

**SISTEM PAKAR EVALUASI PSIKOLOGIS REMAJA PADA LEMBAGA
INDONESIA CREATIVE CENTRE JAKARTA**

Henny Destiana¹⁾, Sari Suleha²⁾

¹⁾Program Studi Manajemen Informatika
AMIK BSI BANDUNG
Jl. Sekolah Internasional No. 1-6 Antapani Bandung
henny.hnd@bsi.ac.id

²⁾Program Studi Sistem Informasi
STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Jl.Kramat Raya No.18 Jakarta Pusat
shary.bontot@gmail.com

ABSTRACT

Expert System or popular name is psikotest surely already in common and become a regular activity in schools and institutions both large companies and small companies. There are various types of offers and the quality offered, but generally give the same picture as good. Psychological evaluations for students is a device used to illustrate the uniqueness of the individual's personality and their potential. Based on the understanding of the needs from the school, obtained from research on existing educational institutions that schools have needs different levels. The answer from an expert on a consultation of trustworthy and accountable and has a value of quality results, because an expert control field has been practiced based on the experience and knowledge gained. The method used in the design of this expert system application is Ranut Forward. Application of expert system is useful to help users in analyzing interest talents by way of input answers of statements that have been there on this expert system in every aspect from the input data condition statement to answer her, then get the results of the analysis of interest flair complete with analysis profession that should be focused over the interests of his talent.

Key Word : Psychological Evaluation, Expert System, Interest Talents

I. PENDAHULUAN

Evaluasi psikologis untuk siswa adalah sebuah perangkat yang digunakan untuk memberikan gambaran keunikan kepribadian individu dan potensi yang dimilikinya. Berdasarkan pemahaman atas kebutuhan sekolah, dari penelitian yang didapatkan terhadap institusi pendidikan yang ada bahwa sekolah memiliki tingkat kebutuhan yang berbeda beda.

Menurut (Andayati, 2012) dalam penelitiannya :

Rothwell Miller Inventory Blank (RMIB) merupakan instrumen tes baku/formal yang dibuat oleh Rothwell-Miller, serta telah banyak dipakai untuk mengukur bakat dan minat seseorang. Pada dasarnya setiap orang memiliki bakat dan minat tertentu, oleh karena itu perlu suatu penganalisaan atau prediksi

untuk mengetahui bakat dan minat yang ada dalam diri setiap individu. Alat tes ini banyak digunakan untuk dunia pendidikan misalnya penjurusan di SMA dan Perguruan Tinggi, serta dapat digunakan untuk dunia kerja dalam penentuan posisi jabatan seseorang (*placement*). Tes ini bisa juga digunakan untuk mengantisipasi kesenjangan antara keinginan orang tua dan keinginan anak dalam memilih studinya, misalnya seorang bapak mempunyai profesi menjadi dokter, dan seorang ibu mempunyai profesi seorang akuntan. Bapak menghendaki anaknya dapat meneruskan untuk menjadi dokter, dan ibu juga menghendaki ada anaknya yang dapat menjadi akuntan. Hal diatas akan menimbulkan suatu permasalahan, andaikan bapak dan ibu selaku orang tua memaksakan kehendak

pada anaknya, dengan berbagai bujukan dan rayuan. Untuk mencari solusi dari masalah yang ada, maka orang tua akan bijak seandainya pada anaknya dilakukan tes minat bakat. Orang tua akan tahu anaknya condong ke profesi dokter atukah sebagai akuntan, bisa jadi anaknya tidak punya bakat dan minat dikedua profesi diatas, tapi memiliki minat bakat yang lain, misalnya di dunia musik atau penyiar yang jauh dari profesi orang tuanya.

Jawaban dari seorang pakar (*expert*) atas sebuah konsultasi tentu dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan dan memiliki nilai hasil yang berkualitas, dikarenakan seorang pakar (*expert*) menguasai bidang yang telah ditekuninya berdasarkan pengalaman dan ilmu yang didapat

Maksud dan tujuan

Maksud dari penulisan jurnal ini adalah :

Dalam penulisan jurnal ini penulis mempunyai tujuan yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik, adapun maksud penulisan ini adalah:

- a) Penulis mempermudah psikolog dalam menganalisa kondisi psikologis minat dan bakat siswa dari jawaban yang telah diberikan, dan dapat mengarahkan siswa tersebut untuk mendapatkan apa yang sebenarnya dia ingin dapatkan.
- b) Penulis mencoba memberikan hitungan analisa evaluasi psikologis minat dan bakat yang lebih pasti dari pengalaman para ahli psikolog.

Sedangkan tujuan dari penulisan ini adalah untuk membantu pengguna dalam menganalisa minat bakat dengan cara melakukan *input* jawaban dari pernyataan yang telah ada pada sistem pakar ini di setiap aspek

Ruang lingkup

Dalam ruang lingkup penulisan Jurnal ini, penulis membatasi perancangan sistem pakar dari kategori tes yang dianalisa yaitu tes minat dan bakat siswa untuk sekolah menengah pertama, Admin untuk mendaftarkan guru dan siswa, serta guru untuk melihat hasil test minat bakat dari siswanya. maka di dapatkan hasil analisa dari minat bakat lengkap dengan analisa profesi yang seharusnya difokuskan sesuai minat bakatnya siswa

II. KAJIAN LITERATUR

Menurut (Sukmoko, 2006) “Yang dimaksud bakat adalah bukan yang mengacu kepada kecakapan teknis dasar untuk suatu profesi tertentu, tetapi sebuah unsur kepribadian yang menentukan apakah seseorang menjadi mampu atau tidak mampu melakukan sesuatu dengan baik atau tidak baik”.

