

**APLIKASI MOBILE “PSIKOTES” BERBASIS FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Asep Saepul**

**13.11.7175**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# **APLIKASI MOBILE “PSIKOTES” BERBASIS FLASH**

## **SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Asep Saepul**

**13.11.7175**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MOBILE “PSIKOTES” BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Asep Saepul**

**13.11.7175**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 Februari 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom.**

**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MOBILE "PSIKOTES" BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Asep Saepul**

**13.11.7175**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erni Seniwati, M.Cs**  
**NIK. 190302231**



**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 06 Juni 2017

**DEWAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnuwati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi in merupakan karya saya sendiri (ASLI), da nisi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebut dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 30 Juli 2017



Asep Saepul

NIM : 13.11.7175

## MOTTO

“ Jangan takut GAGAL, karena GAGAL adalah SUKSES yang tertunda, Karena SUKSES meninggalkan JEJAK, GAGAL meninggalkan PELAJARAN”

" ANDA adalah apa yang Anda PIKIRKAN ". Louis Tendeau

“Berhubungan dengan ORANG LAIN tergantung dari SIKAP diri sendiri, Karena hidup layaknya seperti CERMIN” Rudi M Noer

“Kaki tetap harus ditanah namun VISI harus sampai ke langit, tetap harus RENDAH HATI namun IMPIAN harus setinggi-tingginya” Nursam

“ASPIRE TO CLIMB AS HIGH AS YOU CAN DREAM” Ruli Wahyudi

“ BUKU merupakan jendela DUNIA, itulah kenapa orang SUKSES gemar sekali Membaca BUKU”

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya lah skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.

Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.

Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.

Saudara saya (Kakak dan Adik), yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.

Sahabat dan Teman Seperjuangan, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua takkan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan pahit dan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa! Semangat!!

Terimakasih juga saya ucapkan kepada orang terdekat saya (Yati Cahyati) yang selalu menemani, memberikan motivasi dan dorongan kepada saya untuk terus bersemangat dalam menyelesaikan karya ini.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Amin ya rabbal'alamin

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan selaku ketua jurusan Teknik informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.



5. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Penulis

Asep Saepul

## DAFTAR ISI

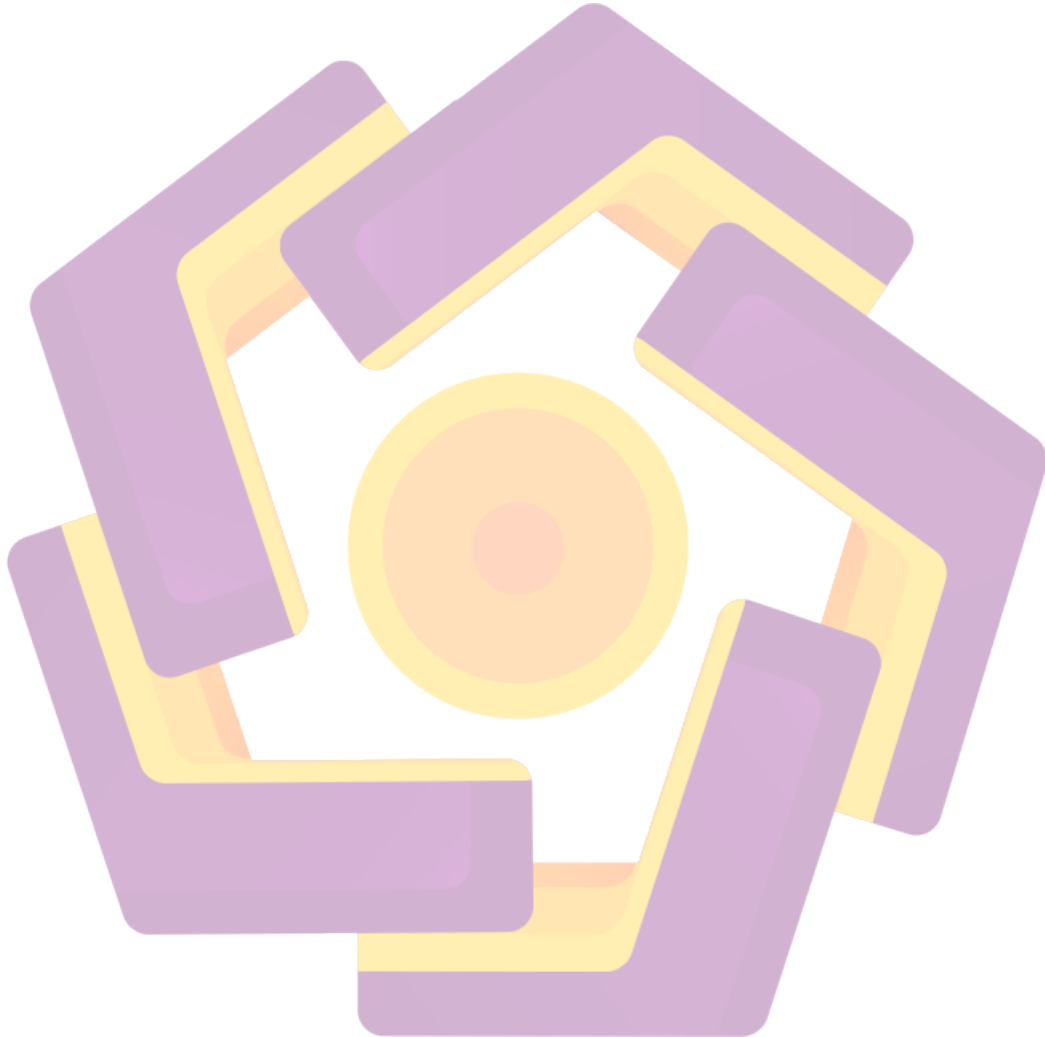
COVER.....	
PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.2 Pengertian Aplikasi .....	11
2.3 Pengertian Psikotes .....	11
2.4 Andoid.....	12
2.4.1 Sejarah Android .....	12
2.4.2 Fitur - Fitur Android .....	13
2.5 Multimedia Development Life Cycle.....	14
2.6 Action Script .....	16
2.7 Flowchart.....	19
2.8 Black Box Testing.....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	25
3.1 Tinjauan Umum.....	25
3.2 Analisis Kebutuhan .....	25
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
3.2.2 Analisis Kebutuhan non Fungsional .....	27
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	27
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	27
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna (User) .....	30
3.3 Analisis kelayakan.....	30
3.3.1 Analisis kelayakan teknologi .....	31
3.3.2 Analisis kelayakan Hukum .....	31
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional .....	31
3.4 Perancangan Sistem.....	32
3.4.1 Konsep Aplikasi.....	32
3.4.2 Konsep Flowchart .....	32
3.4.3 Konsep struktur navigasi.....	33
3.5 Perancangan Tampilan .....	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	46
4.1 Implementasi .....	46
4.1.1 Adobe Photoshop CS6 .....	47
4.1.2 Pembuatan Aplikasi .....	49
4.1.2.1 Import File.....	49
4.1.2.2 Membuat File Android Application package(*.APK) .....	52
4.2 Pembahasan tampilan.....	53
4.2.1 Tampilan menu utama.....	53
4.2.2 Tampilan Menu Pilih Soal .....	55
4.2.3 Tampilan Hasil Tes .....	57
4.2.4 Tampilan Menu Bantuan.....	59
4.2.5 Tampilan Menu Tentang.....	61
4.2.6 Tampilan Menu Keluar .....	62
4.3 Pembuatan Program (Coding).....	64
4.3.1 Membuat Halaman Workspace .....	64
4.3.2 Proses Pembuatan Soal .....	66
4.3.3 Tampilan Soal Setelah Jadi.....	67
4.4 Tahapan Pengujian .....	68
4.4.1 Rencana Pengujian.....	69
4.4.2 Hasil Pengujian .....	70
4.4.3 Kesimpulan Pengujian .....	72
BAB V PENUTUP .....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	75

