

PENERAPAN PSIKOTES PADA LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN MAHASISWA DARING BERBASIS WEB

Saskia Lydiani dan Achmad Syarif
 Akademi Sekretari Budi Luhur

ABSTRAK

Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM) bagi organisasi mahasiswa program studi Sekretari, Akademi Sekretari Budi Luhur rutin dilakukan setiap tahun menjelang pergantian kepengurusan organisasi. LDKM pada semester Gasal 2020/2021 ini harus dilakukan secara daring dikarenakan masih pandemi Covid-19. Oleh karena itu diperlukan cara agar kegiatan LDKM ini dapat berjalan efektif yaitu dengan memanfaatkan media aplikasi berbasis web. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan psikotes untuk mengetahui potensi dan kepribadian yang dimiliki oleh para peserta LDKM serta membuat prototipe aplikasi LDKM berbasis web yang mudah digunakan dalam pelaksanaan LDKM secara daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dimana peneliti ikut serta dalam kegiatan LDKM yang dilakukan serta menggunakan teknik pengembangan sistem *Prototyping* dengan tipe *Evolutionary Prototype* dalam pembuatan prototipe aplikasi menggunakan *framework* CodeIgniter. Penyusunan soal psikotes menggunakan tes kepribadian *Edward Personal Preference Schedule* (EPPS) dengan memperhatikan tujuh aspek seperti *Achievement, Deference, Order, Exhibition, Autonomy, Affiliation, dan Dominance*. Teknik pengujian aplikasi yang dilakukan menggunakan metode *black-box testing*. Hasil penelitian ini adalah prototipe aplikasi LDKM berbasis web dengan menerapkan soal psikotes EPPS yang dapat digunakan dalam pelaksanaan LDKM secara daring.

Kata-kata Kunci: Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM), psikotes, aplikasi web

THE WEB-BASED PSYCHOLOGICAL TEST IMPLEMENTATION ON BASIC STUDENT LEADERSHIP TRAINING

ABSTRACT

Basic Student Leadership Training (LDKM) for student organizations of the secretary study program, Akademi Sekretari Budi Luhur is routinely carried out every year before the change in organizational management. LDKM in the odd semester 2020/2021 must be done online due to the Covid-19 pandemic. Therefore we need a way so that LDKM activities can run effectively, namely by utilizing web-based application media. The purpose of this research is to apply a psychological test to determine the potential and personality of the LDKM participants and to create a web-based LDKM application prototype that is easy to use in the online LDKM implementation. The method used in this study is qualitative with a phenomenological approach where researchers participate in LDKM activities carried out and use prototyping system development techniques with the Evolutionary Prototype in making application prototypes using the CodeIgniter framework. The preparation of psychological test questions uses the Edward Personal Preference Schedule (EPPS) personality test by paying attention to seven aspects such as Achievement, Deference, Order, Exhibition, Autonomy, Affiliation, and Dominance. The application testing technique is carried out using the black-box testing method. The result of this research is a web-based LDKM application prototype with EPPS psychological test implementation that can be used in the online LDKM.

Keywords: *Basic Student Leadership Training (LDKM), psychological test, web application*

Korespondensi: Saskia Lydiani, S.Pd., M.Si., Akademi Sekretari Budi Luhur. Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260, Indonesia, *Email:* saskia.lydiani@budiluhur.ac.id

Submitted: Maret 2021, **Accepted:** April 2021, **Published:** April 2021

OJS: <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php?journal=serasi>

PENDAHULUAN

Suatu organisasi dapat dikelola dengan baik jika dipimpin oleh pemimpin yang baik. Oleh karena itu, setiap anggota organisasi harus memiliki jiwa kepemimpinan baik agar dapat memimpin organisasi tersebut dengan baik. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dalam membekali jiwa kepemimpinan adalah dengan latihan dasar kepemimpinan. Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM) adalah kegiatan rutin tahunan bagi organisasi mahasiswa program studi Sekretari, Akademi Sekretari Budi Luhur menjelang pergantian kepengurusan organisasi. Kegiatan LDKM ini dilakukan untuk memberikan bekal kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menjalankan organisasi bagi para anggota baru serta latihan kepemimpinan. Memasuki tahun 2021, Indonesia masih dalam situasi pandemi Covid-19 dengan jumlah positif Covid-19 masih terus bertambah sehingga masih diterapkan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Kegiatan LDKM organisasi mahasiswa pada semester Gasal 2020/2021 yang dilakukan pada akhir Januari ini tidak dapat dilakukan secara tatap muka seperti pelaksanaan tahun-tahun sebelumnya sehingga harus dilakukan secara daring. Oleh karena itu diperlukan cara agar kegiatan LDKM ini dapat berjalan efektif yaitu dengan memanfaatkan media aplikasi berbasis web.

