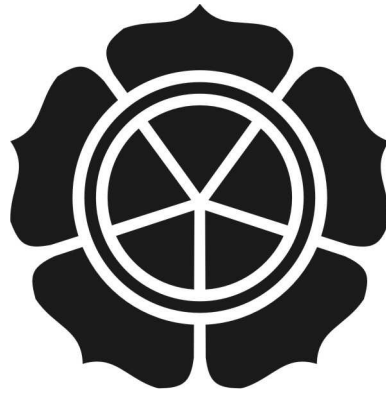


**MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
“PEMBELAJARAN PSIKOTES” MENGGUNAKAN  
APP INVENTOR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gani Hamdi**

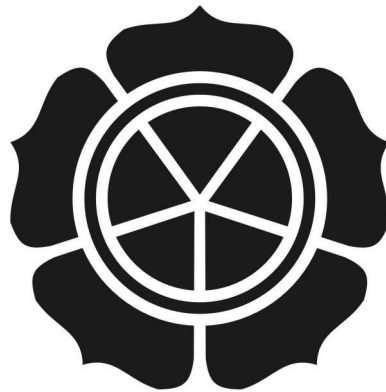
**09.11.2622**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
“PEMBELAJARAN PSIKOTES” MENGGUNAKAN  
APP INVENTOR**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Gani Hamdi**

**09.11.2622**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
"PEMBELAJARAN PSIKOTES" MENGGUNAKAN  
APP INVENTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gani Hamdi**

**09.11.2622**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 September 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Krisnawati, S.Si, MT.**

**NIK. 190302038**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID  
"PEMBELAJARAN PSIKOTES" MENGGUNAKAN  
APP INVENTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gani Hamdi**

**09.11.2622**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Januari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si, MT.**  
**NIK. 190302038**

**Armadvah Amborowati, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302063**

**Yuli Astuti, M.Kom.**  
**NIK. 190302146**



Skripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Januari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr M. Suyanto, M.M**

**NIK. 190302001**

...

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 21 Januari 2013

Yang menyatakan,

Gani Hamdi

NIM 09.11.2622

## MOTTO

- ❖ Hidup itu indah jika kita mensyukuri apa yang kita miliki sekarang.
- ❖ Janganlah berharap mendapat yang lebih baik dari yang kita miliki sekarang, akan tetapi berharaplah mendapatkan yang terbaik. Dan sesungguhnya apa yang kita miliki sekarang adalah pemberian yang terbaik yang diberikan oleh Tuhan bagi kita. Seharusnya kita patut mensyukuri itu.
- ❖ Jangan hanya “Merasa Bisa” akan tetapi cobalah untuk “Bisa Merasa”.
- ❖ Ada seribu alasan untuk mengeluh, akan tetapi hanya ada satu alasan untuk bersyukur yaitu karena apa yang kita terima adalah pemberian terbaik oleh Tuhan untuk kita.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

### **Bpk. Kelana Juarsa dan Ibu. Suparti**

Terimakasih atas dukungan, motivasi, kerja keras, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan. Orang tua adalah motivator terbaik. Tanpa kalian saya tidak akan bisa seperti sekarang ini

### **Galih Afandi**

Walaupun kamu masih kecil dan belum tahu apa yang saya buat ini. Semoga kelak kamu bisa mendapat ilmu yang dapat berguna dari Skripsi ini.

### **Nur Aini Dyah K.**

Terimakasih untuk dukungan, masukan, bantuan, doa dan kasih sayang yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai target.

### **Dosen Pembimbing Ibu Krisnawati**

Terima kasih untuk arahan, bimbingan dan waktu yang telah diberikan. Sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan maksimal.

### **Teman - teman yang baik hati**

Terimakasih untuk anak-anak kost Panjang dan teman-teman kelas 09-S1-TI-01 atas semua dukungannya. Semoga kita bisa tetap bersilaturahmi sampai tua nanti.

### **STMIK Amikom Yogyakarta**

Terima kasih untuk semua ilmu pengetahuan yang saya dapatkan selama masa kuliah, Semoga kedepanya bisa menjadi Universitas Amikom Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dadengan yang diberi judul “MEMBANGUN APLIKASI BERBASIS ANDROID “PEMBELAJARAN PSIKOTES” MENGGUNAKAN APP INVENTOR”.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK “AMIKOM” Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM“ Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada penulis.
3. Orang tua dan adik yang telah memberikan support kepada penulis.
4. Dan juga tidak lupa teman-teman yang membantu kelancaran penulisan laporan skripsi hingga selesai.



Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Januari 2013

Penyusun



## DAFTAR ISI

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL...                  | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....          | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....          | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN.....           | iv   |
| HALAMAN MOTTO .....               | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....         | vi   |
| KATA PENGANTAR .....              | vii  |
| DAFTAR ISI.....                   | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                 | xiii |
| DAFTAR GAMBAR.....                | xiv  |
| INTISARI .....                    | xix  |
| <i>ABSTRACT</i> .....             | xx   |
| <br>                              |      |
| BAB I PENDAHULUAN.....            | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....          | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....         | 2    |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....        | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....       | 4    |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data ..... | 5    |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....    | 6    |
| <br>                              |      |
| BAB II LANDASAN TEORI.....        | 7    |
| 2.1 Psikotes .....                | 7    |
| 2.1.1 Manfaat Psikotes .....      | 7    |
| 2.1.2 Tujuan Psikotes .....       | 8    |
| 2.1.3 Bentuk Psikotes .....       | 9    |
| 2.2 Android .....                 | 11   |
| 2.2.1 Sejarah Android.....        | 12   |
| 2.2.2 Arsitektur Android.....     | 13   |

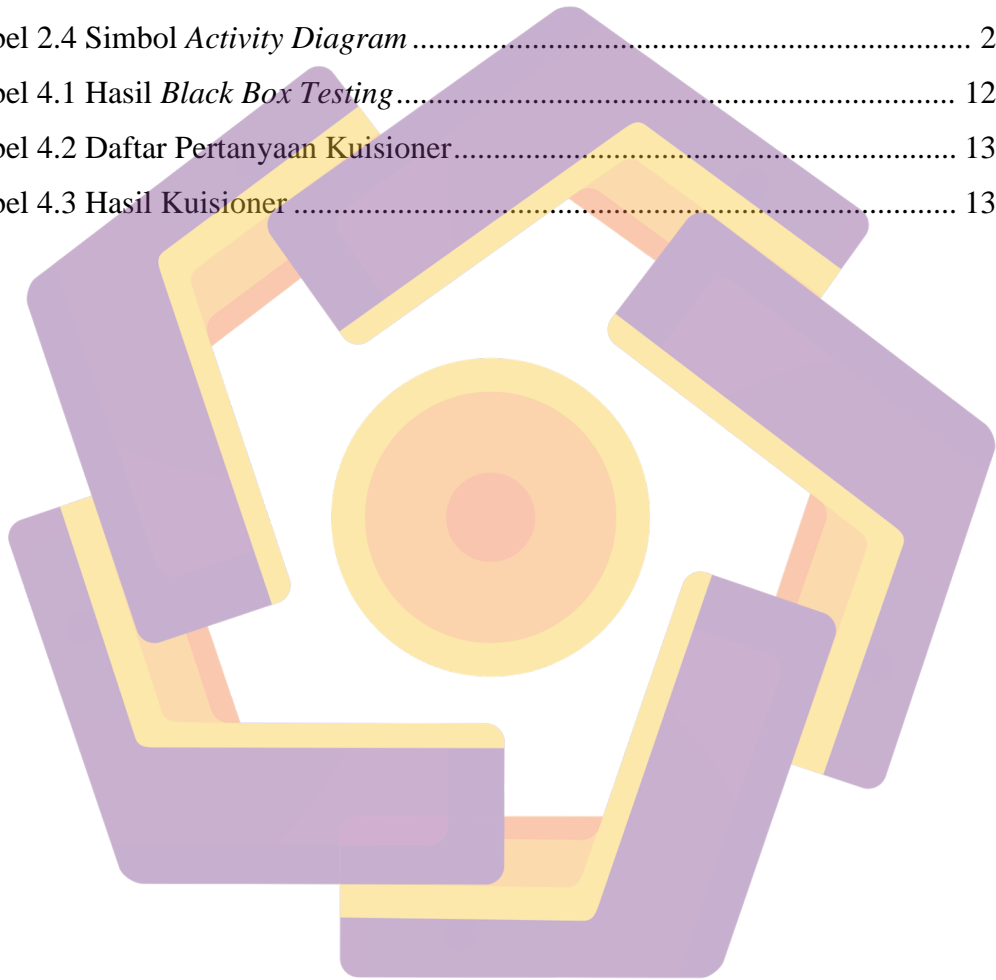
|         |  |    |
|---------|--|----|
| 2.2.2.1 | <i>Aplication Widget</i>                           | 13 |
| 2.2.2.2 | <i>Aplication Framework</i>                        | 13 |
| 2.2.2.3 | <i>Libraries</i>                                   | 14 |
| 2.2.2.4 | <i>Android Run Time</i>                            | 15 |
| 2.2.2.5 | <i>Linux Kernel</i>                                | 15 |
| 2.2.3   | <i>Fundamental Aplikasi</i>                        | 16 |
| 2.2.4   | <i>DVM (Dalvik Virtual Machine)</i>                | 18 |
| 2.2.5   | <i>Versi Android</i>                               | 19 |
| 2.2.5.1 | <i>Android Versi 1.1</i>                           | 19 |
| 2.2.5.2 | <i>Android Versi 1.5 (Cupcake)</i>                 | 19 |
| 2.2.5.3 | <i>Android Versi 1.6 (Donut)</i>                   | 20 |
| 2.2.5.4 | <i>Android Versi 2.0/2.1 (Eclair)</i>              | 20 |
| 2.2.5.5 | <i>Android Versi 2.2 (Froyo : Frozen Yogurt)</i>   | 20 |
| 2.2.5.6 | <i>Android Versi 2.3 (Gingerbread)</i>             | 21 |
| 2.2.5.7 | <i>Android Versi 3.0/3.1 (Honeycomb)</i>           | 21 |
| 2.2.5.8 | <i>Android Versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)</i> | 21 |
| 2.2.5.9 | <i>Android Versi 4.1 (Jelly Bean)</i>              | 22 |
| 2.2.6   | <i>Android SDK (Software Development Kit)</i>      | 22 |
| 2.3     | <i>Pengenalan UML</i>                              | 23 |
| 2.3.1   | <i>Use Case Diagram</i>                            | 24 |
