

**PENGEMBANGAN SIMULASI PSIKOTES ONLINE  
DENGAN PENGACAKAN MODUL MENGGUNAKAN  
*LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM)***



**SKRIPSI**

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Pada Jurusan Ilmu Komputer / Informatika**

**Disusun Oleh:**

**RONI ENDARTO**

**J2F008071**

**JURUSAN ILMU KOMPUTER/INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2015**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roni Endarto

NIM : J2F008071

Judul : Pengembangan Simulasi Psikotes Online Dengan Pengacakan Modul

*Menggunakan Linear Congruent Method (LCM)*

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tugas akhir/ skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.



## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Simulasi Psikotes Online Dengan Pengacakan Modul Menggunakan *Linear Congruent Method* (LCM)

Nama : Roni Endarto

NIM : J2F 008 071

Telah diujikan pada sidang Tugas Akhir tanggal 26 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus pada tanggal 28 Agustus 2015.

Semarang, 28 Agustus 2015



## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Simulasi Psikotes Online Dengan Pengacakan Modul  
Menggunakan *Linear Congruent Method* (LCM)

Nama : Roni Endarto

NIM : J2F 008 071

Telah diujikan pada sidang Tugas Akhir pada tanggal 26 Agustus 2015.

Semarang, 28 Agustus 2015

**Pembimbing,**



**Ragil Saputra, S.Si, M.Cs**  
NIP. 19801021 200501 1 003

## ABSTRAK

Psikotes merupakan metode untuk mengetahui tingkat kemampuan dan tipe kepribadian seseorang. Pelaksanaan ujian psikotes membutuhkan biaya yang besar, dengan adanya aplikasi simulasi psikotes dapat memudahkan seseorang dalam mengetahui kemampuan dan tipe kepribadian. Aplikasi simulasi psikotes online merupakan suatu media latihan psikotes yang mampu membantu seseorang untuk melakukan pelatihan. Aplikasi ini dibangun berbasis *web*, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database server. Aplikasi simulasi psikotes online terdapat dua jenis tes yaitu tes intelegensi dan kepribadian dengan indikator MBTI (*Mayers-Briggs Type Indicator*). Untuk menghindari terjadinya kemunculan soal yang sama setiap pelaksanaan tes, diperlukan metode untuk pengacakan dalam membentuk modul soal intelegensi. *Linear Congruent Method* (LCM) merupakan salah satu metode pengacakan soal yang memanfaatkan model linier untuk membangkitkan bilangan acak. LCM berhasil diterapkan untuk mengatasi penyebaran sampel soal yang sama, dengan pengujian data menggunakan *Confusion Matrix* menghasilkan tingkat akurasi 71%.

Kata kunci : Psikotes, MBTI (*Mayers-Briggs Type Indicator*), *Linear Congruent Method* (LCM), *Confusion Matrix*.

## **ABSTRACT**

Psychological test is a method to determine abilities and personality type of someone. Psycho test execution entails substantial cost, with the psycho simulation applications the user can know the result of their abilities and personality type with ease. Online psychological test simulation applications is a workout media that can help the user on the psycho test training. This application is web based built, using PHP as the language programming and MySQL as a database server. This Online psychological test simulation applications has two types of test, the intelligence test and personality test using MBTI (Mayers-Briggs Type Indicator). To avoid the same question in every test, it is necessary to establish a method to scrambling the intelligence question in every module. Linear Congruent Method (LCM) is one method to scrambling the question that utilizes a linear model to generate random numbers. LCM successfully applied to overcome the same question being spread, with the calibration data using the confusion matrix produce a 71% accuracy rate.

**Key Words :** Psychological test, MBTI (Mayers-Briggs Type Indicator), Linear Congruent Method (LCM), Confusion Matrix.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur pada kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “**Pengembangan Aplikasi Sumulasi Psikotes Online Dengan Pengacakan Modul Menggunakan *Linear Congruent Method (LCM)***” dengan baik dan lancar. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Jurusan Ilmu Komputer / Informatika Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang.