Menurut (Daulay, 2014: 403) salah satu cara untuk dapat mengetahui kompetensi individu dan dalam rangka memecahkan masalah-masalah individu baik menyangkut masalah pribadi, belajar, sosial, dapat menggunakan tes psikologi (psikotes). Psikotes telah banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan saat ini, meliputi bidang pendidikan, bidang sosial, maupun bidang industri. Menurut (Edukasi, 2016: 57) salah satu psikotes yang banyak digunakan dalam tes kepribadian adalah *Edward Personal Preference Schedule* (EPPS) yang disusun oleh Edward. EPPS ini banyak digunakan dalam rekrutmen pegawai maupun penerimaan mahasiswa baru. EPPS tidak memiliki jawaban benar atau salah, setiap individu hanya tinggal memilih salah satu jawaban yang menurutnya lebih sesuai dengan dirinya. Meskipun dari dua pilihan yang disediakan dalam soal tidak ada yang sesuai dengan yang dialami atau dirasakan, individu bisa memilih salah satu yang dirasa lebih disetujui atau lebih mendekati kepribadiannya. Setiap pilihan jawaban akan dinilai untuk mendapatkan bagaimana gambaran kepribadian individu. Kunci utamanya adalah individu perlu menjawab jujur agar bisa mengetahui kepribadiannya. Menurut (Safithry, 2018: 140) dalam dunia kerja tes EPPS digunakan untuk mengetahui karakter masing-masing karyawan ataupun calon karyawan sehingga perusahaan dapat menempatkannya pada bidang yang tepat sehingga kelebihan dan kemampuannya dapat dioptimalkan.

Menurut (Aprianti & Wahyuningsih, 2014: 130) Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK) adalah sebuah pelatihan dasar tentang segala hal berkaitan dengan kepemimpinan. Tujuan LDK adalah membangun kepemimpinan dan organisasi efektif dan efisien sehingga membawa perubahan positif di lingkungan tempat organisasi itu berada. LDK dapat memberikan manfaat seperti berikut; (a)

Membekali untuk beraktivitas nyata dalam organisasi dengan pengetahuan serta kemampuan kepemimpinan dan keorganisasian. (b) Menumbuhkan jiwa kepemimpinan sehingga mampu mengatur diri dan lingkungannya. (c) Menanamkan dasar-dasar ilmu manajemen organisasi sehingga mereka memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keahlian untuk berperan aktif di organisasi serta memiliki *self belonging* yang tinggi terhadap organisasi.

Menurut (Mulyani, 2016: 26) Pembuatan prototipe (*prototyping*) merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototipe untuk menggambarkan sistem sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya. Prototipe sering diwujudkan dalam bentuk tampilan antarmuka (*user interface*) program aplikasi dan contoh *reporting* yang dihasilkan dalam pengembangan sistem informasi, sehingga pengguna sistem mempunyai gambaran tentang sistem yang akan digunakan nanti. McLeod dan Schell dalam (Mulyani, 2016: 27) mendefinisikan 2 (dua) tipe dari prototipe yaitu: (a) *Evolutionary Prototype*, adalah prototipe yang secara terus menerus dikembangkan hingga prototipe tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan oleh sistem. (b) *Requirement Prototype*, merupakan prototipe yang dibuat oleh pengembang dengan mendefinisikan fungsi dan prosedur sistem dimana pengguna atau pemilik sistem tidak bisa mendefinisikan sistem tersebut.

Menurut (Subagia, 2018: 1-3) kerangka kerja (*framework*) CodeIgniter dapat memudahkan pembuatan aplikasi berbasis web. CodeIgniter merupakan sebuah kerangka kerja web yang dikembangkan oleh Rick Ellis dari Ellis Lab menggunakan bahasa pemrograman web PHP. CodeIgniter dirancang untuk menjadi kerangka kerja web yang ringan dan mudah digunakan. CodeIgniter menggunakan pendekatan *Model-View-Controller*, yang bertujuan untuk memisahkan logika dan presentasi. Konsep ini mempunyai keunggulan dimana desainer dapat bekerja pada *template file*, sehingga redundansi kode presentasi dapat diperkecil.

