

**PERANCANGAN APLIKASI PSIKOTES DIGITAL UNTUK PENDEKATAN  
BIMBINGAN KONSELING PADA SISWA BERMASALAH DI SLTP NEGERI 9  
BANJARMASIN**

**Jauhari Maulani, Rina Alfah, dan Rusdina**

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan

E-mail : [jauharimaulani@gmail.com](mailto:jauharimaulani@gmail.com)

**ABSTRAK**

Pada sebuah lembaga pendidikan khususnya Sekolah Lanjutan tingkat Pertama tentunya mempunyai masalah dengan beberapa perilaku siswa yang menyimpang. Untuk solusi permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan dua cara yaitu pendekatan disiplin dengan memberikan sanksi atau hukuman kepada pelanggaran tertentu juga dengan pendekatan bimbingan konseling (BK) pihak sekolah dengan memberikan beberapa tahapan penyelesaian masalah. Salah satunya dengan melakukan psikotes untuk mengetahui kepribadian siswa yang bermasalah. Jika selama ini test Psikotes dilakukan dengan cara manual yaitu test tertulis dengan menggunakan kertas dan pulpen yang akan memerlukan waktu yang lama untuk merangkum hasil test tersebut serta arsip manual yang bisa saja hilang datanya, maka kami melakukan sebuah perancangan aplikasi psikotes digital menggunakan program delphi dengan strategi *Individual or small-group Appraisal* dan *Individual or Small-Group Advicement* untuk mengatasi kekurangan dari psikotes manual. Dengan adanya aplikasi psikotes digital tersebut diharapkan masalah test psikotes manual yang lama dan kurang efisien tersebut akan teratasi.

*Kata kunci : Aplikasi psikotes, Bimbingan konseling, Program delphi*

**ABSTRACT**

On a particular education lembaga secondary school first level certainly had problems with some student behavior that deviates. Solutions for these problems can be solved in two ways, namely by giving discipline approach to sanctions or penalties to certain offences as well as with the approach of guidance counseling (BK) the school by giving the several stages of problem resolution. One of them is by doing a psychological test to know the personality of a troubled student. If during this test psychological test performed by manual test that is written by using paper and a pen that will require a long time to summarize the results of the test as well as a manual archive could be missing data, then we're doing a psychological test applications using the digital design program delphi with *Individual strategies or small-group and Individual Appraisal or Small-Group Advicement* to overcome the shortcomings of the psychological test manual. With the application of psychological test digital was expected to issue a long manual test psychological test and the less efficient they will be resolved.

*Keywords: psychological test application, guidance counseling, Delphi Program*

## **PENDAHULUAN**

Pada sebuah institusi pendidikan khususnya sekolah lanjutan tingkat pertama tentunya akan ditemukan siswa yang bermasalah dengan berbagai macam bentuk perilaku serta pelanggaran terhadap peraturan sekolah baik pelanggaran ringan maupun pelanggaran berat. Untuk mengatasinya, dilakukan upaya untuk menangani siswa-siswa bermasalah tersebut . Pihak sekolah dapat melakukan dua penanganan yaitu pendekatan disiplin dan pendekatan Bimbingan Konseling (BK)

salah satu tahapan penanganan siswa bermasalah untuk bimbingan konseling yaitu pengenalan kepribadian siswa. Ini dapat dilakukan dengan melakukan psikotes untuk melihat kepribadian siswa yang bersangkutan. Test psikotes yang selama ini dilakukan untuk sebuah psikotes yaitu dengan memberikan beberapa lembaran soal psikotes untuk dijawab oleh siswa kemudian lembar jawaban akan dirangkum secara manual oleh pihak pemberi soal. semakin banyak pengetesan psikotes maka semakin banyak soal dan kertas jawaban yang harus disediakan, pemeriksaan yang memerlukan waktu yang sulit ditentukan, serta penyimpanan data dalam bentuk kertas yang tidak tahan lama.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu suatu langkah untuk mempermudah pihak sekolah khususnya Bimbingan Konseling untuk melakukan test psikotes pada penanganan siswa bermasalah tersebut. Test Psikotes secara manual dapat digantikan dengan lebih mudah yaitu dengan sebuah perancangan aplikasi Psikotes digital untuk mengetahui kepribadian pada siswa bermasalah disekolah SLTP Negeri 9 Banjarmasin.