Pelaksanaan penyusunan laporan tugas akhir ini, banyak mendapat bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada :

1. Prof. Dr. Widowati, M.Si, selaku Dekan FSM UNDIP.
2. Nurdin Bahtiar, S.Si, M.T, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer / Informatika.
3. Indra Waspada, ST, M.TI, selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Ragil Saputra, S.Si, M.Cs, selaku dosen pembimbing.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Ilmu Komputer / Informatika atas semua ilmu yang telah diberikan.
6. Semua pihak yang telah membantu hingga selesainya tugas akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari penyampaian materi maupun isi dari materi itu sendiri. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan dari penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga pembaca pada umumnya.

Semarang, 28 Agustus 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Sistematika Penulisan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Pengertian Psikotes .....	5
2.2. Teknologi <i>Web</i> .....	5
2.3. <i>HyperText Markup Language</i> .....	6
2.4. <i>Linear Congruent Method</i> .....	6
2.5. Model Proses Sekuensial Linear.....	7
2.5.1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/ Informasi.....	7
2.5.2. Analisis .....	8
2.5.2.1. Pemodelan Data.....	9
2.5.2.2. Pemodelan fungsional .....	11
2.5.2.3. <i>Flowchart</i> .....	12
2.5.2.4. <i>State Transition Diagram</i> .....	12
2.5.2.5. Kamus Data .....	13
2.5.3. Desain .....	13
2.5.4. Pengkodean.....	14



2.5.5.	Pengujian .....	14
2.6.	Confusion Matrix .....	14
2.7.	MySQL .....	15
2.8.	PHP .....	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		17
3.1.	Analisis Kebutuhan .....	17
3.1.1.	Definisi Kebutuhan Data .....	17
3.1.1.1.	Deskripsi Umum .....	17
3.1.1.2.	Karakteristik Pengguna .....	18
3.1.1.3.	Spesifikasi Kebutuhan.....	18
3.1.2.	Pemodelan Data.....	18
3.1.3.	Pemodelan Fungsional.....	20
3.1.3.1.	DFD Level 0.....	20
3.1.3.2.	DFD Level 1 .....	20
3.1.3.3.	DFD Level 2.....	22
3.1.3.4.	Analisis Pengacakan Soal Intelegensi .....	25
3.1.4.	<i>Flowchart</i> .....	26
3.1.4.1.	Proses Tes Intelegensi dan Kepribadian.....	26
3.1.4.2.	Proses Pengacakan <i>Index</i> Soal .....	27
3.1.5.	<i>State Transition Diagram</i> .....	28
3.1.6.	Kamus Data .....	29
3.2.	Perancangan .....	32
3.2.1.	Perancangan Struktur Data .....	32
3.2.2.	Perancangan Fungsional .....	34
3.2.3.	Perancangan Antarmuka.....	37
3.2.3.1.	Perancangan Antarmuka Pendaftaran .....	38
3.2.3.2.	Perancangan Antarmuka Form Login .....	38
3.2.3.3.	Perancangan Antarmuka Beranda Peserta.....	38
3.2.3.4.	Perancangan Antarmuka Tes Intelegensi .....	39
3.2.3.5.	Perancangan Antarmuka Tes Kepribadian.....	39
3.2.3.6.	Perancangan Antarmuka Hasil Intelegensi Peserta.....	40
3.2.3.7.	Perancangan Antarmuka Hasil Kepribadian Peserta.....	40
3.2.3.8.	Perancangan Antarmuka Beranda Admin.....	41
3.2.3.9.	Perancangan Antarmuka Manajemen Akun.....	42
3.2.3.10.	Perancangan Antarmuka Manajemen Soal Intelegensi .....	43
3.2.3.11.	Perancangan Antarmuka Manajemen Soal Kepribadian.....	44