Untuk menunjang landasan teoritis di atas, berikut ini adalah penelitian-penelitian dengan tema sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu; (a) Penelitian yang dilakukan oleh Ela Nurlela dan Dindin Solahudin (2016) dengan judul “Manajemen Pelatihan Dasar Kepemimpinan Santri dalam Pembentukan Jiwa Kepemimpinan”. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah deskriptif untuk menggambarkan dan memberikan penjelasan tentang manajemen Latihan Dasar Kepemimpinan Santri (LDKS) di Pondok Pesantren Al-Ihsan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa LDKS di Pondok Pesantren Al-Ihsan sesuai pada prinsip-prinsip manajemen modern sudah terbukti dengan adanya penerapan fungsi-fungsi manajemen modern secara teratur sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Nurlela & Solahudin, 2016: 86-101). (b) Penelitian yang dilakukan oleh Hiryanto, Lutfi Wibawa, dan Al Setya Rohadi (2015) dengan judul “Pengembangan Model Pelatihan Kepemimpinan Bagi Organisasi Kepemudaan di Daerah Istimewa Yogyakarta”. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut

PENERAPAN PSIKOTES PADA LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN MAHASISWA DARING BERBASIS WEB
(SASKIA LYDIANI, ACHMAD SYARIF)

adalah penelitian dan pengembangan (R & D) model Borg and Gall yang dimodifikasi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan pelatihan kepemimpinan pengurus organisasi kepemudaan di Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dirumuskan ke dalam kebutuhan pelatihan keorganisasian, kebutuhan pelatihan instruktur, serta pelatihan kader inti dan instruktur. Pengembangan model pelatihan kepemimpinan pengurus organisasi kepemudaan di Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dirumuskan ke dalam model pelatihan diselenggarakan oleh organisasi kepemudaan mulai dari orientasi organisasi kepemudaan, latihan kepemimpinan tingkat I, suplemen 1, dan untuk organisasi kepemudaan tingkat kabupaten/kota. Sedangkan untuk tingkat propinsi terdiri dari latihan kepemimpinan tingkat II, suplemen 2. Sedangkan untuk tingkat pusat, terdiri dari latihan kepemimpinan tingkat III, penyegaran, dan pelatihan instruktur dan pelatihan kader inti (Hiryanto et al., 2015: 82-89). (c) Penelitian yang dilakukan oleh Rina Aprianti dan Tri Wahyuningsih (2014) dengan judul “Pelaksanaan Kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Sebagai Wahana Membentuk Jiwa Kepemimpinan Siswa (Studi Kasus di OSIS SMKN 1 Yogyakarta Periode 2012- 2013)”. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif secara induktif dengan tahapan analisis data seperti pengumpulan data, reduksi data, tampilan data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil dari penelitian tersebut adalah Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) sangat berperan dalam pelaksanaan kegiatan latihan dasar kepemimpinan sebagai wahana untuk membentuk jiwa kepemimpinan siswa (Aprianti & Wahyuningsih, 2014: 128-140).

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut dapat terlihat bahwa LDK dapat diterapkan dalam berbagai macam tingkatan organisasi seperti santri pondok pesantren, organisasi pemuda, maupun OSIS. LDK telah dilakukan pada masing-masing organisasi dapat membentuk jiwa kepemimpinan para peserta sehingga dapat meningkatkan kinerja mereka dalam organisasi. Perbedaan penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut yaitu LDK dilakukan untuk organisasi mahasiswa dan penerapan psikotes pada aplikasi berbasis web dalam menunjang pelaksanaan LDK secara daring.

Batasan-batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu: 1) Cara mengetahui kepribadian dari masing-masing peserta LDKM dengan kegiatan yang dilakukan secara daring melalui penerapan psikotes dalam aplikasi berbasis web yang digunakan. 2) Desain soal psikotes EPPS dengan memperhatikan aspek-aspek yang diperlukan dalam LDK. Sedangkan perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) Penerapan psikotes dalam aplikasi berbasis web mudah dipahami dan dikerjakan oleh para peserta sehingga tidak menyulitkan mereka karena harus dilakukan secara daring. 2) Desain soal psikotes EPPS dan pembuatan aplikasi berbasis web LDKM untuk digunakan dalam pelaksanaan LDKM di organisasi mahasiswa Akademi Sekretari Budi Luhur secara daring. Hipotesis dalam penelitian ini adalah psikotes dapat diterapkan pada aplikasi berbasis PENERAPAN PSIKOTES PADA LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN MAHASISWA DARING BERBASIS WEB (SASKIA LYDIANI, ACHMAD SYARIF)

