

ISSN 2303 - 1425

# J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015



**STIKI**

**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA**

Jl. Raya Tidar 100 Malang, 65146

Telp. (0341)560823, Fax (0341)562525

ISSN 2303 - 1425

# J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

## STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; [mail@stiki.ac.id](mailto:mail@stiki.ac.id)

## **PENGANTAR REDAKSI**

J-INTECH merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang guna mengakomodasi kebutuhan akan perkembangan Teknologi Informasi serta guna mensukseskan salah satu program DIKTI yang mewajibkan seluruh Perguruan Tinggi untuk menerbitkan dan mengunggah karya ilmiah mahasiswanya dalam bentuk terbitan maupun jurnal online.

Pada edisi ini, redaksi menampilkan beberapa karya ilmiah mahasiswa yang mewakili beberapa mahasiswa yang lain, yang dianggap cukup baik sebagai media pembelajaran bagi para lulusan selanjutnya.

Tentu saja diharapkan pada setiap penerbitan memiliki nilai lebih dari karya ilmiah yang dihasilkan sebelumnya sehingga merupakan nilai tambah bagi para adik kelas maupun pihak-pihak yang ingin studi atau memanfaatkan karya tersebut selanjutnya.

Pada kesempatan ini kami juga mengundang pihak-pihak dari PTN/PTS lain sebagai kontributor karya ilmiah terhadap jurnal J-INTECH, sehingga Perkembangan IPTEK dapat dikuasai secara bersama-sama dan membawa manfaat bagi institusi masing-masing.

Akhir redaksi berharap semoga dengan terbitnya jurnal ini membawa manfaat bagi para mahasiswa, dosen pembimbing, pihak yang bekerja pada bidang Teknologi Informasi serta untuk perkembangan IPTEK di masa depan.

REDAKSI

## DAFTAR ISI

Sistem Informasi Pengelolaan Magang Guna Mempermudah Proses Administrasi (Studi Kasus: Jurusan Hama dan Penyakit Tumbuhan Universitas Brawijaya) .....	01-06
<i>Adhita Purwitasari</i>	
Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Seminar dan <i>Workshop</i> pada Bidang Akademik (Studi Kasus: STIKI Malang).....	07-12
<i>Wida Afif El Khoiro</i>	
Sistem Informasi Administrasi Pengiriman Barang pada PT.Mindah Sejati Trans guna Mempermudah Pelaporan.....	13-15
<i>Purwa Indah Sari</i>	
Sistem Informasi Geografis Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus guna Menentukan Lokasi Sekolah .....	16-26
<i>Alnor Huda Firmansyah</i>	
Perancangan <i>Game First Person Shooter</i> 3D “ <i>Zombie Hunter</i> ” dengan Menggunakan Metode A* .....	27-33
<i>Ryan Mahendra Kusuma Putra</i>	
Sistem Informasi Biro Perjalanan <i>Tour</i> Berbasis <i>Website</i> dengan Menggunakan <i>Framework Codeigniter</i> pada <i>Anggada Indonesia Tour dan Travel</i> .....	34-39
<i>Amir Zubaidi</i>	
Sistem Informasi Geografis Sekolah Menengah Atas/Kejuruan guna Memberi Informasi Sekolah di Kota Malang .....	40-44
<i>Ulung Setyaputro</i>	
Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Layanan Kesehatan dengan Metode AHP ( <i>Analytical Hierarchy Process</i> ) di Kabupaten Sidoarjo.....	45-51
<i>Ady Prasetyo</i>	
Aplikasi <i>Game</i> Petualangan bagi Anak – Anak sebagai Media Pembelajaran	