| 2.3.2   | <i>Class Diagram</i>                               | 25 |
| 2.3.3   | <i>Sequence Diagram</i>                            | 26 |
| 2.3.4   | <i>Activity Diagram</i>                            | 27 |
| 2.4     | <i>App Inventor</i>                                | 28 |
| 2.4.1   | <i>Sejarah App Inventor</i>                        | 28 |
| 2.4.2   | <i>App Inventor Designer</i>                       | 30 |
| 2.4.3   | <i>Block Editor</i>                                | 33 |
| 2.4.4   | <i>Emulator</i>                                    | 34 |
| 2.5     | <i>Java</i>  | 35 |
| 2.5.1   | <i>Sejarah Java</i>                                | 36 |
| 2.5.2   | <i>Versi Awal Java</i>                             | 37 |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.5.3 Kelebihan Java.....   | 38        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>               | <b>40</b> |
| 3.1 Analisis Sistem.....  | 40        |
| 3.2 Identifikasi Masalah.....                                     | 40        |
| 3.3 Analisis Kelemahan .....                                      | 41        |
| 3.4 Analisis Kebutuhan Aplikasi .....                             | 45        |
| 3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....                          | 45        |
| 3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....                     | 48        |
| 3.4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat .....                          | 49        |
| 3.5 Analisis Kelayakan Aplikasi.....                              | 50        |
| 3.6 Perancangan Aplikasi.....                                     | 51        |
| 3.6.1 Rancang Bentuk Aplikasi.....                                | 51        |
| 3.6.1.1 Fitur Aplikasi .....                                      | 52        |
| 3.6.1.2 Prosedur Aplikasi.....                                    | 53        |
| 3.6.2 Rancangan UML .....   | 54        |
| 3.6.2.1 Rancangan <i>Use Case Diagram</i> .....                   | 55        |
| 3.6.2.2 Rancangan <i>Activity Diagram</i> .....                   | 57        |
| 3.6.2.3 Rancangan <i>Class Diagram</i> .....                      | 69        |
| 3.6.2.4 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> .....                   | 70        |
| 3.6.3 Rancangan Materi Psikotes .....                             | 75        |
| 3.6.4 Rancangan Tampilan Aplikasi .....                           | 84        |
| 3.6.5 Rancangan <i>Block Editor</i> Aplikasi .....                | 91        |
| 3.6.5.1 Rancangan Struktur <i>Block List</i> Data .....           | 91        |
| 3.6.5.2 Rancangan Struktur <i>Generate</i> Soal Dan Jawaban ..... | 93        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAAN .....</b>                  | <b>96</b> |
| 4.1 Implementasi.....   | 96        |
| 4.2 Tahap Awal Pembuatan Aplikasi.....                            | 96        |
| 4.2.1 Menyiapkan Komponen Aplikasi.....                           | 96        |
| 4.2.2 Menyiapkan App Inventor.....                                | 97        |
| 4.2.3 Memulai Pembuatan <i>Project</i> Aplikasi.....              | 100       |
| 4.3 Tampilan Aplikasi.....  | 101       |