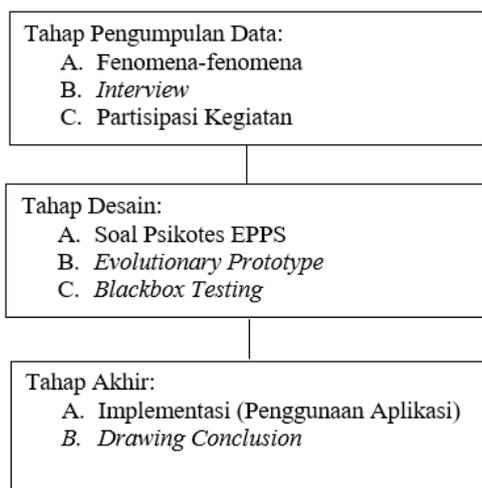
web LDKM untuk digunakan dalam pelaksanaan LDKM organisasi mahasiswa Akademi Sekretari Budi Luhur semester Gasal 2020/2021 secara daring.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut (Yusuf, 2014: 43) pendekatan kualitatif dapat digunakan apabila ingin melihat dan mengungkapkan suatu keadaan maupun suatu objek dalam konteksnya, menemukan makna (*meaning*) atau pemahaman yang mendalam tentang sesuatu masalah yang dihadapi. Menurut (Helaluddin, 2018: 13) pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang mencoba menggali dan menemukan pengalaman hidup manusia terhadap diri dan hidupnya. Dalam penelitian ini, peneliti melihat fenomena-fenomena terkait pelaksanaan kegiatan LDK di organisasi mahasiswa Akademi Sekretari Budi Luhur dan ikut serta dalam kegiatan tersebut serta mendesain soal psikotes EPPS untuk diterapkan dalam aplikasi berbasis web yang digunakan dalam kegiatan LDK tersebut. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Akademi Sekretari Budi Luhur yang mengikuti kegiatan LDK pada semester gasal tahun akademik 2020/2021 sebanyak 28 orang mahasiswa yaitu 20 orang peserta dan 8 orang panitia.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan studi dokumen. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa yang menjadi panitia dalam kegiatan untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan LDKM, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kondisi yang ada di lapangan seperti bentuk organisasi mahasiswa, pelaksanaan LDKM tahun-tahun sebelumnya, dan studi dokumen dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan LDKM. Untuk mendapatkan data yang akan digunakan menggunakan instrumen daftar pertanyaan wawancara, peneliti dan asisten peneliti serta dokumen-dokumen pendukung. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah data, menata, membagi menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari pola, menemukan apa yang bermakna, apa yang diteliti dan dilaporkan secara sistematis.