Evaluasi psikologis atau tes intelegensi adalah salah satu cara untuk mengukur sejauh mana bakat dan kemampuan kualitas yang dimiliki seseorang. Menurut Jhonson dalam (Prasetyono, 2008) memberikan empat batasan pada kata intelegensi:

1. Yang berkaitan dengan informasi dalam arti timbal balik, jarak jauh, maupun sesuatu yang rahasia.
2. Berkaitan dengan pengenalan atau persyaratan didalam kehidupan masyarakat dan hubungannya dengan yang lain.
3. Berkaitan dengan ruh atau batin yang tidak mempunyai wadah.
4. Kemampuan untuk mengerti, keahlian, atau talenta. Tetapi, dalam hal ini ia lebih menekankan pada kemampuan atau bakat. Bakat yang dicapai setelah lahir, artinya kemampuan dan bakat-bakatnya itu akan mencapai kualitas maksimum setelah melalui proses-proses pengenalan, pengertian, dan pemahaman sebagai bentuk dari pengalaman nyata.

Sedangkan menurut Galton dalam (Prasetyo, 2008) mengemukakan bahwa “Kata intelegensi menunjukkan adanya kemampuan menyelesaikan masalah yang sudah ada sejak lahir”. Dalam hal ini Galton adalah orang pertama yang berhasil menentukan hal ini dengan jelas berdasarkan penelitian-penelitian dibidang genetika.

Secara sederhana, intelegensi adalah satu faktor yang berbeda antara individu dan berasosiasi dengan tingkat kemampuan umum yang diperagakan dalam melakukan aneka ragam tugas yang berbeda dan banyak variasinya.

Pengertian dari sistem pakar menurut Martin dan Oxman dalam (Kusrini, 2006) adalah “Sistem berbasis komputer yang menggunakan pengetahuan, fakta, dan teknik penalaran dalam memecahkan masalah yang biasanya dapat dipecahkan oleh seorang pakar dalam bidang tersebut”.

Pada dasarnya sistem pakar diterapkan untuk mendukung aktivitas pemecahan masalah. Beberapa aktivitas masalah yang dimaksud antara lain : pembuatan keputusan, pemanduan pengetahuan, pembuatan desain, perencanaan, prakiraan, pengaturan, pengendalian, diagnosis, perumusan, penjelasan., pemberian nasihat, dan pelatihan. Selain itu sistem pakar juga berfungsi sebagai asisten yang pandai dari seorang pakar (Kusrini, 2006).

Menurut Heckerman dalam (Kusrini, 2006) menyatakan bahwa “Sistem pakar untuk melakukan diagnosis kesehatan telah dikembangkan sejak tahun 1970. Sistem pakar untuk melakukan diagnosis pertama dibuat oleh Bruce Buchanan dan Edward Shortliffe”.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metodologi yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah *SDLC* (*System Development Life Cycle*). *SDLC* merupakan suatu proses yang saling berhubungan untuk membuat sebuah sistem, mendesain sebuah sistem, membangun dan menyampaikannya kepada *user*. Ada beberapa model yang dikembangkan berdasarkan prinsip *SDLC* sesuai sistem yang akan diimplementasikan. Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan Sedangkan untuk metode pengembangan *Software* menggunakan metode *Waterfall*.

IV. PEMBAHASAN

A. Tinjauan perusahaan

Pertama kali didirikan pada tahun 2002 dalam bentuk perkumpulan atau LSM yang bergerak dibidang pendidikan dengan mengadakan kegiatan pemilihan raja ratu buku tingkat nasional. Kemudian mengembangkan diri sebagai bentuk cv yang menangani bidang pendidikan.

Indonesian Creative Centre (ICC) adalah lembaga penyelenggara pelatihan pengembangan SDM, evaluasi psikologis, training, dan *outbond*. Memberikan pelayan konsultasi untuk dunia pendidikan, keluarga, instansi maupun perusahaan. Jenis evaluasi psikologis yang diberikan memiliki fungsi antara lain :

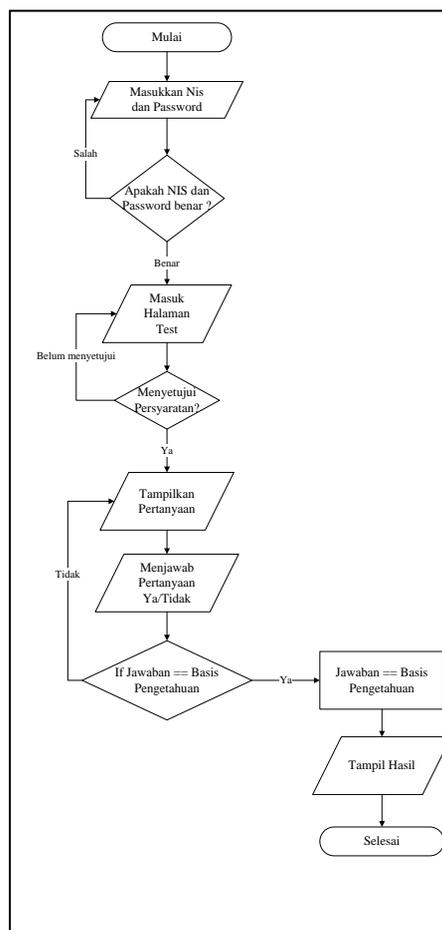
1. Pemetaan karakter
2. Mengetahui tingkat kecerdasan atau EQ

3. Minat dan bakat
4. Memberikan pertimbangan saran dan jurusan profesi.

B. Rancangan algoritma

Dalam penyusunannya, sistem pakar mengombinasikan kaidah-kaidah penarikan kesimpulan (*inference rules*) dengan basis pengetahuan tertentu yang diberikan oleh satu sama lain pakar dalam bidang tertentu. Kombinasi dari kedua hal tersebut disimpan dalam komputer, yang selanjutnya digunakan dalam proses pengambilan keputusan untuk penyelesaian masalah tertentu. Suatu sistem pakar disusun oleh tiga modul yaitu :

- a. Modul Penerimaan Pengetahuan (*Knowledge Acquisition Mode*)
Sistem berada pada modul ini pada saat *user* menerima pengetahuan dari pakar. Proses mengumpulkan pengetahuan-pengetahuan yang akan digunakan untuk pengembangan sistem dilakukan dengan bantuan *knowledge engineer*. Proses *knowledge engineer* adalah sebagai penghubung antara suatu sistem pakar dengan pakarnya.
- b. Modul Konsultasi (*Consultation Mode*)
Pada saat sistem berada pada posisi memberikan jawaban atas permasalahan yang diajukan oleh *user*. Sistem pakar berada dalam modul konsultasi. Pada modul ini *user* berinteraksi dengan sistem dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh sistem.
- c. Modul Penjelasan (*Explanation Mode*)
Modul ini menjelaskan proses pengambilan keputusan oleh sistem (bagaimana suatu keputusan dapat diperoleh).



Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 1. Rancangan Algoritma Forward Chaining

C. Basis Pengetahuan

Arhami (2005:15) Isi dari basis pengetahuan adalah fakta-fakta dan aturan-aturan yang dipakai oleh beberapa pakar dengan dilandasi pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman beberapa pakar. Untuk mempresentasikan pengetahuan digunakan metode kaidah produksi yang biasanya ditulis dalam bentuk Jika-Maka (*If-Then*).

1. Rule – Rule pada Pakar

Rule 1 : IF Memperbaiki alat - alat elektronik **And** Memperbaiki Mobil **And** Memperbaiki alat - alat mekanik **And** Membuat sesuatu dengan kayu **And** Mengambil kursus Pendidikan Teknologi (misalnya seni industri, toko) **And** Mengambil kursus menggambar Mekanik **And** Mengambil kursus Perkayuan

And Mengambil kursus mekanika mobil/motor **And** Bekerja dengan seorang ahli mekanik atau teknisi **And** Bekerja diluar ruangan **And** Mengoperasikan mesin - mesin atau peralatan bermotor **And** Pernah menggunakan perkakas perkayuan berat, seperti gergaji besar, mesin bubut, atau penabur pasir **And** membuat gambar berskala **And** mengganti oli atau ban mobil **And** pernah mengoprasikan perkakas berat seperti bor tekan, gerinda, atau mesin jahit **And** membuat furniture atau kerajinan kayu **And** memperbaiki peralatan elektrik **And** memperbaiki furniture **And** menggunakan perkakas-perkakas pertukangan **And** melakukan perbaikan pipa ledeng sederhana **And** membuat bahan sederhana dari kayu **And** mengecat ruangan - ruangan dari suatu rumah atau apartemen **And** Mekanik pesawat **And** Mekanik mobil **And** Tukang Kayu **And** Pengemudi truk **And** Peninjau (Surveyor) **And** Inspektur kontruksi **And** Mekanik radio **And** Mekanik lokomotif **And** Masinis **And** Ahli listrik **And** Petani **And** Pilot helikopter **And** Teknisi elektronika **And** Tukang las **Then** minat bakatnya adalah **REALISTIC**

Rule 2 : IF Membaca buku-buku atau majalah-majalah ilmiah **And** Bekerja di kantor atau laboratorium penelitian **And** Mengerjakan sebuah proyek ilmiah **And** Mempelajari teori ilmiah **And** Bekerja dengan bahan kimia **And** Menerapkan matematika dalam masalah-masalah praktis **And** Mengambil mata kuliah fisika **And** Mengambil mata kuliah kimia **And** Mengambil mata kuliah matematika **And** Mengambil mata kuliah Biologi **And** Mempelajari masalah-masalah ilmiah atau teknisi **And** menggunakan aljabar untuk memecahkan masalah -masalah matematika **And** Saya dapat melakukan eksperimen atau survei ilmiah **And** mengerti "half-life"(waktu paruh) dari elemen sebuah radio aktif **And** menggunakan tabel-tabel logaritma **And** menggunakan komputer untuk mempelajari suatu masalah **And** menggambarkan fungsi dari sel-sel darah putih **And** menginterpretasikan rumus sederhana kimia **And** mengapa orang mebuat satelit tidak jauh dari bumi **And** menulis sebuah laporan ilmiah **And** mengerti akan teori "Ledakan Besar" (Big Bang) dari alam semesta **And** mengerti akan peranan DNA dalam genetika **And** Ahli Cuaca **And** Ahli biologi **And** Ahli perbintangan **And** Teknisi laboratorium kesehatan **And** Antropologi **And** Apoteker **And** Ilmuan Penelitian Independen **And**

Penulis artikel ilmu ilmiah *And* Ahli Geologi *And* Ahli tumbuh-tumbuhan *And* Pekerjaan penelitian Ilmiah *And* Ahli Fisika *And* Peneliti ilmu social *And* Analisis lingkungan *Then* minat bakatnya adalah *INVESTIGATIVE*

Rule 3: IF Membuat sketsa, menggambar, atau melukis *And* Medesain furniture, pakaian, atau poster *And* Bermain dalam band, kelompok musik, atau orkestra *And* Latihan Instrumen Musik *And* Membuat potret - potret atau fotografi *And* Menulis novel atau bermain drama *And* Mengambil mata kuliah seni *And* Mengarahkan atau mengkomposisikan segala jenis musik *And* Bekerja dengan seorang seniman, penulis, atau pengukir yang berbakat *And* Mempertunjukkan untuk orang lain (menari, seni, dan lainnya) *And* Membaca artikel tentang seni, sastra, atau musik *And* dapat memainkan sebuah intrumen musikal *And* berpartisipasi dalam dua atau empat bagian nyanyian paduan suara *And* berperan sebagai pemusik solo *And* berakting dalam sebuah pertunjukkan *And* melakukan pemahaman bacaan *And* mengerjakan suatu lukisan, pewarnaan, atau ukiran *And* mengarahkan atau mengkomposisikan musik *And* mendesain pakaian, poster, atau furniture *And* menulis cerita atau puisi dengan baik *And* menulis sebuah pidato *And* membuat foto yang menarik *And* Penyair *And* Musisi *And* Novelis *And* Aktor/Aktris *And* Penulis lepas *And* Pengarah music *And* Jurnalis *And* Seniman *And* Penyanyi *And* Komposer *And* Pemahat *And* Dermawan *And* Kartunis *And* Penghibur *Then* minat bakatnya adalah *ARTISTIC*