3.2.3.12.	Perancangan Antarmuka Hasil Intelegensi Admin .....	45
3.2.3.13.	Perancangan Antarmuka Hasil Kepriadian Admin .....	46
3.2.3.14.	Perancangan Antarmuka Pengaturan Tes Intelegensi .....	47
3.2.3.15.	Perancangan Antarmuka Manajemen Tabel Kepribadian.....	47
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>49</b>
4.1.	Implementasi.....	49
4.1.1.	Implementasi Spesifikasi Perangkat .....	49
4.1.2.	Implementasi Struktur Data.....	49
4.1.3.	Implementasi Fungsional.....	51
4.1.4.	Implementasi Antarmuka .....	57
4.1.4.1.	<i>Form</i> Pendaftaran.....	57
4.1.4.2.	<i>Form Login</i> .....	59
4.1.4.3.	<i>Form</i> Beranda Peserta .....	59
4.1.4.4.	Tes Intelegensi.....	60
4.1.4.5.	Tes Kepribadian .....	60
4.1.4.6.	Hasil Intelegensi Peserta .....	61
4.1.4.7.	Hasil Kepribadian Peserta .....	61
4.1.4.8.	Beranda Admin .....	62
4.1.4.9.	Manajemen Akun .....	63
4.1.4.10.	Manajemen Soal Intelegensi .....	64
4.1.4.11.	Manajemen Soal Kepribadian .....	66
4.1.4.12.	Hasil Intelegensi Admin.....	67
4.1.4.13.	Hasil Kepribadian Admin.....	68
4.1.4.14.	Manajemen Tabel Kepribadian .....	69
4.1.4.15.	Pengaturan Tes Intelegensi.....	69
4.2.	Pengujian.....	70
4.2.1.	Lingkungan Pengujian.....	70
4.2.1.1.	Perangkat Keras.....	70
4.2.1.2.	Perangkat Lunak.....	70
4.2.2.	Pengujian Fungsional .....	71
4.2.2.1.	Pengujian Fungsional Penerapan LCM.....	71
4.2.2.2.	Rencana Pengujian Fungsional Sistem .....	76
4.2.2.3.	Proses Pengujian Fungsional Sistem.....	77
4.2.2.4.	Deskripsi Hasil Pengujian Fungsional Sistem .....	77
4.2.2.5.	Analisis Pengujian Fungsional Sistem .....	81
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>82</b>

5.1. Kesimpulan .....	82
5.2. Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Linier Sekuensial.....	7
Gambar 3. 1 ERD Aplikasi Simulasi Psikotes Online.....	19
Gambar 3. 2 Hubungan PESERTA dan NILAI.....	19
Gambar 3. 3 Hubungan PESERTA dan ACTIVITY.....	19
Gambar 3. 4 DFD Level 0 Aplikasi Simulasi Psikotes Online .....	20
Gambar 3. 5 DFD Level 1 Aplikasi Simulasi Psikotes Online .....	21
Gambar 3. 6 Level 2 Mengerjakan Tes .....	22
Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses Mengelola Soal.....	23
Gambar 3. 8 Level 2 Proses Mengelola Peserta .....	24
Gambar 3. 9 <i>Flowchart</i> proses tes intelegensi.....	26
Gambar 3. 10 <i>Flowchart</i> proses tes kepribadian .....	27
Gambar 3. 11 Srtuktur Menu Aplikasi Simulasi Psikotes Online .....	37
Gambar 3. 12 Form Pendaftaran.....	38
Gambar 3. 13 Form Login .....	38
Gambar 3. 14 Antarmuka Beranda Peserta .....	39
Gambar 3. 15 Antarmuka Tes Intelgensi.....	39
Gambar 3. 16 Antarmuka Tes Kepribadian.....	40
Gambar 3. 17 Antarmuka Hasil Intelegensi .....	40
Gambar 3. 18 Antarmuka Hasil Kepribadian .....	41
Gambar 3. 19 Antarmuka Detail Hasil Kepribadian .....	41
Gambar 3. 20 Antarmuka Beranda Admin.....	42
Gambar 3. 21 Antarmuka Manajemen Akun.....	42
Gambar 3. 22 Antarmuka Menambah Akun .....	42
Gambar 3. 23 Antarmuka Update Akun.....	43
Gambar 3. 24 Antarmuka Manajemen Soal Intelegensi.....	43
Gambar 3. 25 Antarmuka Tambah Soal Intelegensi.....	43
Gambar 3. 26 Antarmuka View Soal Intelegensi .....	44
Gambar 3. 27 Antarmuka Update Soal Intelegensi .....	44
Gambar 3. 28 Antarmuka Manajemen Soal Kepribadian.....	44
Gambar 3. 29 Antarmuka Tambah Soal Kepribadian .....	45
Gambar 3. 30 Antarmuka Update Soal Kepribadian.....	45