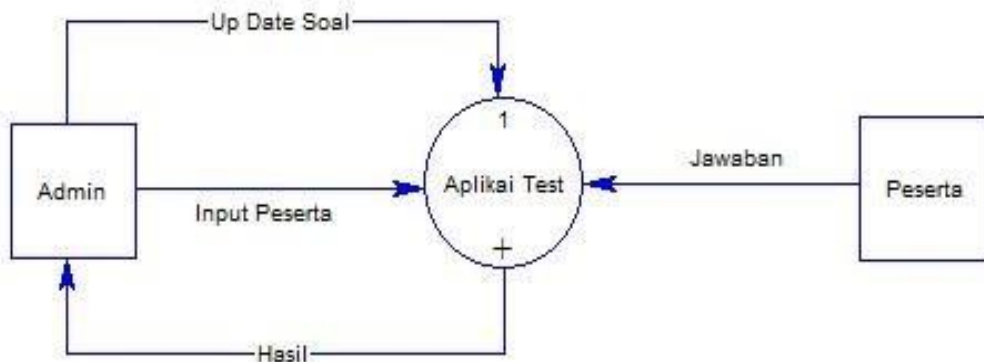
## **METODE PENELITIAN**

Kecerdasan buatan adalah salah satu bidang ilmu komputer yang mendayagunakan komputer sehingga dapat berperilaku cerdas seperti manusia. Ilmu komputer tersebut mengembangkan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menirukan tindakan manusia. Aktifitas manusia yang ditirukan seperti penalaran, penglihatan, pembelajaran, pemecahan masalah, pemahaman bahasa alami dan sebagainya. Sistem Pakar(dalam bahasa Inggris :expert system) adalah sistem informasi yang berisi dengan pengetahuan dari pakar sehingga dapat digunakan untuk konsultasi. Pengetahuan dari pakar di dalam sistem ini digunakan sebagai dasar oleh Sistem Pakar untuk menjawab pertanyaan (konsultasi). Sistem pakar ini juga akan dapat membantu aktivitas para pakar sebagai asisten yang berpengalaman dan mempunyai asisten yang berpengalaman dan mempunyai pengetahuan yang dibutuhkan. Dalam penyusunannya, sistem pakar mengkombinasikan kaidah-kaidah penarikan kesimpulan (inference rules) dengan basis pengetahuan tertentu yang diberikan oleh satu atau lebih pakar dalam bidang tertentu. Kombinasi dari kedua hal tersebut disimpan dalam komputer, yang selanjutnya digunakan dalam proses pengambilan keputusan untuk penyelesaian masalah tertentu.

Menentukan tujuan pembuatan aplikasi, tujuan pembuatannya adalah membuat suatu Perancangan Aplikasi Psikotes Digital dengan strategi *Individual or small-group Appraisal* yaitu konselor bersama siswa menganalisis dan menilai kemampuan, minat, keterampilan, dan prestasi belajar siswa dan *Individual or Small-Group Advicement* yaitu Konselor memberikan nasihat kepada siswa untuk menggunakan atau memanfaatkan hasil penilaian tentang dirinya, atau informasi tentang pribadi, sosial, pendidikan dan karir yang diperolehnya untuk membantu memudahkan Bimbingan Konseling (BK) disekolah SLTP Negeri 9 Banjarmasin dalam pendekatan siswa bermasalah. Dengan menganalisa kepribadian siswa lewat test psikotes digital yang dibuat menentukan seperti apa karakter/kepribadian akan menjadi pemakai.

Dalam Desain Aplikasi Psikotes Digital yang dibuat diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam hal pengetesan yang dilakukan pada siswa yang bermasalah. Dengan demikian akan membuat beberapa menu guna mempermudah dalam sistem kerja dan agar dapat melangsungkan pengetesan secara baik, serta kebutuhan yang sesuai dengan keinginan.