Rule 4: IF Bertemu dengan tokoh pendidik atau terapis yang penting *And* Membaca artikel atau buku sosiologi *And* Bekerja untuk yayasan amal *And* Membantu orang lain dengan masalah - masalah pribadi mereka *And* Mempelajari perilaku kriminal anak muda *And* Membaca artikel atau buku psikologi *And* Mengambil mata kuliah HUMAS (Hubungan Masyarakat) *And* Mengajar di Sekolah Menengah Umum *And* Mengawasi kegiatan-kegiatan untuk pasien rumah sakit jiwa *And* Mengajar orang-orang dewasa *And* Bekerja sebagai sukarelawan *And* dapat dengan mudah berbicara dengan berbagai macam orang *And* mahir dalam menjelaskan kepada orang lain *And* dapat bekerja sebagai pengorganisasian lingkungan (RT) *And* Orang-orang mencari saya untuk mengutarakan masalah mereka *And* mengajari anak- anak dengan mudah *And*

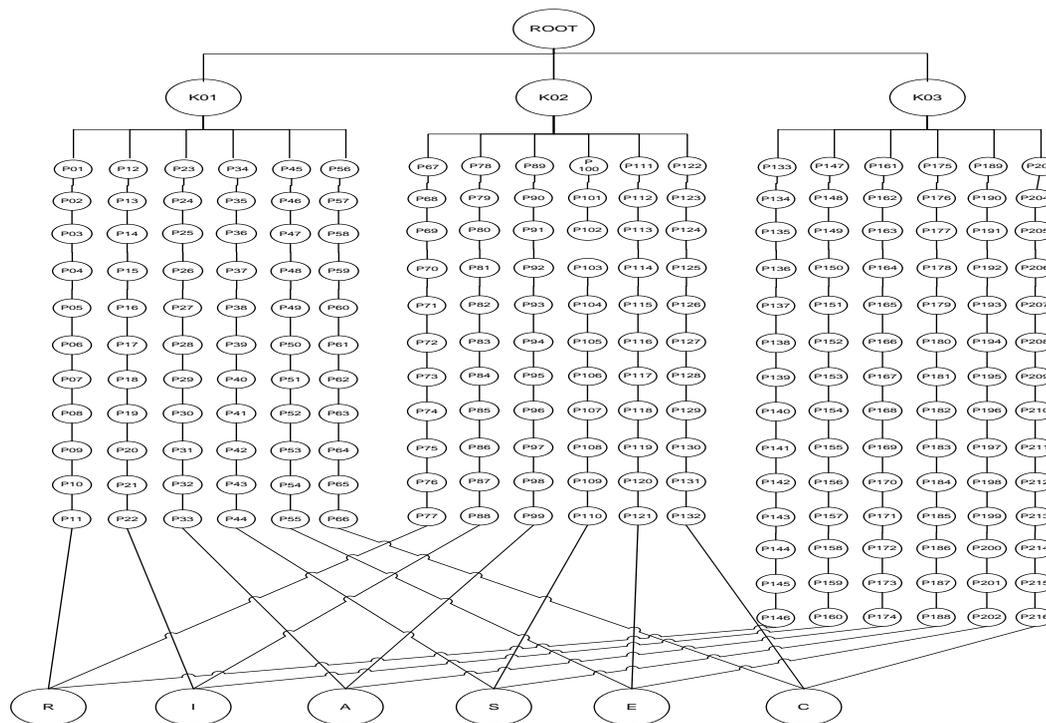
mengajari orang-orang dewasa dengan mudah *And* mahir dalam membantu orang-orang yang sedih atau bermasalah *And* mempunyai pemahaman yang baik akan hubungan-hubungan sosial *And* mahir dalam mengajari orang lain *And* membuat orang-orang merasa nyaman *And* lebih baik bekerja dengan orang-orang dibandingkan dengan alat-alat atau ide-ide *And* Konsultan karir *And* Ahli kemasyarakatan *And* Guru SMU *And* Penasehat penyalahgunaan zat-zat berbahaya *And* Ahli kejahatan anak-anak muda *And* dapat mengajari orang-orang dewasa dengan mudah *And* Konsultan pernikahan *And* Psikolog klinik *And* Guru ilmu sosial *And* Konsultan pribadi *And* Kepala kemah anak muda *And* Pekerjaan social *And* Penasehat rehabilitasi *And* Kepala tempat bermain *Then* minat bakatnya adalah *SOCIAL*

Rule 5: IF Mempelajari strategi-strategi untuk keberhasilan bisnis *And* Menjalankan bisnis-bisnis atau jasa milik sendiri *And* Menghadiri konferensi penjualan *And* Mengambil semester pendek tentang administrasi atau kepemimpinan *And* Menjalani sebagai seorang petugas pada beberapa kelompok *And* Melakukan supervisi pekerjaan orang lain *And* Bertemu eksekutif-eksekutif atau pimpinan penting *And* Memimpin suatu kelompok dalam memilih beberapa tujuan *And* Berpartisipasi dalam suatu kampanye politik *And* Bertindak sebagai seorang konsultan organisasi atau bisnis *And* Membaca majalah-majalah atau artikel-artikel *And* Tahu bagaimana cara menjadi pemimpin yang sangat sukses *And* Pembicara yang baik *And* mengelola sebuah kampanye penjualan *And* dapat mengorganisir pekerjaan orang-orang lain *And* seorang yang ambisius dan tegas *And* mahir dalam mendapatkan orang-orang untuk melakukan hal-hal dengan cara saya *And* penjual yang baik *And* pendebat yang baik *And* seorang yang sangat persuasif (sangat mempengaruhi) *And* mempunyai keahlian perencanaan *And* mempunyai beberapa keahlian kepemimpinan *And* Pembeli *And* Eksekutif periklanan *And* Perwakilan *And* Business Executive *And* Pebawa Acara (MC) *And* Tenaga Penjual *And* Tenaga penjual real estate *And* Manager departement store *And* Manajer penjualan *And* Eksekutif humas *And* Manajer stasiun televisi *And* Pemilik bisnis kecil *And* Pembuat undang-undang *And* Manager bandara *Then* minat bakatnya adalah *ENTERPRENEURSHIP*