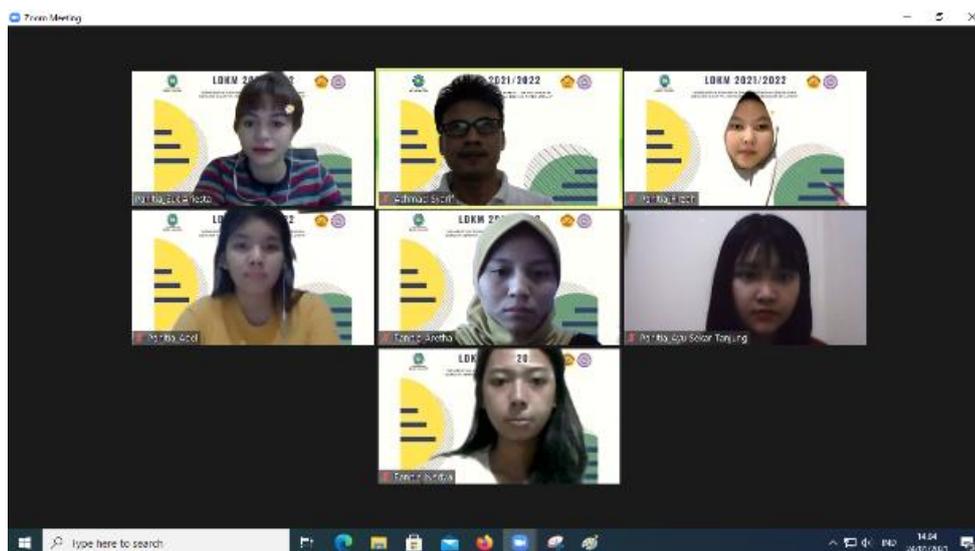
Dengan menggunakan model penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi dan metode pengembangan sistem *Prototyping* dengan tipe *Evolutionary Prototype* disusun tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dengan penyesuaian model fenomenologi dan *Evolutionary Prototype* seperti pada gambar berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah Penelitian (Sumber: Hasil Penelitian, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tahapan langkah-langkah penelitian pada gambar 1, maka hasil dan pembahasan penelitian ini sebagai berikut; 1) Tahap Pengumpulan Data. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui: A) Fenomena-fenomena. Pengamatan dilakukan terhadap fenomena-fenomena pada penyelenggaraan LDKM sebelumnya, meliputi pembekalan materi kepemimpinan dan organisasi oleh dosen, permainan keterampilan dan ketangkasan melatih kekompakan dan kerja sama tim, pembekalan materi dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan organisasi mahasiswa oleh panitia, kegiatan wawancara peserta LDKM oleh panitia mengenai alasan serta tujuan bergabung dalam organisasi. B) *Interview* (Wawancara). Untuk mendukung data hasil pengamatan fenomena-fenomena yang ada, wawancara dilakukan kepada mahasiswa yang menjadi panitia untuk mengetahui konsep kegiatan LDKM yang akan dilaksanakan pada semester Gasal 2020/2021 secara daring ini karena masih pandemi Covid-19, diperoleh hasil yaitu: kegiatan LDKM diawali dengan pembekalan materi kepemimpinan dan organisasi oleh dosen. Kemudian dilanjutkan dengan permainan keterampilan dan ketangkasan melatih kekompakan dan kerja sama tim, pembekalan materi dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan organisasi mahasiswa oleh panitia dan wawancara para peserta LDKM oleh panitia, semua kegiatan ini dilakukan secara daring. C) Partisipasi Kegiatan. Agar semakin mendalami pemahaman tentang kegiatan LDKM, peneliti ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan mulai dari perencanaan, persiapan kegiatan sampai pada pelaksanaan kegiatan. Berikut ini adalah gambar hasil tangkapan layar saat peneliti ikut serta dalam rapat persiapan pelaksanaan kegiatan secara daring melalui konferensi video Zoom:



Gambar 2 Partisipasi Peneliti Dalam Kegiatan (Sumber: Hasil Penelitian 2021)

2) Tahap Desain. Setelah dilakukan pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah desain, yaitu menyusun soal psikotes EPPS, membuat aplikasi, dan menguji aplikasi. A) Soal Psikotes EPPS. Pada bagian ini dilakukan penyusunan soal psikotes EPPS di dalam aplikasi berbasis web. Soal psikotes EPPS ini digunakan untuk membantu panitia mengetahui kepribadian dari masing-masing peserta LDKM sehingga bisa membantu dalam menjangkir mahasiswa terbaik yang akan dicalonkan untuk menjadi calon ketua organisasi. Kegiatan LDKM secara daring ini memiliki keterbatasan waktu, sehingga tidak bisa dilakukan selama dua hari penuh, seperti dengan kegiatan LDKM luring sebelumnya. Penyusunan soal psikotes EPPS ini dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kepemimpinan, tanggung jawab, dan komitmen seperti yang diharapkan dari calon-calon ketua organisasi. Berikut ini adalah kutipan 7 buah soal psikotes EPPS yang akan digunakan:

Tabel 1 Susunan Soal Psikotes EPPS

No	Opsi	Pernyataan	Jawaban
1	A	Saya suka menolong teman-teman saya, bila mereka berada dalam kesulitan.	
	B	Saya akan melakukan pekerjaan apa saja sebaik mungkin.	
2	A	Saya akan mengetahui bagaimana pandangan orang-orang besar mengenai berbagai masalah yang menarik perhatian saya	
	B	Saya ingin menjadi seorang ahli yang diakui dalam salah satu pekerjaan, jabatan atau bidang khusus.	
3	A	Saya ingin agar setiap pekerjaan tulisan saya teliti, rapi dan tersusun dengan baik.	
	B	Saya ingin menjadi seorang ahli yang diakui dalam salah satu pekerjaan, jabatan atau bidang khusus.	
4	A	Saya suka menceritakan cerita-cerita lucu dan lelucon-lelucon diwaktu pesta	
	B	Saya ingin menulis roman atau sandiwara yang hebat.	
5	A	Saya ingin dapat berbuat sekehendak hati saya.	
	B	Saya ingin bisa mengatakan bahwa saya telah melakukan dengan baik suatu pekerjaan yang sulit.	
6	A	Saya ingin dapat menyelesaikan teka-teki dan persoalan-persoalan yang sukar bagi orang lain	