Flora dan Fauna di Indonesia .....	52-55
<b>Fendik Gunawan</b> <i>Game Puzzle 2 Dimensi Pembelajaran Aksara Jawa dengan Menggunakan Adobe Flash .....</i>	56-59
<b>Filemon Bobby Ciptadi</b>	
Sistem Penunjang Keputusan Kelayakan Penerima Jamkesmas (Jaminan Kesehatan Masyarakat) dengan Metode SAW di Kecamatan Singosari Berbasis Web .....	60-66
<b>Andri Widhianto</b>	
Sistem Penunjang Keputusan Menggunakan Metode Topsis guna Menentukan Poli Rawat Jalan di Kota Malang Berbasis Webgis .....	67-73
<b>Ramadan Hadi Kusuma</b>	
Sistem Informasi Akuntansi guna Mempermudah Pembuatan Laporan Laba Rugi Peternakan UD. Putri Mandiri Kediri Berbasis Web (Studi Kasus: UD. Putri Mandiri Kediri) .....	74-78
<b>Dery Agistya Valiant</b>	
Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Penyakit Gigi dan Mulut dengan Metode <i>Forward Chaining</i> Berbasis Web .....	79-83
<b>Abdul Rozak</b>	
Sistem Penunjang Keputusan untuk Menentukan Minat Jurusan Siswa di SMK Al-Ikhlash Menggunakan Metode <i>Inferensi Fuzzy Mamdani</i> Berbasis Web (Studi Kasus: STIKI Malang) .....	84-88
<b>Azuansyah</b>	
Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Kerusakan Mesin CFM Pada Pesawat Terbang Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Forward Chaining</i> .....	89-93
<b>Anggi Danna Putra</b>	
Pemanfaatan Corona SDK dalam Pembuatan <i>Game</i> Edukasi untuk Anak Usia Dini.....	94-97
<b>Tyas Ari Dita</b>	
Tutorial Pembelajaran Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Web .....	98-101
<b>Ariky Seputranto</b>	
Sistem Pakar Identifikasi Penyakit dan Hama Tumbuhan Teh dengan Menggunakan Metode <i>Forward Chaining</i> Berbasis Android .....	102-108
<b>Ian Muhlisin</b>	
Sistem Informasi Tes Kepribadian untuk Seleksi dan Penempatan Tenaga Kerja pada Perusahaan .....	109-113
<b>Sugeng Jumadyono</b>	

ISSN 2303 - 1425

# J-INTECH

Journal of Information and Technology

Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015

---

- Pelindung** : Ketua STIKI
- Penasehat** : Puket I, II, III
- Pembina** : Ka. LPPM
- 
- Editor** : Subari, M.Kom
- Section Editor** : Daniel Rudiaman S.,ST, M.Kom
- 
- Reviewer** : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT.  
Evi Poerbaningtyas, S.Si, M.T.  
Laila Isyriyah, M.Kom  
Anita, S.Kom, M.T.
- 
- Layout Editor** : Nira Radita, S.Pd., M.Pd  
Muh. Bima Indra Kusuma

# Sistem Informasi Tes Kepribadian untuk Seleksi dan Penempatan Tenaga Kerja pada Perusahaan

Sugeng Jumadyono<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)  
Malang

Email: sugengjumadyono@gmail.com

## ABSTRAK

*Tes Kepribadian muncul dikarenakan adanya masalah kaya data tapi miskin informasi. Hal ini dialami oleh psikolog khususnya dan perusahaan pada umumnya dalam melaksanakan dan melakukan seleksi penerimaan pegawai, dimana pemanfaatan tes kepribadian sebagai modal utama dalam seleksi dan penempatan tenaga kerja pada perusahaan semakin tidak efektif dari segi administrasi dan tidak efisien dari segi waktu dan penggunaan alat tes. Diperlukan sistem yang dapat digunakan untuk mengefisienkan pengolahan data baik dimulai dari proses tes, scoring, interpretasi dan laporan hasil tes dapat menjamin keakuratan data dan integratif. Perusahaan pada umumnya, dalam melakukan seleksi atau penempatan tenaga kerja menggunakan formulir aplikasi untuk melihat kemampuan seorang pelamar. Kelemahannya meskipun penulis dokumen syarat lamaran pekerjaan adalah pelamar yang trampil atau peserta yang berhasil lolos sampai tahap wawancara bukan jaminan bahwa testee adalah orang yang tepat seperti yang dibutuhkan perusahaan. Perusahaan dapat melihat kesesuaian pelamar dengan tempat kerja melalui tes kepribadian. Tes Kepribadian diimplementasikan ke dalam sistem informasi untuk mengevaluasi perilaku dan gaya kerja individu dalam kaitannya dengan situasi kerja sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.*