Rule 6: IF Mengisi formulir pajak penghasilan **And** Menambah, mengurangi, megalikan, dan membagi angka-angka dalam bisnis atau tata buku **And** Mengoperasikan mesin-mesin kantor **And** Membiasakan pencatatan pengeluaran dengan detail **And** Menyiapkan suatu sistem pencatatan **And** Mengambil matakuliah akuntansi **And** Mengambil mata kuliah matematika perniagaan **And** Menangani suatu persediaan perlengkapan atau produk **And** Memeriksa kesalahan kertas kerja atau kecatatan produk **And** Mempengaruhi pencatatan atau file **And** Bekerja di kantor **And** mengarsipkan korespondensi dan kertas -kertas lain **And** Saya dapat melakukan sebuah pekerjaan kantor **And** Saya dapat melakukan mesin pembukuan otomatis **And** Saya akan melakukan banyak

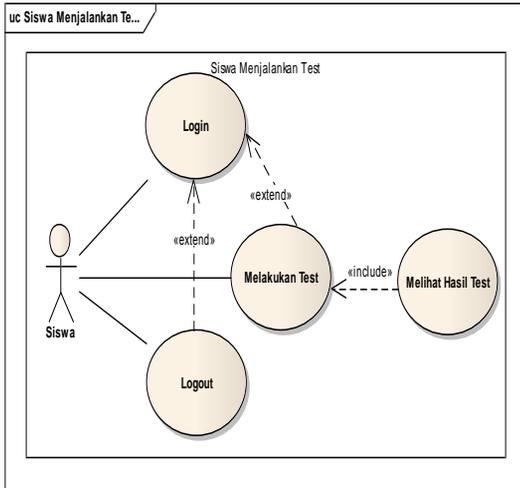
pekerjaan administrasi dalam waktu singkat **And** menggunakan peralatan sederhana untuk memproses data **And** membukukan pengeluaran dan memasukkan **And** melakukan pencatatan akurat atas pembayaran atau penjualan **And** memasukkan informasi pada komputer **And** menulis surat-surat bisnis **And** melakukan beberapa kegiatan rutin kantor **And** seorang yang hati-hati dan teratur **And** Tenaga pembukuan **And** Peninjau kembali anggaran **And** Akutan publik tersertifikasi **And** Penyelidik kredit **And** Teller bank **And** Ahli pajak **And** Pengontrol inventaris **And** Operator komputer **And** Analisis keuangan **And** Cost Controller **And** Kasir yang membayar gaji **And** Pemeriksa bank **And** Kasir keuangan **And** Kasir audit **Then** minat bakatnya adalah **CONVENTIONAL**

2. Pohon Pakar



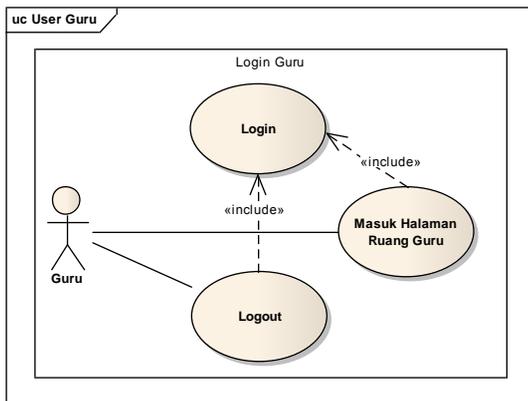
Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 2. Pohon Pakar



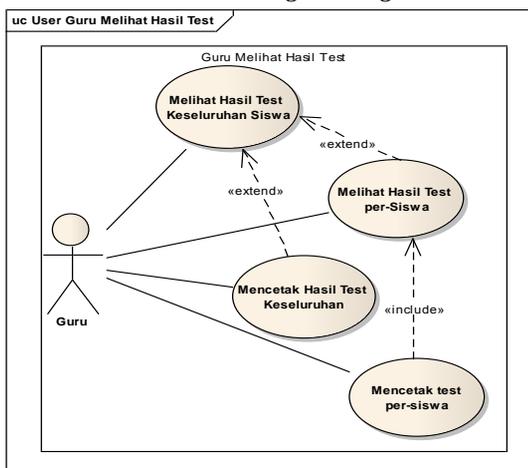
Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 3. Usecase Diagram Siswa Menjalankan Test



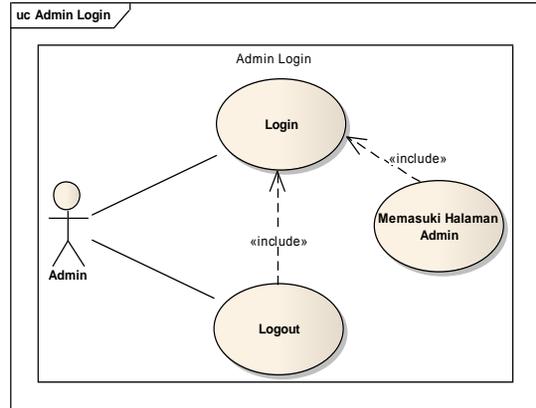
Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 4. Use Case Diagram Login Guru



