

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi sekarang ini membawa perubahan besar bagi semua komponen kehidupan, utamanya industri yang bergerak pada teknologi komputer. Pengolahan data yang akurat dan mudah merupakan satu dari banyaknya manfaat yang dihasilkan oleh teknologi komputer. Komputer menjadi sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan operasional perusahaan pada masa kini.

Selain komputer, nampaknya faktor yang mempengaruhi perkembangan suatu perusahaan adalah sumber daya manusia yang berkualitas, suatu perusahaan akan lebih maju dan cepat dalam mencapai target apabila memiliki karyawan yang berkualitas dan kompeten di bidangnya. Oleh karena itu, sebuah perusahaan akan melakukan penyeleksian karyawan secara tepat supaya menghasilkan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Selama ini, perusahaan – perusahaan besar yang bergerak di berbagai bidang sudah banyak menerapkan tes psikologi dalam penyeleksian calon karyawan. Cronbach (1984:26) menuturkan bahwa tes psikologi merupakan sebuah prosedur yang distandarisasikan yang dipakai oleh tester untuk mengukur kemampuan potensi subyek. Dalam hal ini, prosedur diartikan sebagai tata cara yang spesifik dan konkrit.

Dalam upaya memudahkan sebuah perusahaan dalam menemukan kandidat terbaiknya, PT. Talenta Indonesia Raya yang merupakan konsultan psikologi dan manajemen yang didirikan oleh praktisi dan profesional berpengalaman di bidang *human resources* pada perusahaan menyediakan jasa konsultasi psikologi bagi semua *customer*. Hal ini tentu saja menarik perhatian semua orang terutama pelaku bisnis, akan tetapi sistem perusahaan ini terbilang masih manual sehingga diperlukan adanya sistem baru yang memudahkan calon *customer* dalam mendapatkan pelayanan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengimplementasikan jasa konsultasi ini secara *online*.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat menghubungkan PT. Talenta Indonesia Raya dengan para calon pengguna jasa layanan konsultasi ini. Peneliti merancang sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat membantu calon pengguna layanan untuk mendapatkan informasi mengenai psikotes dan assesment, training, *head hunter*, psikologi pendidikan, konseling, hingga jasa psikotes online. Aplikasi ini dirancang

tampilan web yang responsif sehingga dapat digunakan pada semua perangkat seperti *desktop* maupun ponsel.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi psikotes online berbasis *website* yang dapat memudahkan calon pengguna layanan ?
2. Bagaimana aplikasi ini mampu berjalan dengan fleksibel dan responsif pada semua perangkat ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi psikotes online berbasis *website* yang mudah diakses oleh para pengguna layanan.
2. Merancang aplikasi yang responsif sehingga memudahkan pengguna untuk menjalankannya pada semua perangkat, komputer maupun telepon seluler.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi dapat diakses oleh semua kalangan termasuk pengguna baru yang belum pernah mendapatkan jasa konseling.
2. Aplikasi ini menjembatani calon pengguna dalam melakukan pendaftaran atau *appointment* untuk psikotes *online* dan melaksanakan *psikotes online*.
3. Aplikasi akan digunakan oleh perusahaan dengan target selama kurang lebih 2 tahun, aplikasi ini diperuntukkan bagi staff perusahaan dengan tes yang digunakan yaitu Kraepelin dan CFIT.
4. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai manajemen basis data, dan Notepad++ sebagai teks editornya, XAMPP sebagai web server, menjalankan tes website dengan web browser seperti Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome dan lain sebagainya, menyimpan *database* pada *database cloud*, memakai hostinger sebagai *hosting* dan *domain*.
5. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat komputer dan telepon seluler.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### Bagi Penulis