|   |     |
|---|-----|
| 4.3.1 Tampilan <i>SplashScreen</i> .....                          | 101 |
| 4.3.2 Tampilan Menu Utama.....                                    | 103 |
| 4.3.3 Tampilan Panduan .....                                      | 104 |
| 4.3.4 Tampilan Latihan.....                                       | 106 |
| 4.3.5 Tampilan Hasil Latihan .....                                | 109 |
| 4.3.6 Tampilan Tips.....  | 111 |
| 4.3.7 Tampilan Bantuan .....                                      | 113 |
| 4.3.8 Tampilan Profil.....  | 114 |
| 4.4 <i>Block</i> Komponen Aplikasi .....                          | 116 |
| 4.5 <i>Block Procedure</i> Aplikasi .....                         | 117 |
| 4.5.1 <i>Block Procedure Generate Index</i> Soal Dan Jawaban..... | 117 |
| 4.5.2 <i>Block Procedure Generate</i> Jawaban .....               | 118 |
| 4.5.3 <i>Block Procedure Generate</i> Soal Dan Jawaban.....       | 120 |
| 4.5.4 <i>Block Procedure</i> Cek Jawaban .....                    | 122 |
| 4.5.5 <i>Block Procedure</i> Tampil Hasil .....                   | 124 |
| 4.6 Pengujian Aplikasi .....                                      | 126 |
| 4.6.1 <i>Black Box Testing</i> .....                              | 126 |
| 4.6.2 <i>White Box Testing</i> .....                              | 128 |
| 4.6.3 Kuisisioner .....   | 131 |
| 4.7 Petunjuk Instalasi Aplikasi .....                             | 132 |
| 4.8 Petunjuk Penggunaan Aplikasi .....                            | 136 |
| 4.9 Implementasi Aplikasi Pada Perangkat <i>Mobile</i> .....      | 137 |
| 4.10 Pembahasan.....  | 141 |
| <b>BAB V PENUTUPAN</b> .....                                      | 147 |
| 5.1 Kesimpulan .....  | 147 |
| 5.2 Saran .....   | 147 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>   |     |

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> ..... | 24  |
| Tabel 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i> .....    | 26  |
| Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i> ..... | 27  |
| Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i> ..... | 28  |
| Tabel 4.1 Hasil <i>Black Box Testing</i> ..... | 126 |
| Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Kuisisioner.....   | 131 |
| Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner .....              | 132 |