	B	Saya suka mengikuti petunjuk-petunjuk dan melakukan apa saja yang diharapkan orang dari diri saya.
7	A	Saya ingin mengalami hal-hal yang baru dan perubahan-perubahan dalam kehidupan saya sehari-hari.
	B	Saya suka menyatakan kepada atasan saya, bahwa mereka telah melakukan suatu pekerjaan dengan baik, bila memang demikian halnya, menurut pendapat saya.

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Dari ketujuh buah soal psikotes EPPS di atas dapat dijelaskan masing-masing sikap yang terkandung dari tiap-tiap nomornya, yaitu: a) *Achievement* (dorongan kuat untuk berbuat sebaik mungkin meskipun tugas yang dihadapi terlalu sulit); b) *Deference* (mudah terpengaruh, tertarik terhadap kesuksesan orang lain); c) *Order* (teratur, terorganisir, perencana yang baik); d) *Exhibition* (suka pamer kepada lingkungan); e) *Autonomy* (memiliki sikap/prinsip, tidak bergantung kepada orang lain); f) *Affiliation* (loyal, mudah berpartisipasi/beraktivitas); g) *Dominance* (dominasi terhadap situasi sosial).

B) *Evolutionary Prototype*. Pembuatan prototipe aplikasi berbasis web yang dapat digunakan dalam pelaksanaan LDKM secara daring. Mengacu pada alur dalam *Evolutionary Prototype* dalam pembuatan prototipe aplikasi ini menyesuaikan dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional seperti berikut: berdasarkan hasil dari tahap pengumpulan data yang telah dilakukan, maka kebutuhan fungsional dari aplikasi berbasis web LDKM adalah operator (panitia), mahasiswa (peserta) atau administrator aplikasi dapat melakukan proses login, pembaruan biodata, akses *course* LDKM, lihat panduan, dan info tentang LDKM. Khusus untuk panitia dan operator dapat melakukan unggah materi, soal psikotes, dan manajemen data *course* LDKM. Sedangkan kebutuhan non fungsionalnya adalah kebutuhan operasional (dapat diakses 24 jam nonstop), kebutuhan performansi (waktu tanggap yang cepat), kebutuhan keamanan aplikasi, dan kebutuhan kemudahan penggunaan aplikasi.

C) *Blackbox Testing*. Setelah *prototype* selesai dibuat, selanjutnya adalah menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*. Dilakukan diskusi dengan mahasiswa (panitia) untuk kesesuaian *prototype* dengan keinginan *user*. Setelah dilakukan penyesuaian dengan keinginan *user*, berikutnya dilakukan pengujian dengan metode *black-box testing* untuk menjamin aplikasi yang dibuat tidak ada kesalahan dan ketidaksesuaian. Hasil pengujian dirangkum dalam tabel berikut:

