

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini merupakan sebuah kemajuan yang sangat mengesankan, oleh sebab itu tak salah jika kita menyebutkan bahwa teknologi sebagai alat yang dapat membantu segala aktifitas manusia menjadi lebih efektif, memberikan berbagai kemudahan, serta memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan pengguna. Tak dapat pula dipungkiri ada satu teknologi yang saat ini berkembang dengan pesat yaitu perkembangan dunia *gadget* atau biasa dikenal dengan sebutan alat telekomunikasi seluler, dilengkapi dengan berbagai system operasi (*OS*) yang telah disediakan, salah satu nya adalah sistem operasi Android yang digadang-gadang sebagai *Operation system* smartphone generasi masa depan.

Setiap anak dilahirkan pasti mempunyai bakat, dan setiap anak mempunyai bakat yang berbeda-beda. Tujuan sekolah yang mendasar adalah mengembangkan bakat dan minat peserta didiknya sesuai dengan jenjang pendidikannya. Bakat mempunyai peranan yang sangat penting agar anak dalam belajar bisa mengerti sesuai dengan minatnya, sehingga anak tersebut bisa lebih semangat dalam belajar, kalau belajar tidak sesuai bakat maka anak akan cenderung malas dalam belajar, kalau belajar tidak sesuai bakat maka anak akan cenderung malas dalam belajar sehingga belajar akan sangat membosankan.

Untuk mengetahui bakat seorang anak biasanya para orang tua menggunakan jasa lembaga psikologi yang tentunya membutuhkan biaya yang begitu mahal, maka dari itu perlu sebuah aplikasi tes bakat yang diharapkan dapat memudahkan dan membantu para orang tua dalam mengetahui bakat seorang anak.

1.2. Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi "Aptitude Test" Untuk Menentukan Bakat Berbasis Android.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu melebarnya ruang lingkup pembahasan masalah maka dibutuhkan batasan masalah diantaranya :

1. Pembuatan Aplikasi Aptitude Test Untuk Menentukan Bakat Berbasis Android digunakan untuk mengaplikasikan tes manual kedalam tes yang menggunakan media digital.
2. Usia minimal pengguna adalah 15 tahun.
3. Informasi yang disediakan dalam aplikasi ini meliputi :
 - a. Pengenalan tentang bakat
 - b. Pengetesan berupa soal pilihan ganda
 - c. Hasil akhir dari pengetesan adalah informasi tentang bakat yang dimiliki oleh user dan contoh pekerjaan yang sesuai dengan bakat
4. Dalam pembuatan aplikasi tes bakat ini menggunakan beberapa software diantaranya:

- a. Script editor : Eclipse indigo (3.7.2)
 - b. Java version : Java SE Development Kit (JDK) versi (7.1.2)
 - c. Software testing : Android SDK r18
 - d. Database : SQLite
5. Sumber data
- Sumber data diperoleh dari buku, e-book, dan seorang psikolog Himawan Budi S.Psi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi tes bakat untuk mengetahui bakat seseorang.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis

Diharapkan perancangan program Aplikasi "Aptitude Test" Untuk Menentukan Bakat Berbasis Android ini dapat dijadikan media untuk menerapkan dan meningkatkan berbagai teori pengetahuan yang telah diterima penulis terutama dalam hal penguasaan aplikasi program juga untuk meningkatkan pengetahuan dalam memecahkan permasalahan yang ada diluar bangku kuliah.

2. Bagi pengguna

- a. Dapat mengetahui bakat yang ada pada diri seseorang.
- b. Dapat memberikan kemudahan bagi setiap orang dalam memilih pekerjaan yang sesuai dengan bakat yang dimilikinya.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang, dan ancaman.

2. Perancangan

Perancangan UML dan Interface

3. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan. Sehingga pada tahapan ini menghasilkan aplikasi tes bakat.

4. Ujicoba

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini tersusun dalam 5 (lima) bab. Tiap-tiap bab dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tinjauan pustaka, yang menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan yang diuraikan secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dijelaskan mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan sistem dan rancangan aplikasi yang akan di kerjakan..

BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan hasil pengujian aplikasi, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan, dan pembahasan dari tiap class/method.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyampaikan kesimpulan, saran dari pengguna aplikasi dan saran dari pengembang aplikasi yang dibuat agar dapat lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN