

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalanya waktu, perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dengan adanya banyak perangkat-perangkat *mobile* yang dapat membantu menyelesaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah dalam hal pembelajaran dimana sekarang ini kita dapat melakukan kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*.

Sekarang ini banyak perusahaan yang menggunakan psikotes sebagai alat ukur dan penialaian dalam perekrutan karyawan baru. Sehingga psikotes dirasa penting untuk dipelajari agar nantinya kita bisa lebih siap dalam menghadapi psikotes pada saat mendaftar ke sebuah perusahaan untuk melamar sebuah pekerjaan.

Dari permasalahan di atas diperlukan adanya media pembelajaran psikotes yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat *mobile* sehingga kegiatan pembelajaran psikotes dapat di lakukan kapanpun dan dimanapun. Aplikasi Pembelajaran Psikotes merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* berbasis android dan nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran dan latihan psikotes.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan nantinya masyarakat pengguna *smartphone* berbasis android dapat mempelajari dan berlatih psikotes dengan mudah dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sehingga mereka siap untuk menghadapi psikotes.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah ada maka pembahasan akan difokuskan pada beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi Pembelajaran Psikotes yang dapat digunakan oleh para pengguna *smartphone* berbasis android ?
2. Bagaimana merancang aplikasi Pembelajaran Psikotes agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan latihan psikotes ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan aplikasi Pembelajaran Psikotes berbasis android tidak melenceng dengan apa yang sedang dibahas, maka penulis membatasi permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dan latihan psikotes hanya terdiri dari beberapa jenis saja diantaranya tes persamaan kata (sinonim), tes lawan kata (antonim), tes padanan kata (analogi), tes pengelompokan kata, tes aritmatika, tes deret angka, tes deret huruf, tes logika angka, tes logika umum dan tes gambar.

2. Latihan psikotes yang akan diterapkan pada aplikasi berupa soal pilihan ganda.
3. Materi dan soal-soal psikotes yang digunakan adalah untuk calon pegawai, mahasiswa dan umum.

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini, software yang digunakan untuk menyelesaikan aplikasi secara utuh adalah sebagai berikut:

1. Java untuk mengkompilasi aplikasi android.
2. App Inventor yang digunakan untuk membuat aplikasi.

Perancangan aplikasi Pembelajaran Psikotes ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dan latihan psikotes.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan aplikasi Pembelajaran Psikotes berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari permasalahan yang ada yaitu bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh para pengguna smartphone berbasis android sebagai media pembelajaran dan latihan psikotes.
2. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang dipelajari secara mandiri.
3. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer.
  - b. Sebagai implementasi hasil dari pembelajaran pada jurusan teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - c. Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengoptimalkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran dan latihan psikotes.
2. Bagi masyarakat
  - a. Aplikasi Pembelajaran Psikotes ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam belajar dan berlatih psikotes secara mandiri.
  - b. Masyarakat diharapkan dapat mengerjakan psikotes dengan baik dan lancar setelah melakukan pembelajaran dan latihan psikotes dengan aplikasi Pembelajaran Psikotes.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan skripsi ini diharapkan dapat menambah kepustakaan di bidang ilmu komputer dan teknologi informasi khususnya di bidang aplikasi perangkat *mobile* serta pihak lain sebagai masukan pengembangan wawasan ilmu pengetahuan lebih lanjut.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan aplikasi Pembelajaran Psikotes ini penulis menggunakan 2 metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat, relevan, dan tepat waktu bagi para pengguna aplikasi ini, diantaranya yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Penulis melakukan pengumpulan informasi dan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang dapat digunakan sebagai referensi.

2. Metode Eksperimental

Metode eksperimental dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat menggunakan *emulator* android dan perangkat *smartphone* berbasis android.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan laporan ini secara garis besar terbagi menjadi lima bab, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail. Yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan antar muka (*interface*) yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi hasil, pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat, gambaran bagaimana cara penggunaan aplikasi, dan pembahasan dari hasil implementasinya.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi pembahasan mengenai kesimpulan dari perumusan masalah yang ada, serta saran yang membangun bagi pengembangan diri.