Berikut analisa rancangan sistem aplikasi psikotes digital dengan data flow diagram menggunakan program Delphi seperti pada diagram berikut :



*Diagram Flow Diagram (diagram konteks kebutuhan sistem)*

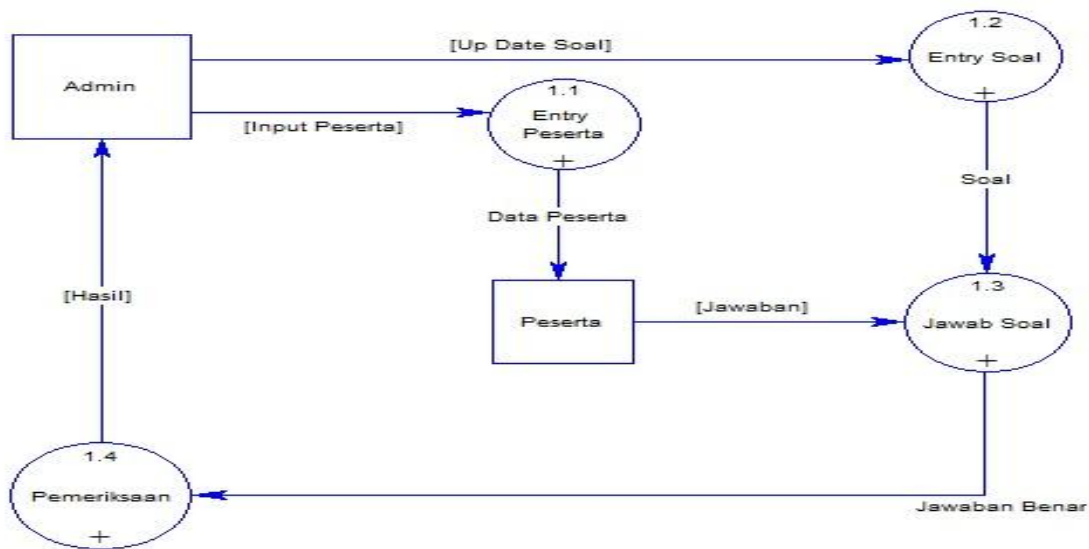


Diagram Flow Diagram(DFD)

### IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam penyusunan program ini akan membahas bagaimana penyusunan objek – objek yang dibutuhkan, objek – objek tersebut adalah :

#### 1. Form

Form yang dibutuhkan dalam program aplikasi ini antara lain :

- a. Form menu yang ditampilkan di awal aplikasi muncul
- b. Form login yang digunakan untuk proses masuk penggunaan aplikasi.
- c. Form peserta digunakan untuk menginput data peserta.
- d. Form master soal digunakan untuk menginput soal - soal.
- e. Form admin digunakan untuk menginput data admin.
- f. Form setting digunakan untuk mensetting ketentuan waktu muncul soal dan soal yang tampil.
- g. Form report peserta digunakan untuk mencetak laporan mengenai data peserta.
- h. Form report hasil digunakan untuk mencetak laporan mengenai hasil dari test peserta.

#### 2. Database

Database ini digunakan untuk mencatat data – data yang ada pada aplikasi program.

#### 3. Report

Report atau laporan merupakan sarana untuk dapat mengetahui segala macam informasi yang dihasilkan oleh program.

#### 4. Menu

Menu digunakan untuk mengintegrasikan objek – objek yang telah dibentuk, termasuk form dan report sehingga membentuk program yang utuh.

Bagian awal dari program ini adalah tampilan halaman utama dari program Aplikasi Psikotes Digital yang akan masuk ke menu-menu atau form-form selanjutnya. Dari halaman menu

utama program ini kita bisa langsung memilih menu apa yang akan kita buka sesuai dengan kebutuhan. Tampilan dari bagian awal adalah sebagai berikut:



Tampilan utama pada program Aplikasi Psikotes Digital

Berikut ini ialah output dari laporan hasil test psikotes dan kepribadian yang berisi tentang jawaban dari tes psikotes serta sedikit penjelasan tentang kepribadian dari para peserta.