Gambar 3. 31 Antarmuka Hasil Intelegensi Admin .....	46
Gambar 3. 32 Antarmuka Hasil Kepribadian .....	46
Gambar 3. 33 Antarmuka Detail Hasil Kepribadian Admin .....	47
Gambar 3. 34 Antarmuka Pengaturan Tes Intelegensi .....	47
Gambar 3. 35 Antarmuka Manajemen Tabel Kepribadian.....	48
Gambar 4. 1 Form Pendaftaran.....	58
Gambar 4. 2 Jendela Peringatan .....	58
Gambar 4. 3 Pemberitahuan Form Registrasi.....	59
Gambar 4. 4 Form Login .....	59
Gambar 4. 5 Beranda Peserta .....	60
Gambar 4. 6 Tes Intelegensi .....	60
Gambar 4. 7 Tes Kepribadian.....	61
Gambar 4. 8 Hasil Intelegensi Peserta.....	61
Gambar 4. 9 Hasil Tes Kepribadian .....	62
Gambar 4. 10 Detail Hasil Kepribadian .....	62
Gambar 4. 11 Beranda Admin .....	63
Gambar 4. 12 Manajemen Akun.....	63
Gambar 4. 13 Form Menambah Akun.....	64
Gambar 4. 14 Form Update Akun .....	64
Gambar 4. 15 Mengelola Soal Intelegensi.....	65
Gambar 4. 16 Form Menambah Soal Intelegensi .....	65
Gambar 4. 17 <i>View</i> Soal Intelegensi.....	65
Gambar 4. 18 <i>Update</i> Soal Intelegensi .....	66
Gambar 4. 19 Manajemen Soal Kepribadian.....	66
Gambar 4. 20 Form Menambah Soal Kepribadian.....	67
Gambar 4. 21 Form <i>Update</i> Soal Kepribadian .....	67
Gambar 4. 22 Hasil Intelegensi Admin .....	68
Gambar 4. 23 Hasil Kepribadian Admin .....	68
Gambar 4. 24 Detail Hasil Kepribadian Admin .....	69
Gambar 4. 25 Manajemen Tabel Kepribadian.....	69
Gambar 4. 26 Pengaturan Tes Intelegensi .....	70
Gambar 4. 27 Pengacakan pertama .....	71
Gambar 4. 28 Pengacakan kedua.....	72

Gambar 4. 29 Pengacakan ketiga .....	72
Gambar 4. 30 Pengacakan keempat.....	73
Gambar 4. 31 Pengacakan kelima .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh SRS .....	8
Tabel 2. 2 Notasi ERD.....	9
Tabel 2. 3 Notasi DFD (Roger S. Pressman, 2011).....	11
Tabel 2. 4 Simbol-simbol dalam <i>Flowchart</i> .....	12
Tabel 2. 5 Tabel <i>Confusion Matrix</i> .....	15
Tabel 3. 1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional Aplikasi Simulasi Psikotes Online .....	18
Tabel 3. 2 Tabel <i>Activity</i> .....	32
Tabel 3. 3 Tabel Kepribadian .....	33
Tabel 3. 4 Tabel Nilai .....	33
Tabel 3. 5 Tabel Soal Intelegensi .....	33
Tabel 3. 6 Tabel kerja.....	34
Tabel 3. 7 Tabel User .....	34
Tabel 4. 1 Hasil pengacakan LCM .....	74
Tabel 4. 2 Tabel Rencana Pengujian .....	76
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian.....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini menyajikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan ruang lingkup tugas akhir mengenai pengembangan simulasi psikotes *online* dengan pengacakan modul menggunakan *linear congruent method* (LCM).

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dalam bidang penyajian informasi sangatlah pesat. Dalam hal ini peranan komputer sangatlah penting. Komputer telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam aktivitas kehidupan manusia. Tuntutan dalam menyajikan sebuah informasi yang baik adalah tanggung jawab bagi pihak penyaji informasi. Salah satu bentuk penyajian informasi yang terdapat pada suatu aplikasi adalah penyajian informasi berbasis *web*. Dengan menggunakan program aplikasi berbasis web diharapkan dapat membuat suatu bentuk penyajian informasi yang lebih menarik sehingga dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Salah satu metode untuk mengetahui kemampuan dan kepribadian seseorang dapat dilakukan dengan pemeriksaan psikologis yang lebih dikenal dengan nama psikotes. Psikotes merupakan sistem pemeriksaan psikologi dengan mengukur kecepatan, ketepatan, serta kemampuan dari daya tangkap pemikiran seseorang. Psikotes tidak selalu berupa tes IQ. Tes IQ hanya merupakan salah satu bentuk pemeriksaan psikologis yang bertujuan mengukur tingkat kecerdasan yang menunjukkan pada tahapan atau kelompok dimana seseorang itu berada, apakah tergolong superior, cerdas, atau rata-rata. Sedangkan psikotes bertujuan untuk melihat keadaan emosional, motivasi, karakter, bakat, perilaku seseorang dalam memahami sesuatu. Psikotes terdiri dari beberapa jenis tes yaitu, Tes Intelegensi, Kemampuan, dan Kepribadian. Menurut Seorang pakar Psikologi Ratri Dewi, S.Psi, dari Universitas Diponegoro, ketiga jenis tes tersebut sangat penting dalam pelaksanaan ujian psikotes, namun jenis tes intelegensi dan kepribadian dapat mewakili dari representasi hasil tes peserta. Psikotes umumnya dilakukan secara tertulis dan dilakukan oleh instansi sebagai penyedia jasa. Oleh karena itu perlu