**Kata Kunci:** sistem informasi tes kepribadian, tes psikologi, tes seleksi pegawai

## 1. PENDAHULUAN

Psikologi adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang perilaku manusia. Terdapat banyak cara untuk mempelajari perilaku manusia, salah satunya adalah dengan menggunakan alat tes psikologi. Tujuan penggunaan alat tes psikologi bergantung pada apa yang ingin dilihat, baik itu intelegensi, struktur kepribadian, maupun minat dan bakat individu.

Tes psikologi adalah alat ukur yang berisikan sekumpulan aitem berstandar objektif yang dapat digunakan secara luas, yang dapat membedakan ataupun memprediksi karakteristik individu baik secara psikologis ataupun perilakunya (Anastasi & Urbina, 1997; Kaplan & Sacuzzo, 2005).

Tes psikologi akan menghasilkan skor berdasarkan respon yang diberikan dari individu, yang kemudian memberikan informasi mengenai seberapa baik individu dalam bidang tertentu, bisa dalam pekerjaan ataupun mengetahui karakter seseorang, tergantung dari tujuan tes psikologi yang diberikan oleh psikolog.

Berdasarkan hasil wawancara dan fenomena yang ditemukan didapatkan informasi bahwa penggunaan alat tes kepribadian lebih banyak variasinya dibandingkan untuk tes kemampuan, yang sudah pasti memiliki usaha lebih banyak baik dari segi waktu maupun jumlah aitem. Sedangkan secara praktis, alat tes tidak dibenarkan memakan banyak waktu karena dapat menimbulkan kelelahan dan bosan serta tidak memiliki efisiensi baik dari segi waktu dan tenaga.

Pada dasarnya semua pelaksanaan tes seperti PAPI Kostick, DISC (Dominance Influence Steadiness Compliance), dan IST (Intelligenz Struktur Test) berawal dari tes secara manual, namun seiring dengan berkembangnya zaman dimana perkembangan teknologi baik itu sistem komputerisasi semakin dirasa lumrah dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan teknologi ini memudahkan psikolog untuk dapat mengakses berbagai informasi dan memberikan revolusi baru pada dunia alat tes, termasuk pada variasi alat tes kepribadian yang dapat diakses dengan mudah dan jauh

lebih efektif dan efisien, serta mudah dalam proses pengadministrasiannya. Rumusan Masalah

Bagaimana mengimplementasikan alat tes psikologi pada system informasi berbasis web untuk mendapatkan rekomendasi untuk promosi jabatan pada perusahaan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### a. Tes Kepribadian

Menurut Kartini Kartono dan Dali Gulo dalam Sjarkawim (2006) Personality adalah sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain diantaranya yaitu, integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang; segala sesuatu mengenai diri seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain.

Menurut Kaplan dan Saccuzo (2005) Tes kepribadian adalah seperangkat alat tes yang disusun untuk mendeskripsikan bagaimana kecenderungan seseorang bertingkah laku.