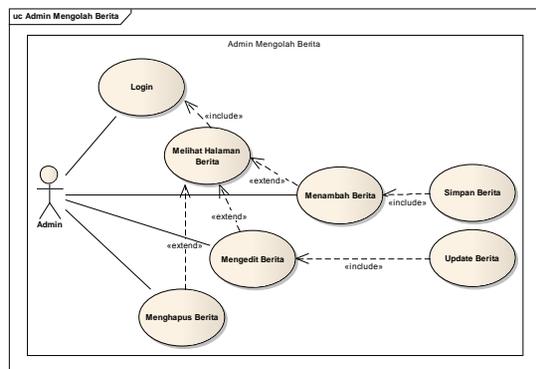
Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 5. Use Case Diagram Guru Melihat Hasil Test Siswa



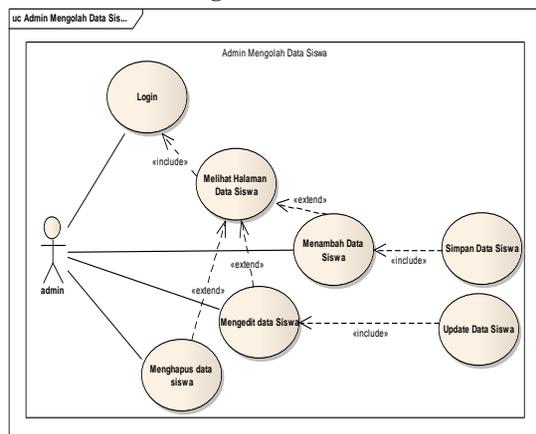
Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 6. Use Case Diagram Admin Login



Sumber: Hasil penelitian (2016)

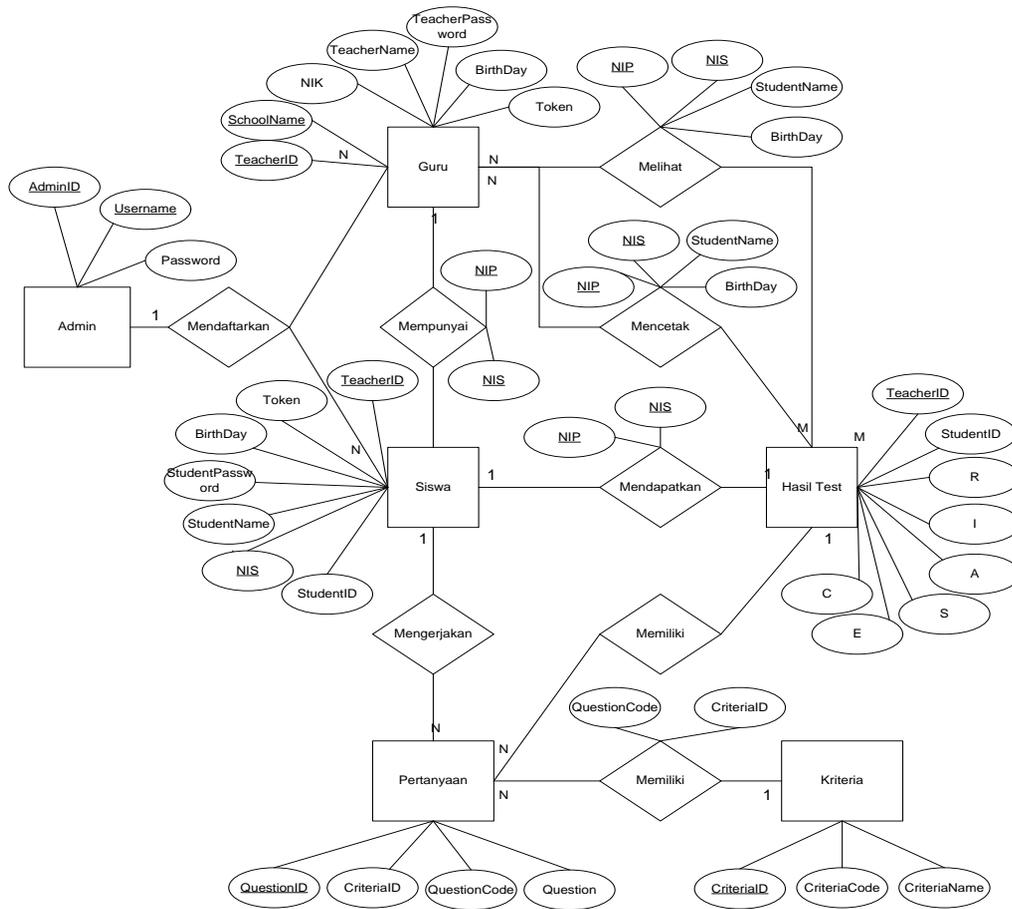
Gambar 7. Use Case Diagram Admin Mengolah Berita



Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 8. Use Case Diagram Admin Mengolah Data Siswa

