

LAPORAN SKRIPSI

SISTEM PENENTUAN BAKAT DAN MINAT ANAK BERBASIS *MOBILE ANDROID* (STUDI KASUS SISWA KELAS 4, 5, DAN 6 SEKOLAH DASAR)

Oleh :

MUH. SYAMSUL ARIFIN

2009-51-032



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

LAPORAN SKRIPSI

SISTEM PENENTUAN BAKAT DAN MINAT ANAK BERBASIS *MOBILE ANDROID* (STUDI KASUS SISWA KELAS 4, 5, DAN 6 SEKOLAH DASAR)

Oleh :

MUH. SYAMSUL ARIFIN

2009-51-032



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

LAPORAN SKRIPSI

SISTEM PENENTUAN BAKAT DAN MINAT ANAK BERBASIS *MOBILE ANDROID* (STUDI KASUS SISWA KELAS 4, 5, DAN 6 SEKOLAH DASAR)

Oleh :

MUH. SYAMSUL ARIFIN

2009-51-032



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : SISTEM PENENTUAN BAKAT DAN MINAT ANAK BERBASIS
MOBILE ANDROID
(STUDI KASUS SISWA KELAS 4, 5, DAN 6 SEKOLAH DASAR)

NAMA : MUH. SYAMSUL ARIFIN


Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program
Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat
kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda ☒ sesuai dengan kategori Skripsi

☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

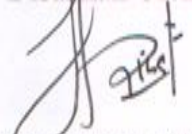
☒ Biasa


Muh. Syamsul Arifin
200951032

Alamat : Kriyan RT 16/ RW 04

Tanggal : 6 Maret 2014

Disahkan Oleh:


Rina Fiati, S.T, M.Cs
NIDN.0604047401

Tanggal : 6 Maret 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : SISTEM PENENTUAN BAKAT DAN MINAT ANAK BERBASIS
MOBILE ANDROID

(STUDI KASUS SISWA KELAS 4, 5, DAN 6 SEKOLAH DASAR)

NAMA : MUH. SYAMSUL ARIFIN

NIM : 2009-51-032

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 6 Maret 2014

METERAI
TEMPEL

DE974ACF175524768

ENAM RIBU RUPIAH

6000

MUH. SYAMSUL ARIFIN

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : SISTEM PENENTUAN BAKAT DAN MINAT ANAK BERBASIS
MOBILE ANDROID

(STUDI KASUS SISWA KELAS 4, 5, DAN 6 SEKOLAH DASAR)

NAMA : MUH. SYAMSUL ARIFIN

NIM : 2009-51-032

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 6 Maret 2014

Pembimbing Utama

Rina Fiati, S.T, M.Cs
NIDN.0604047401

Pembimbing Pembantu

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN.0604048702

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : Sistem Penentuan Bakat dan Minat Anak Berbasis *Mobile Android*
(Studi Kasus Siswa Kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar)

NAMA : Muh. Syamsul Arifin

NIM : 2009-51-032

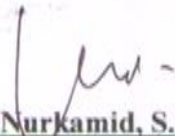
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada
Sidang Skripsi tanggal 1 Maret 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini
memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer
(S.Kom)

Kudus, 6 Maret 2014

Pembimbing Utama


Rina Fiati, S.T, M.Cs
NIDN.0604047401

Penguji Utama


Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIDN.0620068302

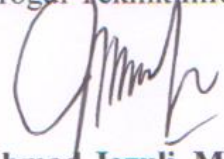
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Rochmad Winarso, S.T, M.T
NIDN. 0610701000001138