## DAFTAR GAMBAR

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1  | Arsitektur Android .....  | 16 |
| Gambar 2.2  | <i>App Inventor Designer</i> .....                                    | 30 |
| Gambar 2.3  | <i>Palette App Inventor Designer</i> .....                            | 31 |
| Gambar 2.4  | <i>Viewer App Inventor Designer</i> .....                             | 31 |
| Gambar 2.5  | <i>Components App Inventor Designer</i> .....                         | 32 |
| Gambar 2.6  | <i>Properties App Inventor Designer</i> .....                         | 32 |
| Gambar 2.5  | <i>Media App Inventor Designer</i> .....                              | 33 |
| Gambar 2.6  | <i>Non-Visible Components App Inventor Designer</i> .....             | 33 |
| Gambar 2.7  | <i>Workspace Block Editor</i> .....                                   | 34 |
| Gambar 2.8  | <i>Emulator Android</i> .....   | 35 |
| Gambar 3.1  | Rancangan <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pembelajaran Psikotes..... | 55 |
| Gambar 3.2  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Membuka Aplikasi.....               | 57 |
| Gambar 3.3  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Utama Aplikasi.....    | 58 |
| Gambar 3.4  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Panduan .....          | 58 |
| Gambar 3.5  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Jenis Panduan.....          | 59 |
| Gambar 3.6  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Membaca Panduan.....                | 60 |
| Gambar 3.7  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Latihan .....          | 60 |
| Gambar 3.8  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Jenis Latihan .....         | 61 |
| Gambar 3.9  | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Melakukan Latihan .....             | 61 |
| Gambar 3.10 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Mendapatkan Hasil Latihan.....      | 62 |
| Gambar 3.11 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Tips .....             | 62 |
| Gambar 3.12 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Jenis Tips .....            | 63 |
| Gambar 3.13 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Membaca Tips .....                  | 63 |
| Gambar 3.14 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Bantuan.....           | 64 |
| Gambar 3.15 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Jenis Bantuan .....         | 64 |
| Gambar 3.16 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Membaca Bantuan .....               | 65 |
| Gambar 3.17 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Menu Profil .....           | 65 |
| Gambar 3.18 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Membaca Profil .....                | 66 |
| Gambar 3.19 | Rancangan <i>Activity Diagram</i> Memilih Keluar Dari Aplikasi .....  | 66 |