E. ERD

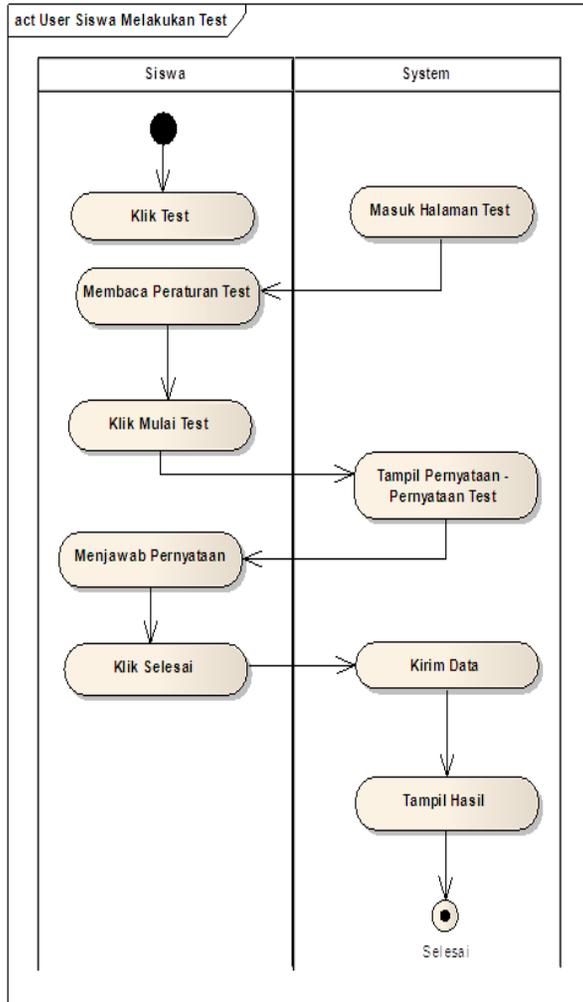


Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 9. ERD Diagram

F. Activity Diagram

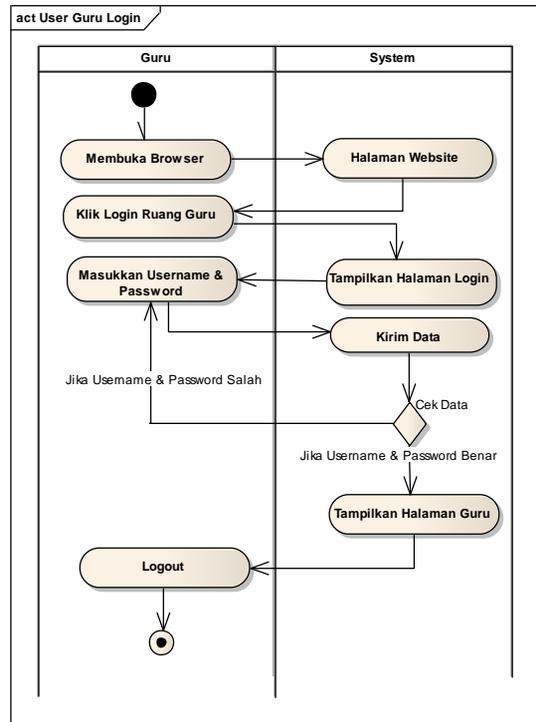
A. Siswa melakukan Test



Sumber: Hasil penelitian (2016)

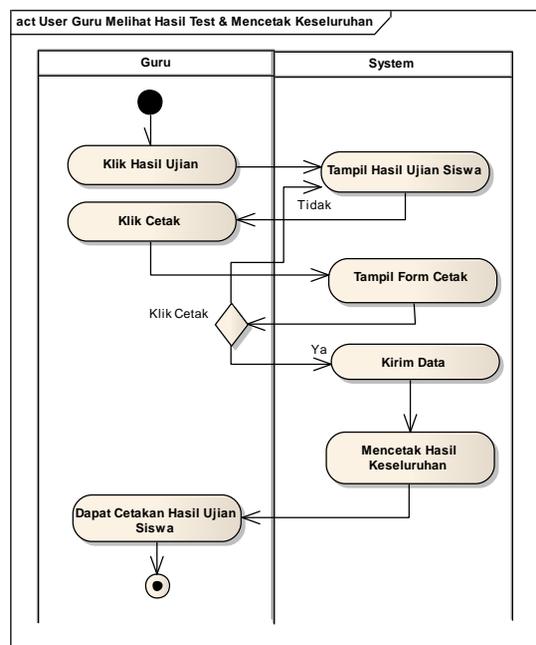
Gambar 9. ActiviydiagramSiswa melakukan Tes

B. Login Guru



Sumber: Hasil penelitian (2016)

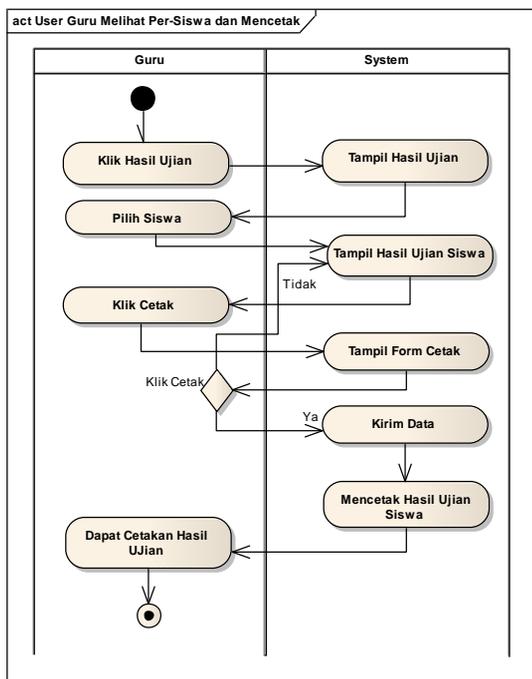
Gambar 10. Activity Diagram Guru Login
C. Cetak Hasil Keseluruhan



Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 11. Activity Diagram Melihat dan Mencetak Hasil Test Keseluruhan

D. Cetak Hasil Per Siswa



Sumber: Hasil penelitian (2016)
Gambar 12. Activity Diagram Guru Melihat dan Mencetak Hasil Test Per Siswa

f. User Interface

A. Halaman Login Siswa



Sumber: Hasil penelitian (2016)