## DAFTAR TABEL

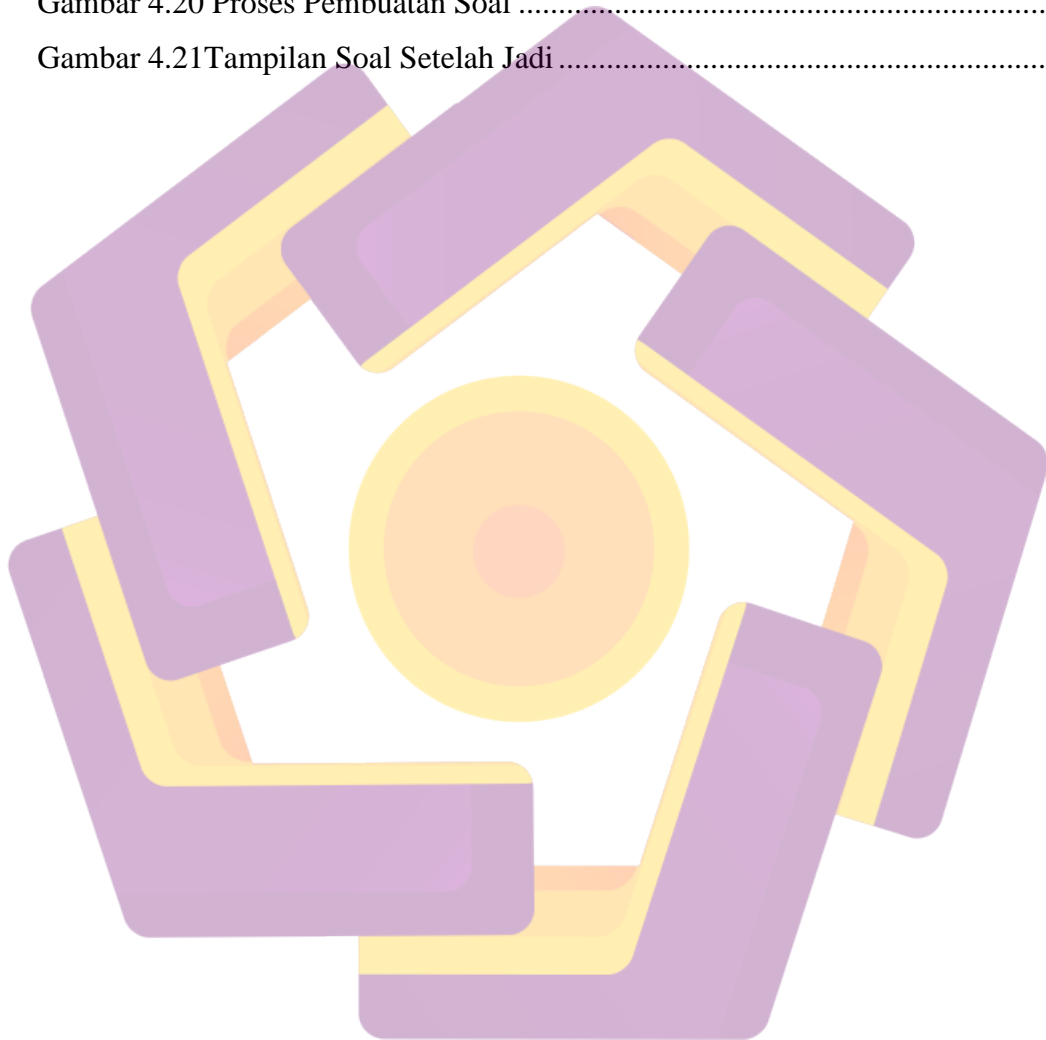
Tabel 2.1 Symbol Flowchart.....	20
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Aplikasi Psikotes.....	69
Tabel 4.2 Rencana Pengujian Aplikasi Psikotes.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia Development Life Cycle.....	14
Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi .....	33
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Aplikasi.....	34
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Spashscreen.....	35
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama.....	36
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Pilih Soal.....	37
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Soal Tes Seri .....	38
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Soal Padanan Kata .....	39
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Soal Persamaan Kata.....	40
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Soal Analogi Verba.....	41
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Sebelum Mengerjakan Soal .....	42
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Sesudah Mengerjakan Soal .....	42
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Bantuan.....	43
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Tentang .....	44
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu Keluar .....	45
Gambar 4.1 Diagram Alur Pengerjaan.....	47
Gambar 4.2 Membuat halaman baru.....	48
Gambar 4.3 Penyesuaian Tataletak.....	48
Gambar 4.4 Import File.....	49
Gambar 4.5 Cara membuat tombol.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Stage button .....	51
Gambar 4.7 Script untuk tombol.....	52
Gambar 4.8 Memasukan Script pada Frame di layer <i>action button</i> .....	52
Gambar 4.9 Tampilan Publish Setting .....	53
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama .....	54
Gambar 4.11 Tampilan Menu Pilih Soal .....	56
Gambar 4.12 Tampilan Sebelum Mengerjakan Soal .....	58
Gambar 4.13 Tampilan Sesudah Mengerjakan Soal.....	59
Gambar 4.14 Tampilan Menu Bantuan.....	60