### b. PAPI Kostick

Dalam mendefinisikan arti dari Papi Kostick beberapa sumber memiliki pendapat, diantaranya yaitu:

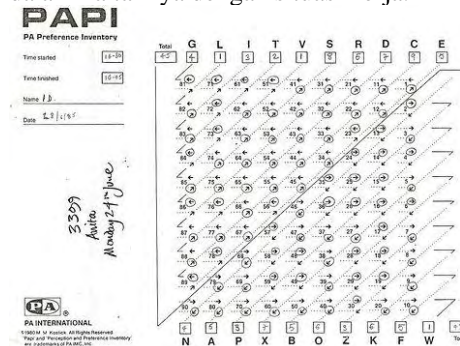
Menurut Dr. Max Martin Kostick (1960) Penemu PAPI Kostick sekaligus Guru Besar Psikologi Industri asal Massachusetts, Amerika. PAPI Kostick mengukur dinamika kepribadian (psychodynamics) dengan memperhatikan keterkaitan dunia sekitarnya (environment) termasuk perilaku dan nilai perusahaan (values) yang diterapkan dalam suatu perusahaan / situasi kerja dalam bentuk motif (need) dan standar gaya perilaku menurut persepsi kandidat (role) yang terekam saat psikotest.

Seiring dengan berjalannya waktu dan kajian yang dilakukan beberapa ahli psikologi, melahirkan banyak versi dan beragam namun tetap pada tujuan yang sama. Beberapa versi yang dilahirkan oleh para ahli antara lain, Versi Swedia diperkenalkan di awal 1980-an dan versi ini diperkenalkan pada tahun 1997 dengan versi ipsative (PAPI-I) dan normative (PAPI-N). Versi ipsative, PAPI-I, dirancang untuk digunakan untuk pengembangan pribadi. Versi normative, PAPI-N, yang dimaksudkan untuk digunakan untuk perbandingan dan seleksi.

Dasar pemikiran untuk desain dan formulasi PAPI didasarkan pada penelitian

dan teori kepribadian “needs-press” oleh Murray (1938).

PAPI Kostick merupakan salah satu tes kepribadian yang tercermin dalam tingkah laku yang didasarkan pada kategorisasi. Papi mengukur role (standar gaya perilaku) dan need (perilaku dan nilai perusahaan) individu dalam kaitannya dengan situasi kerja.



### c. Internet

Internet merupakan sebuah aplikasi yang merupakan cara untuk melakukan komunikasi yang menggunakan jasa jaringan. Beberapa orang akan berdebat bahwa 3 igno informasi saat ini diinstal pada arsitektur jaringan-jaringan area 3 igno atau luas. Dari beberapa jaringan tersebut meliputi diagnosa mainframe, server jaringan, dan berbagai macam aplikasi desktop, laptop, dan 3ignose gengg claint. (Dittman 2006, h 25).

#### Web

World Wide Web (WWW) atau serikng disebut juga dengan sebutan Web yakni merupakan suatu sumber daya internet yang berkembang sangat pesat. Sebuah informasi Web didistribusikan melalui pendekatan Hyperlink, yang memungkinkan sebuah teks, gambar, atau objek-objek lainnyayang menjadi sebuah acuan untuk menggunakan aplikasi dan halaman-halaman web lainnya. Dengan pendekatan hyperlink ini, seseorang dapat dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu halaman ke halaman lainnya.

Pada awalnya aplikasi Web dibangun dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (HyperText Markup Languade) dan 3ignose yang digunakan dinamakan HTTP (HyperText Tranfer Protocol), (Kadir 2005, h 3).

#### HTML

HTML (HyperText Markup Languade) adalah setandar yang digunakan pada halaman Web. Berdasarkan inilah browser dengan memahami isi suatu



dokumen yang berasal dari Web server. HTML bekerja dengan menggunakan HTTP (Hypertext Transfer Protocol), yaitu protocol komunikasi yang memungkinkan Web server berkomunikasi dengan Web browser, (Kadir 2005, h 28).

#### *Personal Home Page (PHP)*

PHP singkatan dari (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa scripting server-side bagi pemrograman web. Secara sederhana, PHP merupakan tool bagi pengembangan web dinamis, PHP sangat populer karena memiliki fungsi built-in lengkap, cepat, mudah dipelajari, dan bersifat gratis.