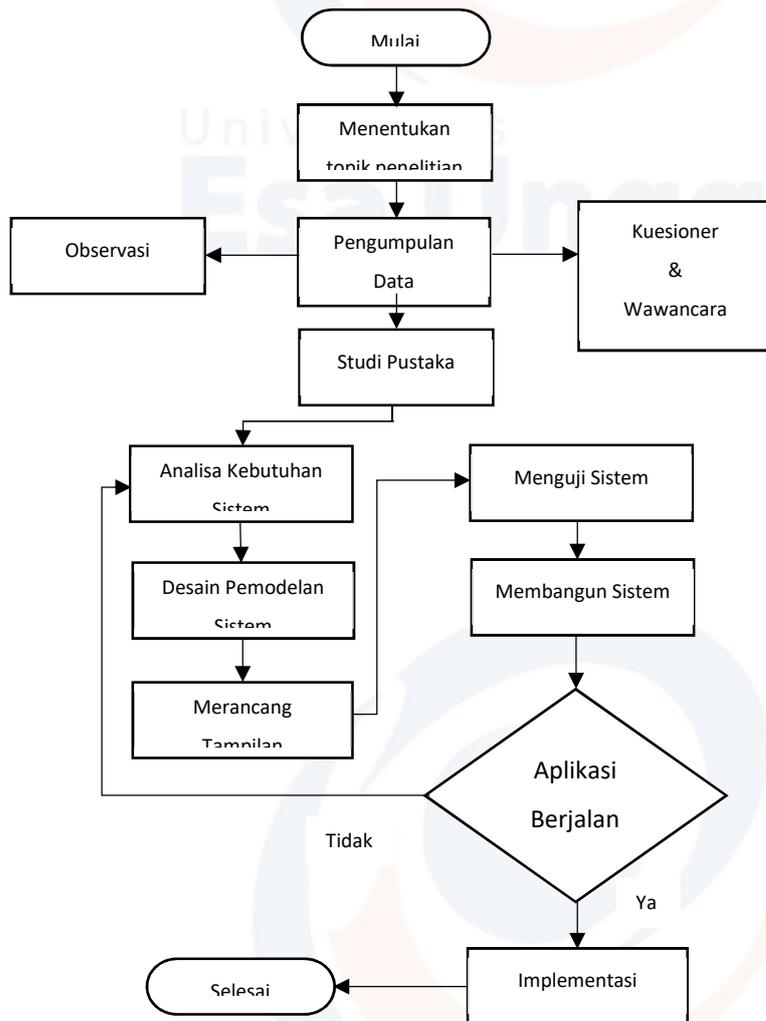
Manfaat penelitian bagi penulis adalah dapat memberikan wawasan dan menambah pengalaman dalam penerapan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh pendidikan formal di Universitas Esa Unggul, mendalami proses pembuatan sistem, dan menjadi praktek pembuatan sistem.

### Bagi Perusahaan

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini bagi perusahaan yaitu adalah untuk memudahkan PT. Talenta Indonesia Raya dalam memberikan layanan konseling *online*, dimanapun dan kapanpun, sesuai dengan tuntutan jaman di era modern.

## **1.6 Kerangka Berpikir Penelitian**

Kerangka berpikir adalah uraian atau pernyataan tentang konsep pemecahan masalah yang sudah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan kejelasan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Berikut adalah kerangka pemikiran dalam proses pembuatan aplikasi psikotes online berbasis *website* :



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Uraian kerangka pemikiran :

1. Menentukan Topik

Tahap ini menentukan topik yang akan dikerjakan dan kebutuhan yang diperlukan dalam pengerjaan proposal tugas akhir ini.

2. Studi Pustaka, Kuesioner dan Wawancara

a. Studi Pustaka<sup>1</sup>

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data dan informasi melalui buku, jurnal, artikel dan *e-book* terkait. Sehingga dihasilkan banyak teknik atau cara yang berbeda – beda dari segala informasi yang dididapat, yang juga dapat menjadi bahan referensi pada pembuatan proposal ini.

b. Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada tim *internal* dari PT. Talenta Indonesia Raya dan klien pilihan perusahaan untuk melihat kendala, ekspektasi, dan presentase kebutuhan sistem.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan selama 30 – 40 menit kepada user dari PT. Talenta Indonesia Raya.

3. Kebutuhan Sistem

Tahap ini menganalisa kabutuhan sistem yang akan digunakan nantinya. Dengan adanya hal ini, sistem yang dibangun akan lebih terencana dengan baik dan lebih terstruktur.

4. Desain Aplikasi UML

Tahap ini akan dilakukan pemodelan sistem yang akan dibangun menggunakan *Unified Modeling Language*.

5. Merancang Tampilan *Responsive*

Untuk menyesuaikan tampilan yang *responsive*, dalam artian dapat dilihat secara nyaman pada desktop maupun ponsel, maka diperlukan rancangan yang tepat.

6. Membangun Sistem

Tahapan ini dilakukan pengkodean sistem, dengan acuan pada pemodelan sistem yang telah disetujui.

7. Pengujian Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem, apakah sudah berjalan sebagaimana mestinya. Jika pada tahap ini masih ditemukan masalah, maka akan dilakukan analisis kembali masalah yang ada dan mengkaji ulang tahapan pembuatan aplikasi.

8. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi sistem yang telah dibuat secara keseluruhan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini adalah :

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berpikir penelitian, serta sistematika penulisan dalam proposal skripsi.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini disajikan teori – teori pustaka mengenai materi yang terkandung dalam penyusunan proposal skripsi ini, dengan menyesuaikan kerangka pemikiran penelitian.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menyajikan rencana penelitian, objek penelitian, teknik penelitian yang digunakan pada penelitian.

d. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai data dan hasil penelitian, menganalisis data dan keluaran yang dihasilkan dari penelitian.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan tahapan terakhir dari penyusunan proposal skripsi ini, berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitaian dan saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik.

