

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini sistem informasi dengan menggunakan web berkembang demikian pesat di Indonesia. Teknologi ini berkembang didukung oleh semakin merambatnya teknologi internet ke seluruh dunia, hingga ke daerah-daerah. Banyak sekali situs-situs di internet yang menyediakan informasi-informasi dan fasilitas-fasilitas tertentu. Ada yang menyediakan informasi tentang kampus seperti www.umy.ac.id, berita-berita harian, baik politik, sosial, atau ekonomi, ada yang menyediakan layanan email seperti www.plasa.com, www.yahoo.com, informasi organisasi keagamaan tertentu seperti: www.gemapembebasan.or.id, informasi tentang lowongan pekerjaan, informasi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, atau sekedar ingin berbincang-bincang dengan teman lama lewat fasilitas *chatting*, bisa juga menggunakan VoIP (*Voice over Internet Protocol*) untuk menelepon dari PC (*Personal Computer*) ke PC maupun dari PC ke telepon PSTN (telepon rumah) melalui situs www.voiprakyat.or.id dan masih sangat banyak lagi informasi-informasi dan fasilitas-fasilitas lainnya.

Psikotes merupakan salah satu tes psikologi untuk mengetahui potensi tertentu-tergantung dari tesnya- pada diri peserta tes. Tes Kraepelin merupakan salah satu tes dalam psikotes. Salah satu aplikasi dari Tes Kraepelin adalah untuk seleksi

para pelamar kerja pada suatu perusahaan. Tes Kraepelin mengukur empat aspek yaitu: aspek kecepatan kerja, ketelitian kerja, keajegan kerja, dan ketahanan kerja.

Bentuk dari Tes Kraepelin berupa dua lembar kertas kuarto bolak-balik. Untuk mengukur aspek kecepatan kerja, ketelitian kerja, keajegan kerja, dan ketahanan kerja diperlukan perhitungan tertentu. Tes Kraepelin bisa diselenggarakan secara individual, bisa juga diselenggarakan secara klasikal (bersama-sama), bisa satu orang atau ribuan orang. Untuk tes yang dilakukan secara klasikal dibutuhkan banyak pengawas, disamping itu juga membutuhkan banyak waktu untuk evaluasi.

Tes Kraepelin merupakan alat tes psikologi numerik yang mempunyai tingkat keandalan yang tinggi dibandingkan dengan alat tes lainnya, sehingga dalam tugas akhir ini lebih dipilih pembahasan tentang Tes Kraepelin daripada tes-tes yang lainnya. Sampai saat ini Tes Kraepelin juga merupakan satu-satunya alat tes psikologi numerik yang mengukur kecepatan kerja, ketelitian kerja, keajegan kerja, dan ketahanan kerja.

Selain itu salah satu yang menjadi masalah dalam Tes Kraepelin adalah pada penghitungan skornya. Penghitungan skor Tes Kraepelin cukup memakan waktu.

Digunakan web dalam perhitungan skor Tes Kraepelin, karena program yang berbasis web mempunyai sifat dapat digunakan oleh banyak user, sehingga dimungkinkan banyak penghitung skor (psikolog) melakukan input jumlah jawaban yang benar dari masing-masing kolom pada *textfield* yang disediakan di dalam program berbasis web. Banyaknya penghitung skor, bukan berarti database terpisah pada masing-masing komputer, tetapi database terpusat pada satu server database.

B. Identifikasi Masalah

1. Waktu yang dibutuhkan seorang penghitung skor untuk menghitung keempat aspek yang diukur dalam Tes Kraepelin kurang lebih 40 menit per peserta tes.
2. Apabila tes dilakukan oleh 20 peserta, maka dibutuhkan waktu untuk menghitung skor sebanyak 40 menit dikalikan dengan 20 orang

C. Batasan Masalah

Program yang dibangun adalah program yang digunakan untuk menghitung skor dari empat aspek yang diukur dalam Tes Kraepelin. Program yang digunakan adalah program berbasis web. Digunakan web karena tiga alasan, alasan pertama adalah web bisa digunakan oleh banyak user, sehingga bisa banyak penghitung skor yang melakukan input data ke form yang tersedia pada program. Dengan banyaknya penghitung skor yang melakukan *input* data, diharapkan perhitungan skor bisa dilakukan dalam waktu yang lebih cepat. Alasan kedua, walaupun penghitung skor melakukan *input* data di komputer yang berbeda -dengan syarat komputer terkoneksi dengan komputer yang bertindak sebagai *server* basis data- database tetap bisa terpusat pada satu *server* database. Alasan ketiga adalah ketika suatu program dipasang di komputer yang berfungsi sebagai web *server*, maka program tetap dapat diakses walaupun dari sisi *client* menggunakan sistem operasi yang berbeda dengan sistem operasi yang dipakai *server*.

D. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan pada penyusunan tugas akhir ini adalah terbangunnya program yang mempunyai kemampuan untuk menghitung skor dari keempat aspek yang diukur dalam Tes Kraepelin dengan waktu yang lebih cepat dibandingkan dengan perhitungan manual.

E. Kontribusi

1. Program yang dibangun mempunyai kemampuan menghitung skor lebih cepat dibandingkan dengan perhitungan manual.
2. Peserta tes dapat melakukan pendaftaran peserta berbasis web, sehingga menyembunyi identitas peserta tes.