HASIL TES PSIKOTES & KEPERIBADIAN	
No. Peserta : P/2012090006	Tanggal Tes : 26 Sep 2012
Nama : Joe	
Tempat Lahir : Berlin	
Tempat Lahir : 05 Oct 1985	
Alamat : Jijati Janti Janti	
No. Telp : 702370	
Pendidikan : sarjana ekonomi	
<b>Tes Kepribadian</b>	
<p><b>Skor Hasil</b></p> <p>Sanguinis : 14                      Kolektif : 12                      Melankolik : 8                      Pnegmatis : 6</p> <p>Joe mempunyai tipe kepribadian SANGUINS</p> <p>Tipe sanguinis adalah orang yang sangat bersemangat dalam hidupnya. Ia selalu tampak ceria, hangat, bersehat, dan sangat menikmati hidup. Hal ini disebabkan karena ia memiliki sifat yang mudah menerima sehingga kesan-kesan dari luar mudah diterima melalui indera ke dalam hatinya. Dengan demikian, ia cenderung untuk tidak melakukan perubahan pada pola pikirnya saat ia mengambil keputusan. Orang sanguinis sangat menyukai kesenangan, mereka jarang sekali memikirkan hal-hal yang berbeda-beda. Ia juga tipe orang yang sangat suka bicara, dengan mudah ia dapat memutarikan perasaan sembarangan kepada orang lain melalui perkataannya. Gairahnya yang baduh, bersuara keras, dan ramah membuatnya tampak percaya diri lebih daripada yang sebenarnya.</p> <p><b>Kelebihan Tipe Sanguinis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emosi</li> <li>- kepribadian menarik</li> <li>- optimis yang baik</li> <li>- suka berbicara, biasanya memukulkan pendengar</li> <li>- menghargai suasana, rasa humor tinggi</li> <li>- emosional dan demonstratif</li> <li>- antusias, ekspresif, penuh semangat, tenang</li> </ul> <p><b>Kelemahan Tipe Sanguinis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bicara terus menerus (cerewet)</li> <li>- suka memonopoli</li> <li>- penyuka (suka-suka) menyukai pemerintahan orang lain</li> <li>- menyimpang terlalu jauh dari kebenaran (suka memuat)</li> </ul> <p><b>Kesimpulan Tipe Sanguinis :</b></p> <p>Tipe orang Sanguinis merupakan pribadi yang menyenangkan jadi tidak heran jika banyak orang yang menyukainya. Ingat, merasa dirinya dikasihani banyak orang, ide-idenya juga tetap kreatif dan inovatif seperti ide-ide orang sukses. Ingin dirinya menjadi lebih baik agar orang lain mengikuti jejaknya.</p> <p><b>Kelebihan Tipe Sanguinis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- suka membantu orang lain</li> <li>- tampak hebat, kreatif dan inovatif</li> <li>- menarik perhatian orang lain untuk mengikutinya</li> </ul> <p><b>Kelemahan Tipe Sanguinis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sebagai Tumban</li> <li>- suka mudah berantem (gaul), menyenangkan</li> <li>- mudah minta maaf</li> <li>- suka dibuji</li> </ul>	
Print Date : 22/9/2012	Page 1 of 2

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan, kesimpulan tersebut yaitu :

- Aplikasi Psikotes Digital yang diusulkan dapat membuat pengetesan psikotes secara cepat dan efisien sesuai dengan data yang ada. Sehingga bagian staf pengetes psikotes dapat memperoleh langsung hasil dari setiap peserta tes psikotes yang ada tepat pada waktunya.
- Dengan menggunakan Aplikasi yang diusulkan, maka dapat meningkatkan efisiensi kerja pada pegawai atau yang berwenang menggunakan program tersebut.
- Pengolahan data yang berubah dari sistem manual ke sistem berbasis komputer lebih efisien dan efektif dalam hal melakukan pekerjaan yang ada pada instansi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sukari, Dewa Ketut (2008), *Pengantar Pelaksanaan Programm Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, 36, Jakarta: Rineka Cipta.
- Carter, P.Dkk. 2003. *Tes IQ : Jilid 1*. Jakarta. PT Bhuana Ilmu Populer
- Jamal.S & Helmi, D.L. 2007. *Latihan Soal TKU (Tes Kemampuan Umum)*. Jakarta. Kawan Pustaka
- Kadir, Abdul. 2008. *Mudah Menjadi Programmer Delphi*. Yogyakarta. Andi
- Pranata, Antony. 2005. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta. J & J Learning
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem\\_pakar](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_pakar). 2015. *Pengertian Sistem Pakar*.
- <https://3onoikom.wordpress.com/materi-kuliah/sistem-pakar/>. 2015. *Sistem pakar*.
- <http://iqotak.blogspot.com/2012/03/sejarah-tes-iq.html>. 2012. *Sejarah Tes IQ*.
- <http://www.scribd.com/doc/38992473/Sejarah-Borland-Delphi>. 2012. *Sejarah Borland Delphi*.
- [http://www.itokindo.org/?wpfb\\_dl=275](http://www.itokindo.org/?wpfb_dl=275). 2012. *Jenis –Je*