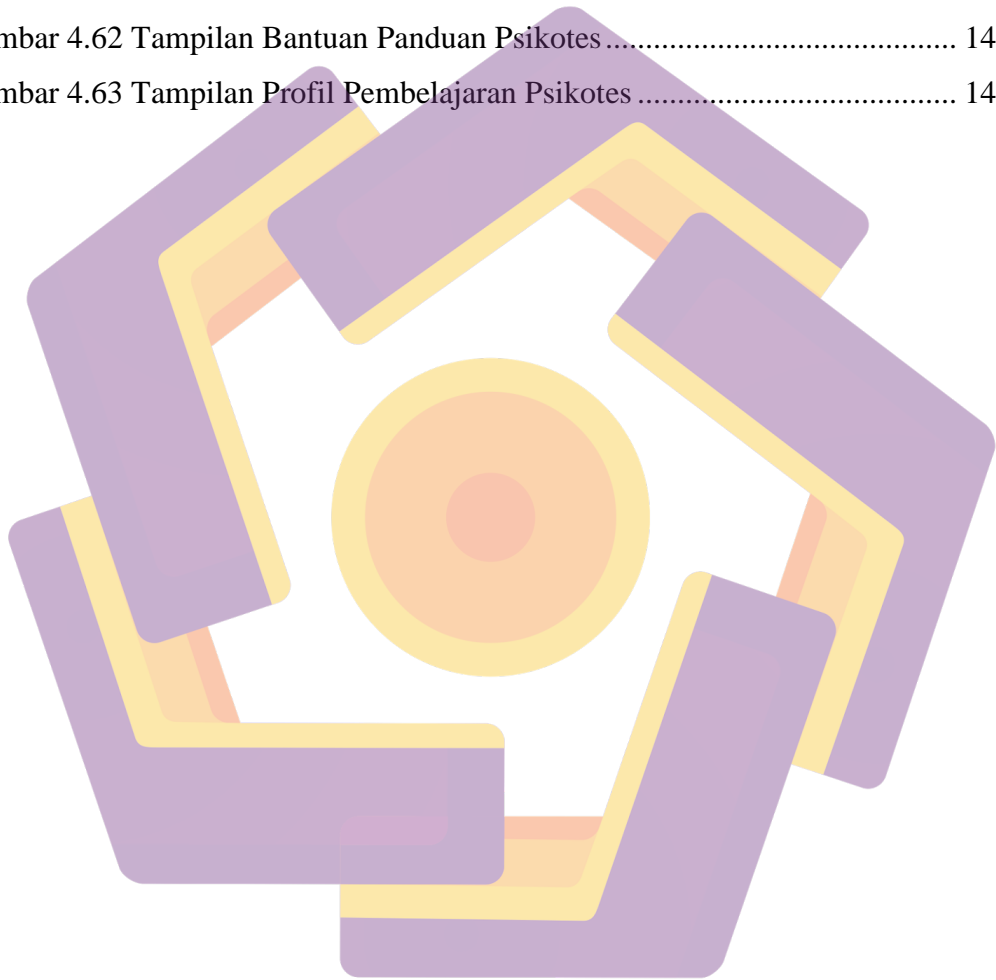
|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.20 Rancangan <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pembelajaran Psikotes .....     | 69 |
| Gambar 3.21 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Membuka Aplikasi.....                 | 70 |
| Gambar 3.22 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Menu Utama .....            | 71 |
| Gambar 3.23 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses List Menu Panduan ....      | 71 |
| Gambar 3.24 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Panduan.....                | 71 |
| Gambar 3.25 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses List Menu Latihan.....      | 72 |
| Gambar 3.26 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Latihan .....               | 72 |
| Gambar 3.27 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Hasil Latihan.....          | 72 |
| Gambar 3.28 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses List Menu Tips.....         | 73 |
| Gambar 3.29 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Tips .....                  | 73 |
| Gambar 3.30 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses List Menu Bantuan.....      | 74 |
| Gambar 3.31 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Bantuan .....               | 74 |
| Gambar 3.32 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Profil .....                | 74 |
| Gambar 3.33 Rancangan <i>Sequence Diagram</i> Keluar Dari Aplikasi.....             | 75 |
| Gambar 3.34 Contoh Soal Tes Gambar Psikotes.....                                    | 83 |
| Gambar 3.35 Rancangan <i>Layout Splash Screen</i> .....                             | 84 |
| Gambar 3.36 Rancangan <i>Layout Menu Utama</i> .....                                | 85 |
| Gambar 3.37 Rancangan <i>Layout Menu Panduan</i> .....                              | 85 |
| Gambar 3.38 Rancangan <i>Layout Menu Latihan</i> .....                              | 86 |
| Gambar 3.39 Rancangan <i>Layout Menu Tips Dan Trik</i> .....                        | 87 |
| Gambar 3.40 Rancangan <i>Layout Bantuan</i> .....                                   | 87 |
| Gambar 3.41 Rancangan <i>Layout Profil</i> .....                                    | 88 |
| Gambar 3.42 Rancangan <i>Layout Panduan</i> .....                                   | 89 |
| Gambar 3.43 Rancangan <i>Layout Latihan</i> .....                                   | 89 |
| Gambar 3.44 Rancangan <i>Layout Hasil Latihan</i> .....                             | 90 |
| Gambar 3.45 Rancangan Blok <i>List Data Soal</i> .....                              | 92 |
| Gambar 3.46 Rancangan Blok <i>List Data Jawaban</i> .....                           | 92 |
| Gambar 3.47 Rancangan Blok <i>Generate Soal</i> .....                               | 93 |
| Gambar 3.48 Rancangan Blok <i>Generate Jawaban</i> .....                            | 94 |
| Gambar 4.1 Isi Folder AppEngine .....   | 98 |
| Gambar 4.2 <i>Windows Command Prompt</i> startAI Untuk Menjalankan <i>Localhost</i> | 98 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i> App Inventor .....  | 99  |
| Gambar 4.4 Halaman Persetujuan App Inventor .....   | 99  |
| Gambar 4.5 Halaman Utama App Inventor .....   | 100 |
| Gambar 4.6 Membuat <i>Project</i> Baru Di App Inventor .....  | 100 |
| Gambar 4.7 Halaman <i>Design</i> App Inventor .....   | 101 |
| Gambar 4.8 Tampilan <i>SplasScreen</i> .....  | 102 |
| Gambar 4.9 <i>Block Coding</i> Tampilan <i>SplasScreen</i> .....  | 102 |
| Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama .....   | 103 |
| Gambar 4.11 <i>Block Coding</i> Tampilan Menu Utama .....   | 104 |
| Gambar 4.12 Tampilan <i>List Menu</i> Panduan Dan Tampilan Panduan .....  | 105 |
| Gambar 4.12 <i>Block Coding</i> Tampilan <i>List Menu</i> Panduan Dan <i>Block Coding</i><br>Tampilan Panduan ..... | 105 |
| Gambar 4.13 Tampilan <i>List Menu</i> Latihan, Tampilan Latihan Teks dan Tampilan<br>Latihan Gambar .....           | 107 |
| Gambar 4.14 <i>Block Coding</i> Tampilan <i>List Menu</i> Latihan .....   | 108 |
| Gambar 4.15 <i>Block Coding</i> Tampilan Latihan Teks .....   | 108 |
| Gambar 4.16 <i>Block Coding</i> Tampilan Latihan Gambar .....   | 109 |
| Gambar 4.17 Tampilan Hasil Latihan Teks dan Tampilan Latihan Gambar .....   | 110 |
| Gambar 4.18 <i>Block Coding</i> Tampilan Hasil Latihan Teks .....   | 110 |
| Gambar 4.19 <i>Block Coding</i> Tampilan Hasil Latihan Gambar .....   | 111 |
