C; & Laudon, Jane P. 2012. *Management Information Systems (Managing The Digital Firm)*. Twelfth Edition. United States of America : Pearson Education Inc.
- [4] ] M. Stair, Ralph; & W. Reynolds, George. 2012. *Information System, Tenth Edition*. Asia : Course Technology Cengage Learning.
- [5] Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering : A Practitioner's Approach*. Seventh Edition. New York : McGraw-Hill.
- [6] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara Wixom; & David Tegarden., 2010. *Systems Analysis and Design With UML Version 2.0*. Fourth Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [7] Jurnal, Firdaus, A. (2013). Aplikasi Simulator Psikotes Berbasis Web Studi Kasus Lembaga Psikologi Bina Darma (UNIVERSITAS BINADARMA).
- [8] Solms, F., 2012. Object-Oriented Analysis and Design using UML. We at Solms Training, Consulting and Development (STDC), Steeb from the University of Johannesburg.
- [9] O'Brien, J. (2010). Introduction to Information System, Published by McGraw-Hill/Irwin, a business unit of The McGraw-Hill Companies, Avenue of the Americas, New York, (2010).
- [10] Jurnal, TRIWAHYONO, B. (2011). Simulasi Test Skala Kepribadian Mahasiswa Fakultas Psikologi Ums Berbasis Asp (Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [11] Connolly, Thomas, Carolyn Begg, and Anne Strachan. "Database System." A Practical Approach to Design (2005).
- [12] Kadir, A. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta, April (2014).
- [13] Kadir, A. .2013. Pemrograman Database MYSQL Untuk Pemula Aplikasi Web Menggunakan PHP, jQuery, dan CSS. Yogyakarta, April (2013).