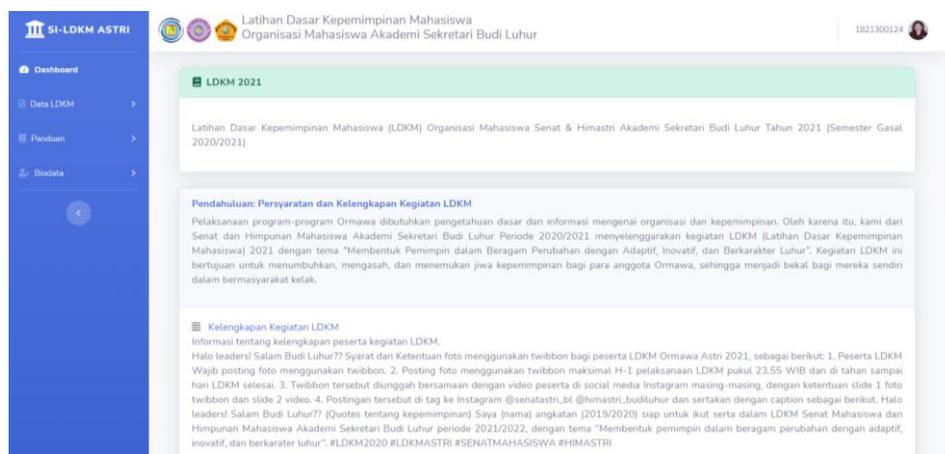
Tabel 2 Hasil Pengujian Aplikasi

No Tes	Deskripsi	Input	Hasil	Keterangan
T1a	Proses <i>login</i> (data sesuai)	<i>Username</i> dan <i>password</i> yang diinput sesuai	Berhasil <i>login</i> masuk ke aplikasi	Sukses
T1b	Proses <i>login</i> (data tidak sesuai)	<i>Username</i> dan <i>password</i> yang diinput tidak sesuai	Tidak berhasil <i>login</i> masuk ke aplikasi	Sukses

T2	Sidebar menu berfungsi	Klik setiap menu yang ada di <i>sidebar</i>	Berhasil menampilkan halaman yang dituju dari masing-masing menu	Sukses
T3	Menampilkan <i>course</i> LDKM pada halaman <i>dashboard</i> sesuai <i>user login</i>	Klik menu <i>dashboard</i>	Menampilkan <i>course</i> LDKM pada halaman <i>dashboard</i> sesuai <i>user login</i>	Sukses
T4	Menampilkan materi sesuai dengan <i>course</i> dan <i>user login</i>	Klik menu data prestasi	Menampilkan materi sesuai dengan <i>course</i> dan <i>user login</i>	Sukses
T5	Menampilkan soal psikotes	Klik psikotes	Menampilkan soal psikotes	Sukses
T6	Menyimpan data kehadiran	Klik hadir	Data kehadiran tersimpan	Sukses
T7	Menyimpan data tugas yang diupload	Klik upload tugas	Data tugas tersimpan	Sukses
T8	Menampilkan panduan penggunaan aplikasi	Klik menu panduan	Menampilkan panduan penggunaan aplikasi	Sukses
T9	Menampilkan biodata yang sesuai <i>user login</i>	Klik menu biodata	Menampilkan biodata yang sesuai <i>user login</i>	Sukses
T10	<i>Logout</i> dari sistem	Klik menu <i>logout</i>	Keluar dari sistem dan menampilkan halaman <i>login</i>	Sukses

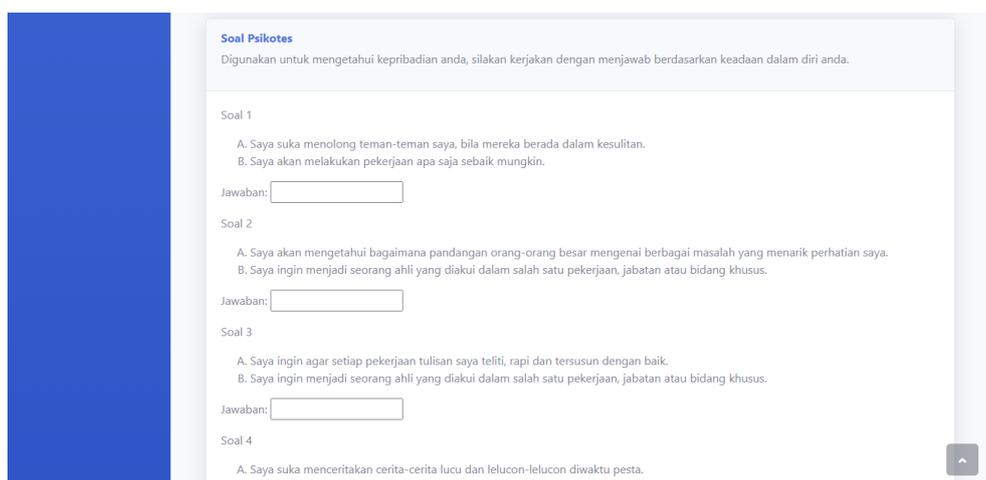
Sumber: Hasil Penelitian, 2021

3) Tahap Akhir. Pada tahap ini ada dua bagian yang dilakukan, yaitu: A) Implementasi (Penggunaan Aplikasi). Aplikasi yang telah dibuat dan diuji dengan *blackbox-testing* digunakan pada saat kegiatan LDKM daring berlangsung. Berikut adalah gambar tangkapan layar halaman *course* LDKM dari aplikasi:



Gambar 3 Halaman *Course* LDKM (Sumber: Hasil Penelitian 2021)