Script PHP cukup disisipkan pada kode HTML agar dapat bekerja, PHP dapat berjalan di berbagai web server dan 31agno operasi yang berbeda. PHP juga merupakan bahasa yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML, ( Wibowo 2007. H 2).

#### *MYSQL*

Data adalah bagian penting dari pemrograman modern sehingga keseluruhan bahasa program menyediakan fungsi untuk mengakses database. Standar utama untuk bahasa database adalah Structured Query Language (SQL), SQL distandarisasi sebagai bahasa untuk menciptakan database, menyimpan informasi ke dalam database, dan mendapatkan kembali informasi darinya. Aplikasi khusus dan lingkungan pemrograman mengkhususkan diri untuk menginterpretasikan data SQL. Seorang programmer akan mulai dengan menciptakan suatu struktur data di dalam SQL dan kemudian menulis suatu program dalam bahasa (PHP) untuk mengakses data tersebut. Program PHP kemudian 4iag menformulasikan permintaan atau memperbarui data tersebut, yang dilewatkan ke interpreter SQL.

Banyak Relational Database Management System (RDBMS) yang tersedia, tetapi MySQL khususnya sangat cocok untuk bekerja sama dengan PHP. Bagaimanapun, konsep dasar SQL tetap sama apa pun jenisnya database yang anda pergunakan. Secara umum, perintah SQL yang diuraikan pada bab ini bekerja tanpa modifikasi dalam Microsoft Access, Microsoft SQL Server, dan Oracle, seperti halnya pada sejumlah paket RDBMS lainnya. (Paranginangin 2006. H 380)

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menghitung skor peran, yaitu dengan menjumlahkan anak panah yang dilingkari, baik yang horizontal maupun vertical sesuai dengan arah tanda panah.

Lembar jawaban Papikostik terbagi atas 2 bagian secara diagonal (dari bagian kiri bawah hingga kanan atas di lembar jawaban), sehingga membentuk seperti segitiga. Skoring di salah satu segitiga tidak ada kaitannya dengan skoring di segitiga yang lain. Pernyataan yang diukur pada sebelah kiri segitiga menggambarkan Roles, sedangkan yang di sebelah kanan segitiga menggambarkan Needs.

Dimulai dengan skoring G yang diawali dari garis paling atas hingga ke sebelah kiri (nomor 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, dan 81). Hitung seberapa banyak panah horizontal yang dilingkari. Letakkan jumlah perhitungan tersebut di kotak G.

Skoring L dimulai dengan baris kedua pada garis diagonal tersebut bergerak secara horizontal ke sebelah kiri dan hitung seberapa banyak panah horizontal yang dilingkari (nomor 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, dan 82). Kemudian, ikuti panah diagonal tersebut dan hitung panah diagonal yang dilingkari pada nomor 81). Hasilnya tuliskan di kotak L.

Skoring I dimulai dengan baris ketiga pada garis diagonal tersebut bergerak secara horizontal ke sebelah kiri dan hitung seberapa banyak panah horizontal yang dilingkari (nomor 23, 33, 43, 53, 63, 73, dan 83). Kemudian, ikuti panah diagonal tersebut dan hitung panah diagonal yang dilingkari (pada nomor 82 dan 71). Hasilnya tuliskan di kotak I.

Skoring T dimulai dengan baris keempat pada garis diagonal tersebut bergerak secara horizontal ke sebelah kiri dan hitung seberapa banyak panah horizontal yang dilingkari (nomor 34, 44, 54, 64, 74, dan 84). Kemudian, ikuti panah diagonal tersebut dan hitung panah diagonal yang dilingkari (pada nomor 83, 72 dan 61). Hasilnya tuliskan di kotak T.

Skoring V dilakukan dengan cara yang sama. Terdapat 5 panah horizontal dan 4 panah diagonal untuk dihitung. Lakukan hal yang sama pula untuk S, R, D dan C.