| Gambar 4.20 Tampilan <i>List Menu</i> Tips Dan Tampilan Tips .....  | 112 |
| Gambar 4.21 <i>Block Coding</i> Tampilan <i>List Menu</i> Dan Tampilan Tips .....                                   | 112 |
| Gambar 4.22 Tampilan <i>List Menu</i> Bantuan Dan Tampilan Bantuan .....  | 113 |
| Gambar 4.23 <i>Block Coding</i> Tampilan <i>List Menu</i> Dan Tampilan Bantuan .....                                | 114 |
| Gambar 4.24 Tampilan Profil Aplikasi .....  | 115 |
| Gambar 4.25 <i>Block Coding</i> Tampilan Profil .....   | 115 |
| Gambar 4.26 <i>Block Coding</i> <i>List</i> Soal, Jawaban, Opsi Tes Sinonim .....                                   | 116 |
| Gambar 4.27 <i>Block Coding</i> <i>List-list</i> Soal, Jawaban Dan Opsi Jawaban .....                               | 117 |
| Gambar 4.28 <i>Block Coding</i> <i>Procedure Generate Index</i> Soal Dan Jawaban .....                              | 118 |
| Gambar 4.29 <i>Block Coding</i> <i>Procedure Generate</i> Jawaban Latihan Teks .....                                | 119 |
| Gambar 4.29 <i>Block Coding</i> <i>Procedure Generate</i> Jawaban Latihan Gambar .....                              | 120 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.30 <i>Block Coding Procedure Generate Soal Dan Jawaban Latihan Teks</i><br>.....        | 121 |
| Gambar 4.30 <i>Block Coding Procedure Generate Soal Dan Jawaban Latihan Teks</i><br>.....        | 122 |
| Gambar 4.32 <i>Block Coding Procedure Cek Jawaban Latihan Teks</i> .....                         | 123 |
| Gambar 4.33 <i>Block Coding Procedure Cek Jawaban Latihan Gambar</i> .....                       | 124 |
| Gambar 4.34 <i>Block Coding Procedure Tampil Hasil Latihan Teks</i> .....                        | 125 |
| Gambar 4.35 <i>Block Coding Procedure Tampil Hasil Latihan Gambar</i> .....                      | 125 |
| Gambar 4.36 <i>White Box Testing Aplikasi Dijalankan</i> .....                                   | 128 |
| Gambar 4.37 <i>White Box Testing Fitur Panduan</i> .....   | 128 |
| Gambar 4.37 <i>White Box Testing Fitur Latihan</i> .....   | 129 |
| Gambar 4.38 <i>White Box Testing Fitur Tips</i> .....  | 129 |
| Gambar 4.39 <i>White Box Testing Fitur Bantuan</i> .....   | 130 |
| Gambar 4.40 <i>White Box Testing Fitur Profil</i> .....  | 130 |
| Gambar 4.41 <i>White Box Testing Keluar Aplikasi</i> .....                                       | 130 |
| Gambar 4.42 <i>Tampilan Menu Pada Perangkat Android</i> .....                                    | 133 |
| Gambar 4.43 <i>Tampilan Menu Pencarian Pada Google Play</i> .....                                | 134 |
| Gambar 4.44 <i>Tampilan Hasil Pencarian Dan Halaman Aplikasi Pembelajaran<br/>Psikotes</i> ..... | 134 |
| Gambar 4.45 <i>Tombol Install Dan Tombol Accept &amp; Download</i> .....                         | 135 |
| Gambar 4.46 <i>Proses Downloading dan Installing Aplikasi</i> .....                              | 135 |
| Gambar 4.47 <i>Proses Instalasi Aplikasi Setelah Selasai</i> .....                               | 135 |
| Gambar 4.48 <i>Tampilan SplashScreen Dan Menu Utama Pada Ponsel Android</i>                      | 138 |
| Gambar 4.49 <i>Tampilan List Menu Dan Panduan Pada Ponsel Android</i> .....                      | 138 |
| Gambar 4.50 <i>Tampilan Latihan Pada Ponsel Android</i> .....                                    | 139 |
| Gambar 4.51 <i>Tampilan Hasil Latihan Pada Ponsel Android</i> .....                              | 139 |
| Gambar 4.52 <i>Tampilan List Menu Dan Tips Pada Ponsel Android</i> .....                         | 140 |
| Gambar 4.53 <i>Tampilan List Menu Dan Bantuan Pada Ponsel Android</i> .....                      | 140 |
| Gambar 4.54 <i>Tampilan Profil Pada Ponsel Android</i> .....                                     | 141 |
| Gambar 4.55 <i>Tampilan Notifikasi Keluar Pada Ponsel Android</i> .....                          | 141 |
| Gambar 4.56 <i>Tampilan SplashScreen</i> .....   | 142 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.57 Tampilan Menu Utama .....                   | 143 |
| Gambar 4.58 Tampilan Panduan Psikotes .....             | 143 |
| Gambar 4.59 Tampilan Latihan Psikotes .....             | 144 |
| Gambar 4.60 Tampilan Hasil Latihan Psikotes .....       | 144 |
| Gambar 4.61 Tampilan Tips Psikotes .....                | 145 |
| Gambar 4.62 Tampilan Bantuan Panduan Psikotes .....     | 145 |
| Gambar 4.63 Tampilan Profil Pembelajaran Psikotes ..... | 146 |