dibuat suatu simulasi psikotes yang dapat memudahkan peserta dalam melakukan pelatihan tes psikologi dengan mudah dan tidak mengeluarkan biaya.

Simulasi psikotes merupakan suatu media simulasi psikotes yang mampu membantu para peserta untuk melakukan pelatihan. Sebelumnya telah terdapat penelitian yang membahas tentang pelatihan simulasi psikotes (Andriyanti, 2008). Pada manajemen soal, penelitian tersebut tidak membahas tentang pengacakan soal sehingga soal yang ditampilkan akan terus berulang. Hal ini menyebabkan tingkat kesulitan soal terlalu mudah, karena peserta dapat mengingat soal-soal yang mereka dapatkan sebelumnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dicari metode pengacakan soal tes untuk pengacakan soal yang ditampilkan pada saat tes.

*Linear Congruent Method* merupakan salah satu metode pengacakan soal yang memanfaatkan model linier untuk membangkitkan bilangan acak. Arif Rahman (Rahman, 2013), menggunakan metode ini untuk pengacakan random sampling untuk menghindari tidak tersebarnya sampel secara acak. Berdasarkan literature tersebut, didapatkan bahwa LCM merupakan metode yang cocok digunakan untuk mengatasi masalah pengacakan soal pada penelitian ini.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian pengembangan simulasi psikotes online akan menggunakan metode LCM dalam melakukan pengacakan modul.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang dihadapi adalah bagaimana mengembangkan simulasi psikotes online untuk menentukan intelegensi dan kepribadian dengan pengacakan modul menggunakan *Linear Congruent Method*.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mampu menghasilkan fasilitas simulasi psikotes yang dapat diakses secara *online*.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu menyediakan sarana untuk melakukan psikotes secara online untuk mengetahui tingkat intelegensi dan kepribadian.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan, membahas tentang bagaimana cara mengembangkan simulasi psikotes online untuk menentukan intelegensi, kemampuan dan kepribadian seseorang dengan pengacakan modul menggunakan LCM. Fungsionalitas dari simulator psikotes yang akan dibangun meliputi :

- a. Simulasi psikotes dibangun berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP.
- b. Terdiri dari dua jenis tes, yaitu tes Intelegensi dan Kepribadian.
- c. Pengacakan soal dilakukan pada modul soal intelegensi menggunakan metode LCM.
- d. Jumlah soal intelegensi dalam *database* bernilai Bilangan Prima, yaitu 101 soal setiap subtes.
- e. Tersedianya fasilitas melihat nilai hasil dari pengerjaan soal-soal psikotes dan menampilkan kemampuan dan kepribadian peserta.
- f. Metode pengembangan menggunakan metode Konvensional dengan model proses Sekuensial Linier.

#### 1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

##### BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup serta sistematika penulisan dalam penulisan tugas akhir.

##### BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir. Landasan teori tersebut terdiri dari penjelasan tentang psikotes, teknologi web, *HyperText Markup Language* (HTML), *Linear Congruent Method*, model proses sekuensial linier, MySQL, dan PHP.

### BAB III. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak, baik perancangan struktur data, fungsional maupun perancangan antarmuka.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi perangkat lunak serta rincian pengujian perangkat lunak yang dibangun dengan metode *black box*.

### BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses perancangan sampai sistem diuji serta rencana pengembangan dari perangkat lunak di masa yang akan datang.