Untuk skoring E, hanya ada garis diagonal yang sejajar dengan garis diagonal segitiga tersebut (nomor 89, 78, 67, 56, 45, 34, 23, 12, dan 1). Hitung jumlah garis diagonal yang dilingkari, kemudian tulis hasilnya di kotak E.

Periksa akurasi/ketepatan hasil perhitungan tersebut dengan cara mejumlahkan hasil perhitungan pada segitiga atas (G, L, I, T, V, S, R, D, C, dan E), kemudian tuliskan hasilnya di kotak "TOTAL". Jika hasilnya 45, maka skoring telah dilakukan dengan akurat. Namun jika hasilnya kurang atau lebih dari 45, maka harus dilihat kembali apakah ada nomor yang belum terisi atau terisi double.

Untuk segitiga kedua (bawah), hal yang sama juga berlaku, namun garis diagonal yang dihitung mengarah ke bawah dan perhitungan dimulai dari baris paling bawah dari lembar jawaban.

Dimulai dengan W, menghitung jumlah panah horizontal yang dilingkari (nomor 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, dan 10). Letakkan hasilnya di kotak W.

Skoring F dilakukan dengan cara menghitung panah horizontal yang dilingkari dari garis diagonal menuju ke panah diagonal (nomor 10). Jika panah-panah tersebut dilingkari, maka harus dihitung.

Skoring K dilakukan dengan cara menghitung panah horizontal yang dilingkari dari garis diagonal menuju ke panah diagonal (nomor 9 dan 20). Tulis hasilnya di kotak K. Skoring Z, O, B, X, P, A, dan N dilakukan dengan cara yang sama.

Periksa akurasi/ketepatan hasil perhitungan tersebut dengan cara mejumlahkan hasil perhitungan pada segitiga atas (G, L, I, T, V, S, R, D, C, dan E), kemudian tuliskan hasilnya di kotak "TOTAL". Jika hasilnya 45, maka skoring telah dilakukan dengan akurat. Namun jika hasilnya kurang atau lebih dari 45, maka harus dilihat kembali apakah ada nomor yang belum terisi atau terisi double.

## Implementasi Halaman Utama

Form Utama adalah form awal dari aplikasi ini yang muncul sebelum user melakukan login. Form ini bersifat sebagai sekuriti aplikasi, sehingga hanya user yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini secara maksimal. Pada form utama user dapat melakukan login dan membaca pengumuman (berita seputar pekerjaan). Untuk dapat menggunakan aplikasi ini secara maksimal, user diharuskan untuk melakukan login terlebih dahulu dengan menginputkan Username dan Password. Pada saat user melakukan login akan dilakukan pengecekan apakah user tersebut sudah terdaftar dan apa hak akses user tersebut.



Gambar 1. Form Utama (Halaman Utama)

## Halaman Pekerjaan

Form Data Pekerjaan digunakan untuk melihat semua daftar Pekerjaan yang sudah di postingkan. Pada form ini juga terdapat beberapa fitur yaitu Tambah Data Pekerjaan, Edit Data Pekerjaan, dan Hapus Data Pekerjaan (Lihat Gambar 4.6). Untuk menambah data pekerjaan klik pada "Tambah Data" maka akan dibawa ke form Tambah Data Pekerjaan (lihat Gambar 4.6). Untuk edit data Pekerjaan klik pada "Sunting" maka akan dibawa ke form Edit Data Pekerjaan (lihat Gambar 4.6). Untuk menghapus data pekerjaan klik pada "Hapus" maka akan dibawa ke form Hapus Data Pekerjaan (lihat Gambar 2).



Gambar 2. Form Data Pekerjaan

## Halaman Hasil Interpretasi Tes

Form Laporan Hasil Interpretasi diperuntukkan bagi admin atau penyedia tes agar dapat melihat hasil tes yang dilakukan oleh user/tessee.