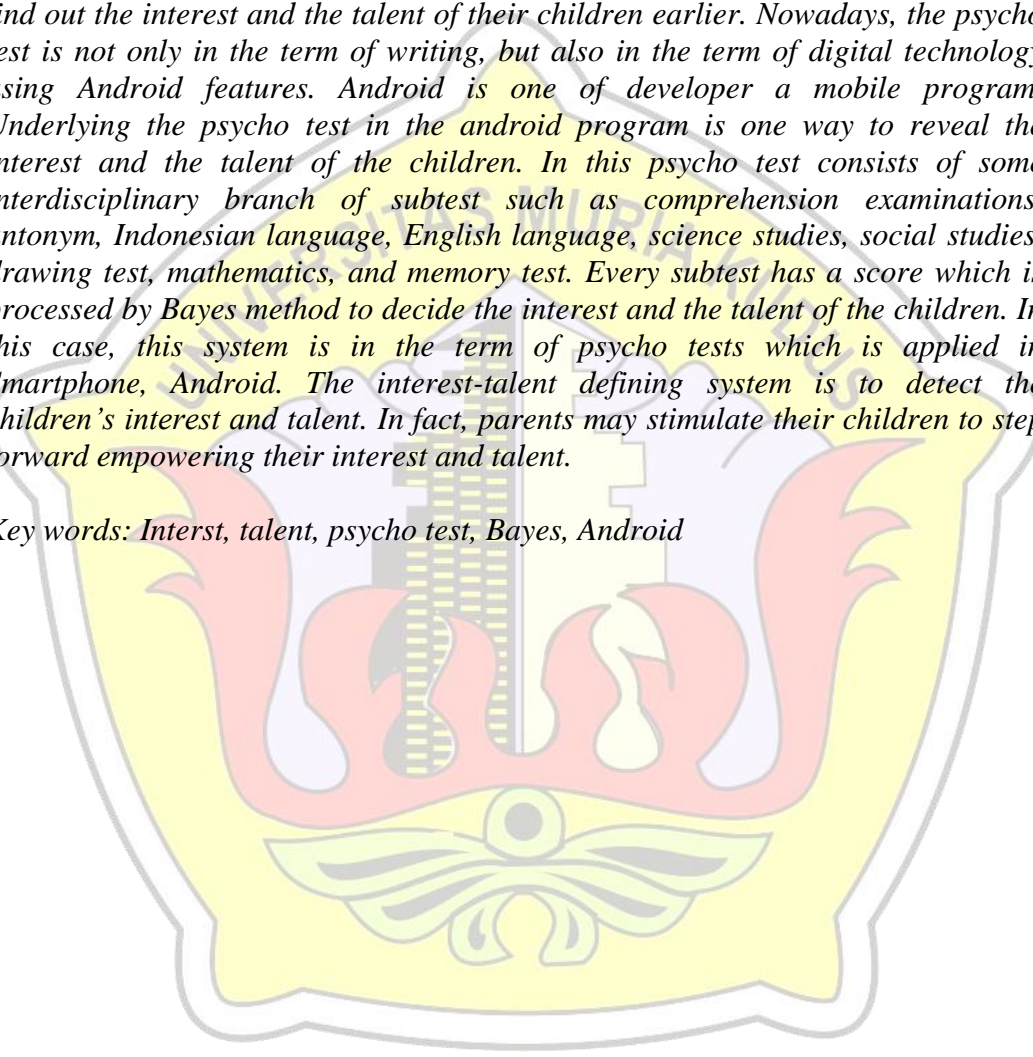
Kaprodi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Every human is born with a specific interest and talents. Interest is a strong impulse of an individual to do something as his/her desire. While talent is an existing ability or taken for granted since human is born or a trained skill to recognize something as his/her interests. Through a psycho test to children since in elementary school for 4, 5, and 6 grades, parents may guide their children to find out the interest and the talent of their children earlier. Nowadays, the psycho test is not only in the term of writing, but also in the term of digital technology using Android features. Android is one of developer a mobile program. Underlying the psycho test in the android program is one way to reveal the interest and the talent of the children. In this psycho test consists of some interdisciplinary branch of subtest such as comprehension examinations, antonym, Indonesian language, English language, science studies, social studies, drawing test, mathematics, and memory test. Every subtest has a score which is processed by Bayes method to decide the interest and the talent of the children. In this case, this system is in the term of psycho tests which is applied in Smartphone, Android. The interest-talent defining system is to detect the children's interest and talent. In fact, parents may stimulate their children to step forward empowering their interest and talent.