## INTISARI

Sekarang ini sangat sulit untuk mendapatkan suatu pekerjaan terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung dan lain sebagainya. Dimana di kota-kota besar tersebut persaingan sangatlah ketat dalam mendapatkan suatu pekerjaan. Selain itu sulitnya mendapatkan pekerjaan juga dipengaruhi oleh serangkaian tes yang harus dilalui untuk mendapatkan suatu pekerjaan. Salah satu tes yang cukup sulit dihadapi adalah psikotes.

Psikotes adalah tes untuk mengukur aspek individu secara psikis. Tujuan psikotes adalah untuk mengukur berbagai kemungkinan atas bermacam kemampuan orang secara mental dan faktor-faktor pendukungnya seperti prestasi, kemampuan, kepribadian, gaya belajar, intelegensi, minat dan bakat. Oleh karena itu psikotes dibutuhkan oleh perusahaan untuk mengetahui bagaimana karakter dan kemampuan calon karyawanya.

Melalui penelitian ini, penulis ingin membangun sebuah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk latihan tes psikotes yaitu “Pembelajaran Psikotes”. Aplikasi Pembelajaran Psikotes nantinya akan memiliki beberapa fitur diantaranya Latihan soal-soal psikotes, panduan bagaimana cara mengerjakan psikotes, dan tips-tips seputar psikotes. Aplikasi ini diharapkan nantinya dapat membantu pengguna perangkat mobile berbasis android yang ingin belajar dan berlatih psikotes. Aplikasi Pembelajaran Psikotes ini nantinya akan dibuat menggunakan App Inventor beta. Dengan App Inventor beta ini kita dapat membuat sebuah aplikasi android tanpa menggunakan koding.

**Kata Kunci** : Android, Aplikasi berbasis android, Psikotes, Aplikasi pembelajaran psikotes.

## **ABSTRACT**

*Now it is very difficult to get a job, especially in big cities such as Jakarta, Surabaya, Bandung and others. Where in the major cities are very tight competition in getting a job. Besides the difficulty of finding a job is also affected by a series of tests that must be passed to obtain a job. One of the tests is quite difficult to deal with is the psychological test.*

*Psychological test is a test to measure the psychological aspects of the individual. The purpose is to measure the psychological test on a wide range of possible mental ability of people and supporting factors such as achievement, ability, personality, learning style, intelligence, interests and talents. Therefore, psychological company needs to know how the character and ability of employe candidates.*

*Through this study, the authors wanted to build an Android-based application that can be used to practice psychological test is "Learning Psychotest". Application Learning Psychotest will have several features including psychological training issues, guide how to do the psycho test, and tips about psychological test. This application is expected later can help users of mobile devices based on android who wants to learn and practice the psychological test. This Psychotest Learning Applications will be made using the App Inventor beta. With App Inventor beta, we can create an android application without using coding.*

**Keywords:** *Android, android-based applications, Psychotest, Psychotest learning applications.*