Gambar 4.15 Tampilan Menu Tentang .....	62
Gambar 4.16 Tampilan Menu Keluar .....	63
Gambar 4.17 Halaman Workspace .....	65
Gambar 4.18 Tampilan Timeline .....	65
Gambar 4.19 Halaman Action Panel.....	66
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Soal .....	67
Gambar 4.21 Tampilan Soal Setelah Jadi .....	68



## INTISARI

Psikotes atau tes psikologi dibagi ke dalam dua macam. Pertama adalah tes nonfisik. Kedua adalah tes fisik. Dalam arti nonfisik, tes ini mengacu pada pengertian tes psikologi. Tes psikologi ingin mengungkap aspek-aspek psikologi dalam diri manusia. Untuk itu tes psikotes yg dilakukan kebanyakan masih manual, dan menyita banyak waktu dalam pengerjaannya.

Aplikasi Mobile Psikotes berbasis Flash adalah aplikasi yang di rancang untuk pelaksanaan psikotes yang terkomputerisasi dan dapat menghitung nilai yang didapatkan oleh pengguna dalam tes Psikotes. Aplikasi ini memungkinkan mengubah pelaksanaan psikotes yang manual menjadi berbasis komputer, memungkinkan mengerjakan soal psikotes dimana saja.

Aplikasi ini berbentuk Mobile Apps, Peserta yang mempunyai Smartphone dan menginstal Aplikasi ini dapat mengerjakan soal sesuai petunjuk Instruksi dengan jarak waktu yang sudah di tentukan sesuai soal di aplikasi. Setelah selesai mengerjakan soal, untuk hasil dari tesnya bisa langsung terlihat, dan akan di akumulasi sampai soal tes habis, untuk hasil akhirnya.

**Kata Kunci :** Mobile Aplikasi Psikotes Berbasis Flash, Psikotes



## ABSTRACT

*Psychotest or psychological tests are divided into two kinds. The first is a nonphysical test. Second is a physical test. In a nonphysical sense, this test refers to the notion of a psychological test. Psychological tests want to reveal the psychological aspects in human beings. For that test psychotes do mostly still manual, and take a lot of time in the process.*

*Flash-based Mobile Psychotes Application is an application designed for the implementation of computerized psychotest and can calculate the value obtained by users in Psychotest tests. This application allows to change the implementation of manual psychotes into computer-based, allowing to do psychotest anywhere.*

*This application is in the form of Mobile Apps, Participants who have Smartphone and install This application can work on the problem according to instructions Instruction with the time interval that has been determined according to the problem in the application. Once done the problem, for the results of the test can be immediately visible, and will be in the accumulation until the test runs out, for the end result.*

**Keywords:** *Mobile Application Psikotes Flash Based, Psikotes*