Berikut adalah gambar tangkapan layar halaman psikotes dari aplikasi:



Gambar 4 Halaman Psikotes (Sumber: Hasil Penelitian 2021)

B) *Drawing Conclusion*. Pada bagian ini dilakukan penyimpulan dari hasil penerapan psikotes pada LDKM secara daring, yaitu soal psikotes EPPS dapat diterapkan pada aplikasi berbasis web untuk membantu panitia dalam mengetahui karakter dan kepribadian peserta dan mengatasi keterbatasan waktu dalam kegiatan yang dilakukan secara daring. Dari soal psikotes EPPS yang digunakan panitia dapat melihat karakter dan kepribadian peserta melalui tujuh aspek berikut: 1) *Achievement*. Pada aspek ini panitia dapat melihat motivasi berprestasi dari masing-masing peserta. 2) *Deference*. Pada aspek ini panitia dapat melihat apakah mudah terpengaruh lingkungan ataupun orang lain. 3) *Order*. Pada aspek ini panitia dapat melihat keteraturan yang dimiliki seseorang, pekerjaan yang terorganisir dengan baik dan memiliki perencanaan yang baik. 4) *Exhibition*. Pada aspek ini panitia dapat melihat karakter yang selalu ingin menunjukkan sesuatu kepada lingkungan. 5) *Autonomy*. Pada aspek ini panitia dapat melihat karakter kemandirian yang tidak bergantung pada orang lain. 6) *Affiliation*. Pada aspek ini panitia dapat melihat loyalitas yang dimiliki masing-masing peserta. 7) *Dominance*. Pada aspek ini panitia dapat melihat dominasi seseorang dalam organisasi, apakah orang tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap orang lain dalam organisasi.

SIMPULAN

Psikotes dapat diterapkan dalam pelaksanaan LDKM secara daring melalui aplikasi berbasis web untuk mendapatkan gambaran karakter dan kepribadian masing-masing peserta sehingga dapat dijadikan ukuran dalam memilih pemimpin organisasi mahasiswa. Soal psikotes EPPS yang disusun memperhatikan tujuh aspek seperti *Achievement*, *Deference*, *Order*, *Exhibition*, *Autonomy*, *Affiliation*, dan *Dominance*. Dengan menggunakan aplikasi berbasis web yang dapat diakses setiap saat dan dari mana saja dapat membantu pelaksanaan kegiatan LDKM yang harus dilakukan secara daring karena pandemi Covid-19.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian lanjutan dan pengembangan dari penelitian ini adalah bentuk-bentuk psikotes yang digunakan dapat lebih bervariasi lagi dan hasilnya dapat langsung tergambarkan dalam aplikasi. Prototipe aplikasi yang telah dibuat dapat ditambahkan fitur-fitur dan kemampuan yang lebih baik lagi, baik dalam bentuk pengerjaan soal-soal maupun penyajian materi yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, R., & Wahyuningsih, T. (2014). Pelaksanaan Kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Sebagai Wahana Membentuk Jiwa Kepemimpinan Siswa (Studi Kasus di OSIS SMKN 1 Yogyakarta Periode 2012-2013). *Jurnal Citizenship*, 3(Nomor 2 Januari 2014), 127–140.
- Daulay, N. (2014). Implementasi Tes Psikologi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah*, 21(No 2 Juli-Desember), 402–421.
- Edukasi, T. C. (2016). *Smart Modul Psikotes Super Komplet*. PT Tangga Pustaka.
- Helaluddin. (2018). *Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*. 1–15.
https://www.researchgate.net/publication/323600431_Mengenal_Lebih_Dekat_dengan_Pendekatan_Fenomenologi_Sebuah_Penelitian_Kualitatif
- Hiryanto, Wibawa, L., & Rohadi, A. S. (2015). Pengembangan Model Pelatihan Kepemimpinan Bagi Organisasi Kepemudaan Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(Nomor 2 September 2015).
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Nurlela, E., & Solahudin, D. (2016). Manajemen Pelatihan Dasar Kepemimpinan Santri dalam Pembentukan Jiwa Kepemimpinan. *Tadbir: Jurnal Manajemen Dakwah*, 1(Nomor 1), 85–101.
- Safithry, E. A. (2018). *Asesmen Teknis Tes dan Non Tes* (140th ed.). CV IRDH.
- Subagia, A. (2018). *Kolaborasi CodeIgniter dan Ajax dalam Perancangan CMS*. Elex Media Komputindo.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.