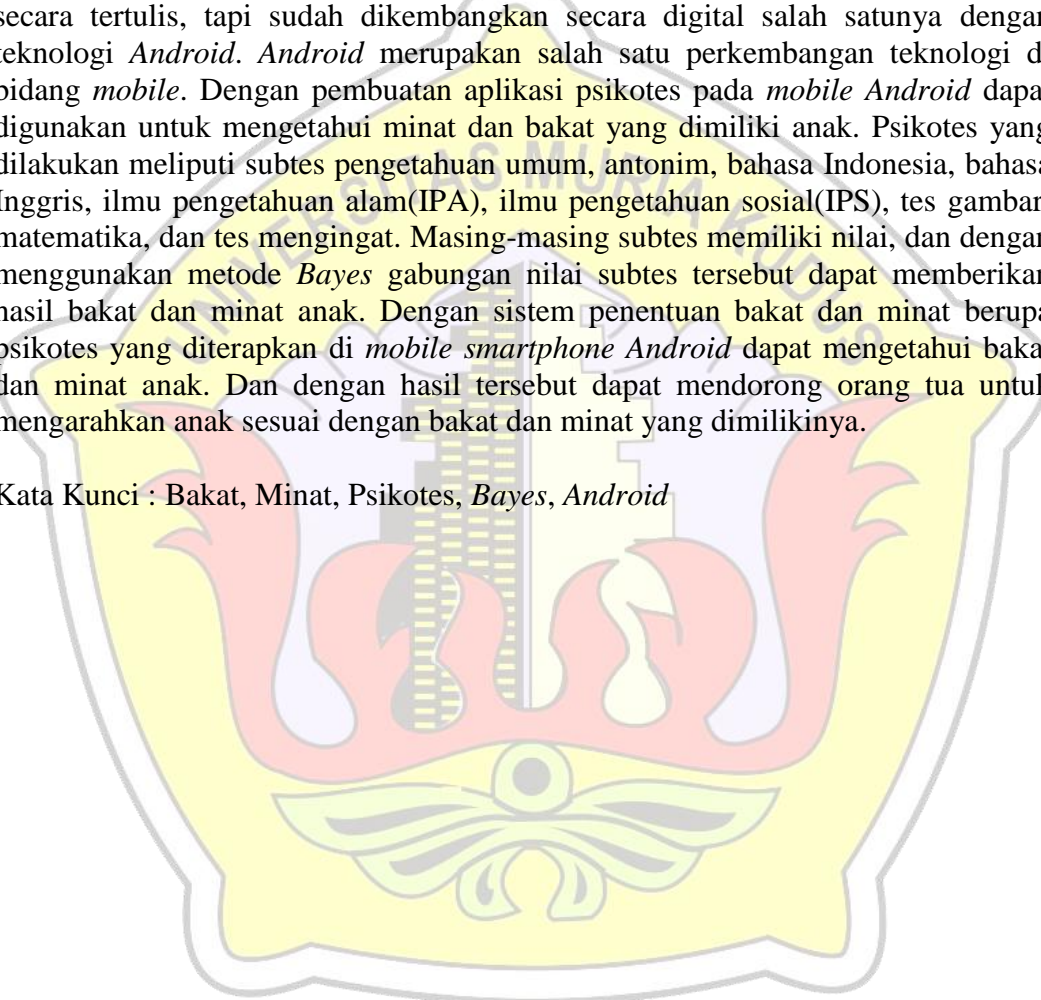
Key words: Interest, talent, psycho test, Bayes, Android



ABSTRAK

Setiap manusia memiliki minat, dan bakat yang berbeda. Minat merupakan dorongan yang kuat bagi seseorang untuk melakukan sesuatu yang menjadi keinginannya. Bakat sendiri merupakan kemampuan yang sudah ada atau bawaan sejak lahir atau kemampuan yang bisa dilatih untuk bisa menguasai hal yang diminati. Dengan mengetahui hasil psikotes yang diberikan pada anak kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar(SD), orang tua dapat mengarahkan kemampuan anaknya sesuai bakat dan minatnya. Ujian psikotes saat ini tidak hanya bisa dilakukan secara tertulis, tapi sudah dikembangkan secara digital salah satunya dengan teknologi *Android*. *Android* merupakan salah satu perkembangan teknologi di bidang *mobile*. Dengan pembuatan aplikasi psikotes pada *mobile Android* dapat digunakan untuk mengetahui minat dan bakat yang dimiliki anak. Psikotes yang dilakukan meliputi subtes pengetahuan umum, antonim, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, ilmu pengetahuan alam(IPA), ilmu pengetahuan sosial(IPS), tes gambar, matematika, dan tes mengingat. Masing-masing subtes memiliki nilai, dan dengan menggunakan metode *Bayes* gabungan nilai subtes tersebut dapat memberikan hasil bakat dan minat anak. Dengan sistem penentuan bakat dan minat berupa psikotes yang diterapkan di *mobile smartphone Android* dapat mengetahui bakat dan minat anak. Dan dengan hasil tersebut dapat mendorong orang tua untuk mengarahkan anak sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya.

Kata Kunci : Bakat, Minat, Psikotes, *Bayes*, *Android*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Sistem Penentuan Bakat dan Minat Anak Berbasis *Mobile Android* Progam Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Prof. Dr. dr. *Sarjadi*, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rina Fiati, S.T, M.Cs, selaku pembimbing Skripsi penulis.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Keluargaku yang selalu setia mendampingi setiap keluh kesah
7. Ibu dan Bapak serta Kakak-kakakku yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
8. Teman-Teman TI Angkatan 2009 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, Maret 2014

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Ojo dadi wong sing rumongso iso, tapi dadiho wong sing iso rumongso.

Undzuru Ilaa Ma Qol, Wa Laa Tandezuru Ila Man Qol.

(Lihatlah terhadap apa yang diucapkan, dan jangan melihat siapa yang mengucap)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Orang tuaku, Ibu Sofi'atun yang telah mendukungku, memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
2. Kakak ku Effa Noor Hidayah, Adik ku Muh. Arwani dan Muh. Ulil Albab yang banyak member warna dalam hidupku.
3. Semua saudara-saudaraku baik Om, Tante, Kakak, dan Adik.
4. Ibu Rina Fiati, S.T, M.Cs, dan Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing skripsi penulis.
5. Seseorang yang selalu bersabar dan setia menemani, memberi dukungan, motivasi, dan semangat. Arini Ni'ma Camelia.
6. Saudara-saudara ku di IPNU-IPPNU Ranting Kriyan yang banyak memberi inspirasi dan dukungannya.
7. Teman-temanku di program studi teknik informatika yang telah mendampingi, berjuang dan belajar bersama di kampus.
8. Para pembaca yang berkenan menengok tulisan tidak sempurna ku ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori.....	6
2.2.1. Aplikasi Mobile.....	6
2.2.2. Sistem Pendukung Keputusan (SPK).....	6

2.2.3. Psikotes.....	10
2.2.4. Bakat dan Minat	13
2.2.5. Android	15
2.2.6. UML (Unified Modelling Language).....	19
2.2.7. <i>Tools</i> yang Digunakan.....	25
2.3. Kerangka Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Pengumpulan Data	29
3.2 Metode Rekayasa Perangkat Lunak.....	29
3.3. Metode Bayes.....	32
BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN, DAN DESAIN SISTEM	33
4.1 Deskripsi Masalah.....	33
4.2 Tujuan dan Pengguna.....	33
4.3 Variabel-variabel Keputusan.....	35
4.3.1 Variabel Kriteria.....	35
4.3.2 Variabel Alternatif.....	38
4.4 Permodelan SPK dengan Metode Bayes.....	42
4.4.1 Perhitungan Bobot dari Subtes/Kriteria	42
4.4.2 Nilai Alternatif dan Perangkingan	46
4.5 Komponen Arsitektur SPK Penentuan Minat dan Bakat Anak ..	51
4.5.1. Data Internal	51
4.5.2. Data Eksternal	52
4.5.3. Ekstraksi Data	53
4.5.4. Metode Bayes	53
4.5.5. <i>Device/</i> Peralatan yang digunakan	53

4.5.6. Pengguna	53
4.5.7. Diagram SPK.....	55
4.6 Analisis Sistem.....	54
4.6.1. Analisis Data dan Informasi	54
4.6.2. Analisis Perangkat Keras(<i>Hardware</i>)	56
4.6.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak(<i>Software</i>)	57
4.7 Pemodelan dengan <i>Unified Modelling Language</i>	58
4.7.1. Use Case Diagram.....	58
4.7.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	60
4.7.3. <i>Sequence Diagram</i> Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	63
4.7.4. <i>Class Diagram</i> Psikotes Minat dan Bakat.....	67
4.7.5. <i>Class Relationship Diagram</i> Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	70
4.7.6. <i>Statechart Diagram</i> Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	71
4.8 Perancangan Basis Data	71
4.8.1. Perancangan Tabel	71
4.8.2. Perancangan Skema Tabel	75
4.9 Perancangan <i>Interface</i>	75
4.9.1. Struktur Hierarki Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	75
4.9.2. Desain <i>Layout</i> Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	75
4.9.3. Desain <i>Input</i>	79
4.9.4. Desain <i>Output</i>	79

BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	81
5.1.	Implementasi	81
5.1.1.	Implementasi Database	81
5.1.2.	Implementasi Tabel	84
5.1.3.	Implementasi <i>Class</i>	86
5.1.4.	Implementasi <i>Interface System</i>	98
5.1.5.	Implementasi <i>Running Program</i>	108
5.1.6.	Implementasi <i>Export Project</i> Menjadi Installer Android(.apk)	112
5.1.7.	Implementasi Instalasi Aplikasi	118
5.2.	Pengujian Sistem Penentuan Minat dan Bakat.....	121
5.2.1.	Hasil Pengujian Startup Aplikasi	121
5.2.2.	Hasil Pengujian Menu Utama	122
5.2.3.	Hasil Pengujian Input Data Diri	122
5.2.4.	Hasil Pengujian Halaman Tes Minat dan Bakat.....	124
5.2.5.	Hasil Pengujian Halaman Tes Latihan	125
5.2.6.	Hasil Pengujian Menu <i>Score</i>	125
5.2.7.	Hasil Pengujian Menu <i>Help</i>	126
5.2.8.	Hasil Pengujian Menu <i>About</i>	126
5.2.9.	Hasil Pengujian <i>Exit</i> (Keluar Aplikasi)	126
5.2.10.	Hasil Pengujian <i>Device</i>	126
5.3.	Pengukuran Sistem Penentuan Minat dan Bakat	128
5.3.1	Penentuan Nilai	128
5.3.2	Aspek Penilaian.....	128
5.3.3	Format Kuisisioner.....	129

5.3.4 Hasil Penghitungan Kuesioner	129
5.3.5 Kesimpulan Hasil Kuesioner.....	131
BAB VI PENUTUP	133
6.1. Kesimpulan	133
6.2. Saran.....	134

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Notasi pada <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2.2. Notasi pada <i>Activity Diagram</i>	21
Tabel 2.3. Notasi pada <i>Sequence Diagram</i>	22
Tabel 2.4. Notasi pada <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 2.5. Notasi pada <i>Statechart Diagram</i>	24
Tabel 2.6. Notasi pada <i>Communication Diagram</i>	25
Tabel 4.1. Skala Ordinal	37
Tabel 4.2. Nilai Kemampuan Verbal	39
Tabel 4.3. Nilai Kemampuan Numerik	39
Tabel 4.4. Nilai Kemampuan Spasial	40
Tabel 4.5. Nilai Kemampuan <i>Reasoning</i>	41
Tabel 4.6. Nilai Kemampuan Memori dan Kreatifitas	41
Tabel 4.7. Tabel Model	42
Tabel 4.8. Model bobot bayes	46
Tabel 4.9. Permodelan Bayes	48
Tabel 4.10. Rangkuman Penyelesaian Bayes	49
Tabel 4.11. Biodata Siswa	50
Tabel 4.12. Hasil Pengujian Siswa	50
Tabel 4.13. Selisih Nilai dan Ranging	51
Tabel 4.14. Tabel Tb_User	72
Tabel 4.15. Tabel Tb_Soal	72
Tabel 4.16. Tabel Tb_Subtes	72
Tabel 4.17. Tabel Tb_Alternatif	73
Tabel 4.18. Tabel Tb_Hasil	73
Tabel 4.19. Tabel Tb_Latihan	74
Tabel 5.1. Pengujian Startup	121
Tabel 5.2. Pengujian Menu Utama	119
Tabel 5.3. Pengujian Input Data Diri	120

Tabel 5.4. Pengujian Tes Minat dan Bakat	120
Tabel 5.5. Pengujian Halaman Tes Latihan	122
Tabel 5.6. Pengujian Halaman <i>Score</i>	123
Tabel 5.7. Pengujian Menu <i>Help</i>	123
Tabel 5.8. Pengujian Menu <i>About</i>	124
Tabel 5.9. Pengujian Input Data Diri	124
Tabel 5.10. Pengujian pada <i>Device Android</i>	125
Tabel 5.11. Hasil Penghitungan Kuesioner.....	127



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Fase Pengambilan Keputusan.....	7
Gambar 2.2. Arsitektur Sistem Pendukung Keputusan.....	9
Gambar 2.3. Arsitektur Android.....	19
Gambar 2.4. Langkah-langkah perancangan UML.....	20
Gambar 2.5. Kerangka Teori Berbasis Android.....	27
Gambar 3.1. Perancangan <i>Software</i>	30
Gambar 3.2. Fase Sistem Penentuan Keputusan.....	31
Gambar 3.3. Rumus Metode <i>Bayes</i>	32
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i>	59
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Menjawab Soal	60
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Memasukkan Data Diri.....	61
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Melihat Hasil/Alternatif.....	62
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Latihan Soal	62
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Score</i>	63
Gambar 4.7. <i>Sequence Diagram</i> Input Data Diri.....	63
Gambar 4.8. <i>Sequence Diagram</i> Menjawab Soal.....	64
Gambar 4.9. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Hasil/Alternatif.....	65
Gambar 4.10. <i>Sequence Diagram</i> Latihan	66
Gambar 4.11. <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>Score</i>	66
Gambar 4.12. <i>Class Diagram</i> Input Data Diri.....	67
Gambar 4.13. <i>Class Diagram</i> Menjawab Soal.....	68
Gambar 4.14. <i>Class Diagram</i> Melihat Hasil Alternatif	68
Gambar 4.15. <i>Class Diagram</i> Latihan Soal	69
Gambar 4.16. <i>Class Diagram</i> Melihat <i>Score</i>	69
Gambar 4.17. <i>Class Relationship Diagram</i>	70
Gambar 4.18. <i>Statechart Diagram</i> Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak.....	71
Gambar 4.19. Skema Tabel Sistem Penentuan Minat dan Bakat Anak	72
Gambar 4.20. Struktur Hierarki Sistem.....	73

Gambar 4.21. Perancangan Halaman Main Menu	76
Gambar 4.22. Perancangan Halaman Start.....	76
Gambar 4.23. Perancangan Halaman Latihan	77
Gambar 4.24. Perancangan Halaman <i>Score</i>	77
Gambar 4.25. Perancangan Halaman <i>Help</i>	78
Gambar 4.26. Perancangan Halaman About	78
Gambar 4.27. Desain Input Data Diri.....	79
Gambar 4.28. Desain Output Alternatif Minat dan Bakat.....	80
Gambar 5.1. Tampilan Awal SQLite Expert Personal	81
Gambar 5.2. Memilih Menu <i>New Database</i>	82
Gambar 5.3. <i>Form Create Database</i> Awal	82
Gambar 5.4. Pemilihan Lokasi Penyimpanan dan Penamaan Database	83
Gambar 5.5. <i>Form Create Database</i> Sudah Terisi.....	83
Gambar 5.6. <i>Database DbMinatBakat.db</i> Terbuat.....	83
Gambar 5.7. Tabel User	84
Gambar 5.8. Tabel Soal Bakat dan Minat Anak.....	84
Gambar 5.9. Tabel Subtes/Kriteria Bakat dan Minat Anak	85
Gambar 5.10. Tabel Soal Latihan Tes Bakat dan Minat Anak.....	85
Gambar 5.11. Tabel Hasil Tes Bakat dan Minat Anak	86
Gambar 5.12. Kelas Siswa	87
Gambar 5.13. Kelas Subtes	88
Gambar 5.14. Kelas Soal.....	89
Gambar 5.15. Kelas Latihan.....	90
Gambar 5.16. Kelas Alternatif	91
Gambar 5.17. Kelas Hasil.....	92
Gambar 5.18. Metode Mengambil Soal Pertama	95
Gambar 5.19. Metode Mengambil Soal Selanjutnya	96
Gambar 5.20. Metode Konversi Skala Ordinal	96
Gambar 5.21. Metode Mencari Bobot Subtes	97
Gambar 5.22. Metode Menghitung Total Nilai	97
Gambar 5.23. Metode Mencari Selisih Terkecil	97

Gambar 5.24. Metode Menyimpan Data Hasil.....	98
Gambar 5.25. <i>Startup</i> Aplikasi Psikotes Minat dan Bakat Anak	98
Gambar 5.26. Halaman Utama Psikotes Minat dan Bakat Anak <i>Potrait</i>	99
Gambar 5.27. Halaman Utama Psikotes Minat dan Bakat Anak <i>Landscape</i>	99
Gambar 5.28. Halaman input data diri <i>portrait</i>	99
Gambar 5.29. Halaman input data diri <i>landscape</i>	100
Gambar 5.30. Dialog informasi kesalahan input data diri.....	100
Gambar 5.31. Halaman Menu <i>Start</i> (Tes Minat Bakat) <i>Potrait</i>	100
Gambar 5.32. Halaman Menu <i>Start</i> (Tes Minat Bakat) <i>Landscape</i>	101
Gambar 5.33. Dialog informasi kesalahan jika belum memilih jawaban	101
Gambar 5.34. Dialog beralih ke subtes selanjutnya	101
Gambar 5.35. Hasil Alternatif Bidang Minat dan Bakat	102
Gambar 5.36. Halaman menu latihan(memilih jenis tes) <i>portrait</i>	102
Gambar 5.37. Halaman menu latihan(memilih jenis tes) <i>landscape</i>	103
Gambar 5.38. Halaman latihan soal <i>portrait</i>	103
Gambar 5.39. Halaman latihan soal <i>landscape</i>	103
Gambar 5.40. Halaman latihan soal subtes <i>memory</i> /mengingat <i>portrait</i>	104
Gambar 5.41. Halaman latihan soal subtes <i>memory</i> /mengingat <i>landscape</i>	104
Gambar 5.42. Halaman latihan soal subtes gambar <i>portrait</i>	104
Gambar 5.43. Halaman latihan soal subtes gambar <i>landscape</i>	105
Gambar 5.44. Halaman hasil skor latihan	105
Gambar 5.45. Halaman <i>score</i> (lihat skor hasil) <i>portrait</i>	105
Gambar 5.46. Halaman <i>score</i> (lihat skor hasil) <i>landscape</i>	106
Gambar 5.47. Halaman <i>help portrait</i>	106
Gambar 5.48. Halaman <i>help landscape</i>	106
Gambar 5.49. Halaman <i>about portrait</i>	107
Gambar 5.50. Halaman <i>about landscape</i>	107
Gambar 5.51. Halaman konfirmasi keluar	107
Gambar 5.52. Halaman IDE Eclipse	108
Gambar 5.53. Pilih Menu Menjalankan Emulator	109
Gambar 5.54. Memilih Emulator	109

Gambar 5.55. Konfirmasi Running Emulator	110
Gambar 5.56. Proses Startup Emulator	110
Gambar 5.57. <i>Home Page</i> Emulator	111
Gambar 5.58. Halaman Menu Emulator	111
Gambar 5.59. <i>Run Project</i>	112
Gambar 5.60. Memilih <i>Project</i> Aplikasi	113
Gambar 5.61. <i>Export Project</i>	113
Gambar 5.62. Pilihan Export Project.....	114
Gambar 5.63. Memilih <i>Project</i>	114
Gambar 5.64. Konfirmasi <i>Project</i>	114
Gambar 5.65. Melanjutkan <i>Export Project</i>	115
Gambar 5.66. Membuat Keystore	115
Gambar 5.67. Lokasi dan Nama <i>Keystore</i>	116
Gambar 5.68. Menentukan Password <i>Keystore</i>	116
Gambar 5.69. Form Informasi <i>Project</i>	116
Gambar 5.70. Cek Lokasi Penyimpanan .Apk	117
Gambar 5.71. Penentuan Lokasi dan Nama File Installer(.apk)	117
Gambar 5.72. <i>Finishing Export Project</i>	118
Gambar 5.73. <i>File Keystore</i> dan <i>Installer Android</i> (.apk) Minat Bakat.....	118
Gambar 5.74. <i>File Keystore</i> dan <i>Installer Android</i> (.apk) Minat Bakat.....	118
Gambar 5.75. Memilih Installer Android(.apk)	118
Gambar 5.76. Memilih Pemasangan Paket	119
Gambar 5.77. Konfirmasi Instal Aplikasi	119
Gambar 5.78. Instalasai Aplikasi Selesai	120
Gambar 5.79. Halaman Utama Sistem Penentuan Minat Bakat.....	120
Gambar 5.80. Grafik Perhitungan Jumlah Jawaban Terhadap Pertanyaan	130
Gambar 5.81. Grafik Perhitungan Jumlah Rata-Rata Jawaban Berdasarkan Kriteria Penilaian	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Soal Psikotes Minat dan Bakat Anak
Lampiran II	Kuesioner
Lampiran III	Hasil Kuesioner
Lampiran IV	Buku Konsultasi Skripsi