Laporan Hasil Interpretasi Tes Kepribadian Testee

No	Nama Testee	Nama Manger	Jenis Tes
1	Vika Dharika	Kebudayaan Masyarakat	3. Berhasil dan aktif, juga akan bekerja
		Peran Perilaku Kerja	5. Aktif dan berprestasi dalam bekerja
		Kebudayaan Berprestasi	3. Ketidaksihan dalam, kesediaan dalam suatu pekerjaan tidak akan adanya hasil
2	Lubetrisya	Kebudayaan Mengerjakan	3. Mengajar melakukan untuk memahami bagaimana proses yang akan melakukan yang yang bertanggung jawab
		Peran Melakukan Kebudayaan	5. Berhasil dan lancar dan mudah mengerjakan kebudayaan
		Peran Pemimpin	1. Melakukan tugas sesuai yang bertanggung jawab yang untuk dapat bekerja
3	Aditya	Peran Perilaku Berprestasi	4. Berprestasi saat
		Peran Guru	3. Mengajar dan bekerja sendiri dan mandiri
		Kebudayaan Berprestasi	7. Berhasil melakukan, aktif dan semangat dan
4	Social Nature	Peran Melakukan Sosial	8. Komunikasi yang dalam melakukan sosial, juga memiliki sosial
		Kebudayaan Berprestasi	4. Bekerja dengan baik dalam melakukan berprestasi
		Kebudayaan Sosial	4. Memiliki dan aktif
		Kebudayaan Sosial	4. Memiliki dan aktif
5	Vika Siska	Peran Mengajar	5. Menjalankan tugas dengan tanggung jawab
		Peran Berprestasi Dengan	5. Menjalankan tugas dengan tanggung jawab
		Peran Orang Yang Baru	3. Menjalankan tugas dengan baik
6	Sampurnama	Mengajar dan Berprestasi	1. Menjalankan tugas dengan baik dan mandiri
		Kebudayaan Orang Baru	5. Aktif dan berprestasi dengan baik, dengan semangat berprestasi
		Kebudayaan Orang Baru	5. Menjalankan tugas dengan baik dan mandiri
7	Priaawantha	Kebudayaan Mengajar	5. Menjalankan tugas dengan baik dan mandiri
		Kebudayaan Berprestasi	5. Menjalankan tugas dengan baik dan mandiri

**Gambar 3.** Hasil Interpretasi Tes Kepribadian

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### a. Kesimpulan

Dari hasil analisa penerapan sistem informasi test kepribadian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem informasi tes kepribadian untuk seleksi dan penempatan tenaga kerja memiliki kinerja sistem yang mampu berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan fungsional.
2. Mampu memberikan deskripsi kepribadian dan persentase kesesuaian kepribadian testee berdasarkan kualifikasi kepribadian target secara akurat, efektif, dan efisien.
3. Memberikan hasil deskripsi kepribadian yang dapat dicocokkan dengan kualifikasi kepribadian menurut posisi pekerjaan tertentu.

##### b. Saran

Sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan dan pengembangan sistem lebih lanjut penulis memberikan saran, yaitu:

1. Kedepannya dapat dikembangkan lagi pada sistem operasi mobile sehingga aplikasi ini bisa digunakan dalam berbagai sistem operasi mobile seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang dengan pesatnya
2. Implementasi selanjutnya, dapat dikombinasikan dengan beragam tes kepribadian lainnya sesuai dengan prosedur dan kebutuhan yang tepat sasaran.

#### 5. REFERENSI

- [1] Budiharjo, Andreas (2004). Peran Strategi SDM Menghadapi Persaingan Global. Jurnal Sumber Daya Manusia Universitas Indonesia, Jakarta.
- [2] Hersey, P. Kenneth, H.B. (1993). Management Of Organizational Behaviour: Utilizing Human Resources. 4th. ED. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- [3] Schultz, D.P., & Schultz, S.E. (1990). Psychology And Industry Today: Intoduction To Industrial And Organizational Psychology. 5th ED. New York: MacMillan Pulishing Co. Inc.