Gambar 13. Login Siswa

B. Halaman Ruang Siswa



Sumber: Hasil penelitian (2016)
Gambar 14. Ruang Siswa

C. Halaman soal – soal yang harus dijawab oleh siswa.



Sumber: Hasil penelitian (2016)
Gambar 15. Soal-Soal

D. Hasil test setelah siswa menjawab semua pertanyaan yang diberikan.



Sumber: Hasil penelitian (2016)
Gambar 16. Hasil Test Setelah Siswa Menjawab

E. Halaman Hasil test keseluruhan dari siswa yang mengikuti test di satu sekolah.

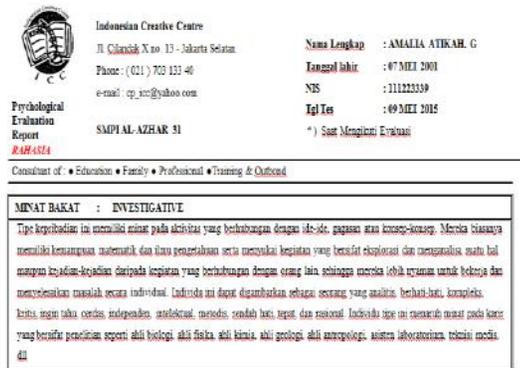
KEMBALI KE WEB BERANDA BERITA GALERI TENTANG KAMI KONTAK KAMI LOGOUT

Nilai Siswa

NIS	Nama	Tanggal Lahir	Hasil Test
92003	Adilah Shafiyah Azzahra	28 Sep 2001	Detail / Print
92005	Alya Oiva Putri	23 Sep 2001	Artistik Detail / Print
92004	Bella Diah Pamadharti	18 Dec 2001	Detail / Print
92002	Damar w. p.	11 Aug 2001	Realistic Detail / Print
92010	Gita Esha M	28 Jan 2002	Detail / Print
92007	M. Alif Mahdi	19 Jan 2001	Detail / Print
92008	M. Fandi Ar-Riza	04 Apr 2002	Detail / Print
92001	M. Raffle A	17 Sep 2001	Detail / Print
92009	Said R. Alf	01 May 2001	Detail / Print
92006	Salizca Loretha Y	25 May 2001	Detail / Print

Sumber: Hasil penelitian (2016)
Gambar 17. Hasil Test Keseluruhan

F. Halaman hasil test Per Siswa



Sumber: Hasil penelitian (2016)
Gambar 18. Hasil Test Per Siswa

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta pengolahan hasil wawancara yang telah dilakukan, dan data-data yang menjadi dasar penelitian maka didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem pakar ini dapat menganalisa minat bakat dengan melihat jawaban-jawaban yang diberikan peserta tes dari pertanyaan-pertanyaan yang ada pada sistem.
2. Dengan adanya aplikasi sistem pakar yang berbasis *web* ini dapat memudahkan dan membantu pelaksana pemeriksa tugas untuk menganalisa minat bakat dari peserta yang banyak secara *online* dan singkat serta mempermudah guru bimbingan konseling melihat hasil minat bakat siswanya agar dapat memberikan pengarahan pengembangan bakat dari siswanya tersebut sesuai minat bakatnya
3. Aplikasi sistem pakar ini berguna untuk membantu pengguna dalam menganalisa minat bakat dengan cara melakukan *input* jawaban dari pernyataan yang telah ada pada sistem pakar ini di setiap aspek dari hasil inputan data-data kondisi pernyataan dengan jawabannya, maka di dapatkan hasil analisa dari minat bakat lengkap dengan analisa profesi yang seharusnya difokuskan sesuai minat bakatnya.
4. Sistem yang dibangun penulis pada intinya hanya sebatas menganalisa minat bakat saja, diharapkan jika akan dikembangkan sistem pakar ini juga dapat menganalisa

pada penjurusan Sekolah Menengah Atas (IPA/IPS).

5. Pengetahuan tentang minat bakat yang dikembangkan saat ini adalah analisa sistem minat bakat yang dilandasi dari pertanyaan-pertanyaan suatu kemampuan utama, dari hasil penelitian ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi minat bakat, yaitu lingkungan dan kegiatan sehari-hari. Dengan adanya penambahan itu memungkinkan sistem pakar ini akan dapat menganalisa suatu minat bakat yang lebih detail dan dapat menampilkan informasi yang lebih luas.
6. Diharapkan ada pengembangan lainnya di aplikasi sistem pakar ini seperti, tes *intelligence quotient* (IQ), tes taraf kecerdasan, tes kemampuan verbal, tes kempuan berfikir logis, dan tes evaluasi psikologis lainnya secara lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Andyati, Dina. 2012. Sistem Pakar Dalam Bidang Psikologi. ISSN: 1979-911X. Yogyakarta:Jurnal Ilmiah Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III November 2009 B287-B293.

Arhami, Muhammad. 2005. Konsep Dasar Sistem Pakar. Yogyakarta: Andi.

A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Informatika.

Kusrini. 2006. Sistem Pakar Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Ladjamudin, Al-Bahra bin. 2006. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nugroho, Adi, George John Leopald Nikijuluw, Theresia Herlina Rochadiani, dan Ike Kurniawati Wijaya (Penterjemah). 2012. Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu Pendekatan Praktisi (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.

Perbawa, Doddy Satria, Wawan Laksito dan Didik Nugroho. 2010. Sistem Pakar Perilaku Buruk Psikologi pada Anak dengan Metode Forward Chaining.

ISSN : 1963 – 1173. Jakarta : Jurnal Ilmiah Sinus.

Prasetyo, Dwi Sunar. 2008. Bimbingan dan Pelatihan Tes IQ dan Kepribadian Anda. Yogyakarta: Diva Press.

Sukmoko, Didik Adi. 2006. Tes Kepribadian Minat dan Bakat. Yogyakarta: Agromrdia Pustaka.

Suteja, Benard R. 2006. Membuat Aplikasi Web Interaktif dengan ASP. Bandung: Informatika Bandung.

Tarigan, Feriani Astuti. 2013. Sistem Pakar Untuk Penyusunan Jadwal Kuliah Berbasis Forward Chaining. ISSN : 2337 – 3601. Medan: Jurnal TIME, Vol. II No.2.

Winarno, Edy, Ali Zaki, dan SmitDev Community. 2014. ASP.NET untuk Pemula. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo