

APLIKASI PERHITUNGAN HASIL TES PSIKOTES BERBASIS WEB PADA PT MAHKOTA MAHARAJA INDONESIA

Muhammad Romadhon¹, Agus Salim²

Manajemen Informatika, Politeknik LP3I

Jl. Pahlawan No.59, Sukaluyu, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40123

E-mail: mromadhon512@gmail.com¹, agussalim@plb.ac.id²

Abstrak - Pengolahan hasil tes psikotes di PT Mahkota Maharaja Indonesia masih dilakukan secara manual, sehingga memakan waktu dan bisa terjadi kesalahan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi psikotes berbasis web yang dapat digunakan oleh admin untuk melakukan input data, mengolah hasil, dan mencetak dokumen seperti hasil tes, sertifikat, dan amplop secara otomatis dalam format PDF. Pengembangan pada sistem ini menggunakan metode waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, desain sistem menggunakan UML (*use case* dan *activity diagram*), perancangan antarmuka dengan Laravel dan MySQL, serta pengujian menggunakan metode black box. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah berhasil memenuhi semua kebutuhan fungsional, dengan seluruh skenario pengujian menunjukkan hasil valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan dan mampu meningkatkan efisiensi serta akurasi dalam proses perhitungan dan penyajian hasil psikotes.

Kata Kunci: Aplikasi Web, Perancangan, Laravel, Psikotes, MySQL

I. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dalam berbagai bidang kehidupan menjadi suatu keharusan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu aspek yang turut terdampak oleh perkembangan teknologi adalah proses pengenalan diri dan penentuan minat serta bakat siswa. Psikotes adalah tes yang dilakukan untuk mengukur aspek individu secara psikis (Sugyanto et al., 2022). Oleh karena itu psikotes menjadi suatu bidang yang digunakan untuk menilai aspek psikologis seseorang, seperti kemampuan kognitif, kepribadian, serta kecenderungan perilaku yang relevan dengan penentuan pilihan pendidikan dan karier di masa depan.

Bagi siswa SMA kelas 3 sangat penting untuk memahami potensi diri, minat, dan bakat mereka. Namun, dalam praktiknya, proses pengolahan dan pencetakan hasil psikotes seringkali dilakukan secara manual, sehingga kurang efektif dan efisien. Selain itu, hasil tes yang tidak tersimpan dengan baik dapat menyebabkan kesulitan dalam perencanaan pendidikan dan karir.

PT Mahkota Maharaja Indonesia menyadari pentingnya menyediakan layanan psikotes yang efektif untuk membantu siswa dalam mengenali diri mereka. Berdasarkan pengamatan dan masukan dari pihak terkait, terdapat kebutuhan mendesak untuk merancang suatu sistem aplikasi berbasis web yang dapat memfasilitasi proses input, pengolahan, hingga pencetakan hasil psikotes secara otomatis. Sistem ini dirancang untuk memudahkan pihak perusahaan dalam proses perhitungan hasil psikotes, sehingga siswa dan pihak sekolah dapat menerima hasil tes tersebut lebih cepat dan mereka bisa memahami potensi dan minat bakat yang dimiliki lebih awal. Dengan begitu para siswa bisa

membuat pilahan yang lebih tepat mengenai masa depan mereka.

Sistem aplikasi yang dirancang bertujuan untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi dalam proses perhitungan manual serta mempercepat keseluruhan proses dari input data hingga pencetakan hasil dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF). Dengan adanya aplikasi ini, admin dapat dengan mudah memasukkan jawaban peserta tes ke dalam sistem, kemudian sistem akan secara otomatis memproses jawaban tersebut untuk menghasilkan hasil akhir yang dapat dicetak langsung dalam format PDF. Proses otomatisasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga memberikan informasi yang akurat kepada siswa terkait minat dan bakat mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi psikotes berbasis web yang dapat digunakan oleh admin PT Mahkota Maharaja guna mempermudah proses input data, pengolahan hasil, dan pencetakan hasil psikotes. Melalui penelitian ini diharapkan mampu mempercepat proses kerja, mengurangi tingkat kesalahan dalam perhitungan nilai psikotes, serta menyediakan hasil cetak yang rapi dan terstruktur dalam format PDF.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian oleh (Istifadah & Ardiansyah, n.d.) membahas pengembangan sistem informasi psikotes online berbasis web menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) untuk meningkatkan efisiensi proses seleksi dan rekrutmen karyawan. Permasalahan utamanya adalah proses seleksi yang masih manual, seperti pengisian formulir dan pencarian data kandidat yang memakan waktu.

Solusinya adalah membangun sistem otomatis berbasis web yang mempermudah input dan pengolahan data psikotes. Hasilnya, sistem ini terbukti memudahkan staf HRD dalam proses seleksi dan pengolahan data kandidat.

Penelitian oleh (Rosyani et al., n.d.) membahas perancangan aplikasi psikotes berbasis web untuk layanan psikologi penjurusan dan karir. Tujuan utamanya adalah membantu siswa dalam memilih jurusan kuliah dan mengenali potensi diri, baik dari segi kemampuan maupun minat, agar lebih siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Aplikasi ini memberikan simulasi psikotes secara online, yang terbukti dapat menghemat waktu dan memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa dalam pengambilan keputusan karir dan pendidikan.

Penelitian oleh (Ayu & Wasito, n.d.) mengembangkan aplikasi ujian psikotes berbasis web untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan psikotes manual, seperti jarak yang jauh dan perlengkapan fisik yang merepotkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan merancang sistem dengan *mockup* serta UML diagram. Hasilnya adalah aplikasi psikotes online yang mempermudah pelaksanaan, mempercepat pengumpulan jawaban, serta membantu proses pemeriksaan dan penilaian hasil psikotes secara cepat dan akurat.

Penelitian oleh (Masruri et al., 2024) membahas pengembangan sistem informasi penerimaan karyawan baru berbasis web di PT. Satria Antaran Prima Tbk untuk menggantikan proses rekrutmen konvensional yang lambat, rawan kehilangan berkas, dan masih manual, termasuk dalam pelaksanaan dan pemeriksaan psikotes. Sistem ini dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna dengan metode pengumpulan data seperti wawancara dan observasi, serta menggunakan alat bantu seperti DFD, *flowchart*, ERD, dan CodeIgniter. Hasilnya, sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses rekrutmen di perusahaan.

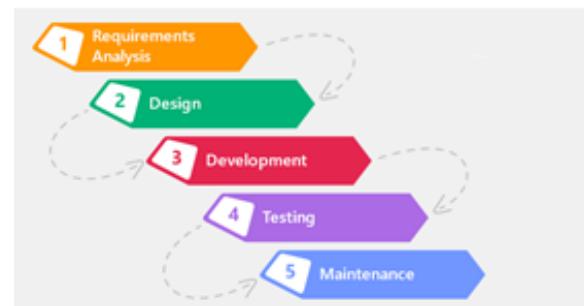
Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan sistem psikotes berbasis web, sebagian besar masih berfokus pada proses seleksi karyawan atau simulasi penjurusan pendidikan secara umum. Penerapan sistem yang secara khusus mengintegrasikan pengolahan hasil, pencetakan sertifikat, dan dokumen dalam format PDF untuk layanan tes psikotes di lingkungan pendidikan atau lembaga pelatihan masih jarang diteliti. Selain itu, kebutuhan akan pencetakan otomatis yang mendukung efisiensi layanan psikotes di perusahaan jasa seperti PT Mahkota Maharaja Indonesia belum banyak dieksplorasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan merancang aplikasi psikotes berbasis web yang tidak hanya memfasilitasi input dan pengolahan data, tetapi juga

dilengkapi dengan fitur pencetakan otomatis hasil tes, sertifikat, dan amplop dalam format PDF. Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan psikotes di PT Mahkota Maharaja Indonesia.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* karena setiap tahapannya dapat dikendalikan dengan baik. Pengembangan dilakukan secara berurutan, menyelesaikan satu tahap sebelum berlanjut ke tahap berikutnya, sehingga dapat meminimalkan kesalahan. Metode *waterfall* merupakan pendekatan klasik dalam siklus hidup pengembangan sistem, di mana setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis dan berurutan mulai dari awal hingga akhir proses (Voutama & Novalia, n.d.). Keunggulan model ini terletak pada proses pengembangannya yang terstruktur dan sistematis, dengan tahapan yang jelas dan tertata rapi. Hal ini mencegah terjadinya tumpang tindih karena pengembang tidak dapat melanjutkan ke tahap berikutnya sebelum tahap sebelumnya selesai. Selain itu, metode ini mudah diterapkan, terutama pada sistem yang tidak terlalu kompleks.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* yang ditampilkan menggambarkan urutan proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap pemeliharaan untuk mencapai hasil akhir yang diharapkan. Setiap tahapan tersebut mewakili proses penting yang saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan penelitian secara keseluruhan. Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, Berikut adalah penjelasan Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *waterfall*:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dalam pembuatan sistem untuk memastikan aplikasi ini berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah melalui observasi dan wawancara.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang telah distandardisasi sebagai media penulisan cetak biru (*blueprints*) perangkat lunak (*Pressman*) (Sumiati et al., n.d.). UML meliputi *use case diagram* untuk menjelaskan sistem, menggambarkan, dan mendokumentasi perilaku sistem, serta *activity diagram* untuk memberikan gambaran yang jelas tentang aliran kerja, interaksi antara entitas yang terlibat, serta tindakan dan keputusan yang terlibat dalam prosesnya.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dimulai dari pembuatan UI (*User Interface*) sampai dengan pembuatan program terhadap sistem (*coding*). Pada aplikasi ini penulis menggunakan *Framework* Laravel dan MySQL sebagai databasenya. Laravel menerapkan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) yang memisahkan antara logika aplikasi dan tampilan antarmuka pengguna, sehingga mempermudah proses pengelolaan dan pengembangan kode oleh pengembang (Ayu Lestari et al., n.d.). MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional yang menggunakan bahasa SQL dan didistribusikan secara bebas sebagai perangkat lunak open source (Gusriana et al., 2022).

4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem perangkat lunak yang dikembangkan akan dilakukan dengan menggunakan skema pengujian black box yang berfokus mengenai fungsional dari sistem tanpa perlu mengetahui detail internal dari sistem yang dibuat untuk memastikan setiap fungsi pada perangkat lunak berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan yang diterapkan adalah pemeliharaan korektif (*corrective maintenance*), yang berfokus pada perbaikan kesalahan atau bug yang ditemukan setelah aplikasi digunakan.

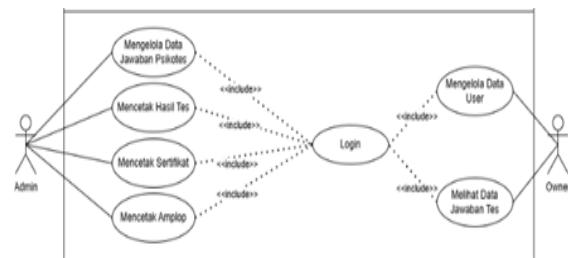
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dengan actor (Ramdany et al., n.d.). Berikut adalah *Use Case Diagram* yang dirancang berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan sistem. Aktor dalam sistem ini ada dua yaitu Admin dan Owner. Admin memiliki tanggung jawab utama dalam mengelola data jawaban psikotes yang diperoleh dari peserta secara manual (*offline*), kemudian menginputkannya ke dalam sistem.

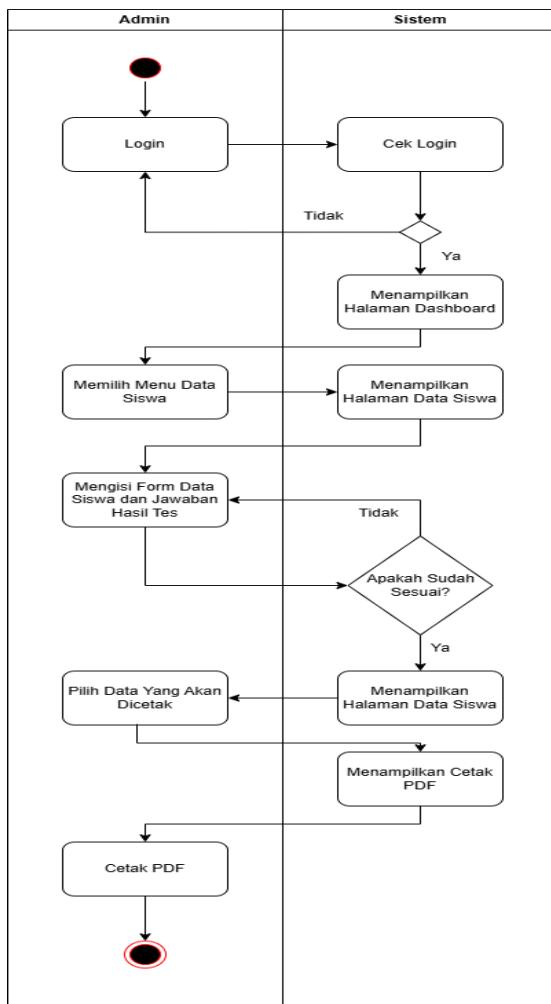
Selain itu, Admin juga dapat mencetak hasil tes, sertifikat, dan amplop melalui fitur yang tersedia di aplikasi. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh Admin memerlukan proses *login* terlebih dahulu. Sementara itu, Owner berperan sebagai pemantau aktivitas sistem. Owner memiliki akses untuk melihat data hasil psikotes yang telah diinput oleh Admin serta mengelola data pengguna (Admin), namun tidak dapat melakukan pengeditan terhadap data tes. Diagram ini membantu menggambarkan alur interaksi antara pengguna dan sistem secara jelas untuk memastikan bahwa kebutuhan fungsional sistem telah terpenuhi.



Gambar 2. *Use case Diagram*

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan aliran aktivitas sistem yang dapat digunakan untuk menunjukkan aliran peristiwa di *use case* (Handayani et al., n.d.). Berikut ialah *activity diagram* yang menggambarkan alur aktivitas admin dalam pengelolaan data siswa dan hasil tes hingga proses pencetakan PDF. Proses dimulai ketika admin melakukan *login* ke dalam sistem. Setelah sistem melakukan pengecekan kredensial *login*, apabila *login* berhasil, sistem akan menampilkan halaman dashboard. Admin kemudian memilih menu Data Siswa, dan sistem akan menampilkan halaman untuk pengelolaan data siswa. Selanjutnya, admin mengisi *form* data siswa sekaligus jawaban hasil tes yang diperoleh siswa. Setelah data diisi, sistem melakukan pengecekan apakah data yang dimasukkan sudah sesuai. Jika belum, admin dapat memperbaikinya terlebih dahulu. Jika sudah sesuai, sistem akan menampilkan ulang halaman data siswa. Kemudian, admin memilih data mana yang ingin dicetak. Sistem akan menampilkan halaman Cetak PDF, dan proses diakhiri dengan pencetakan dokumen PDF oleh admin.

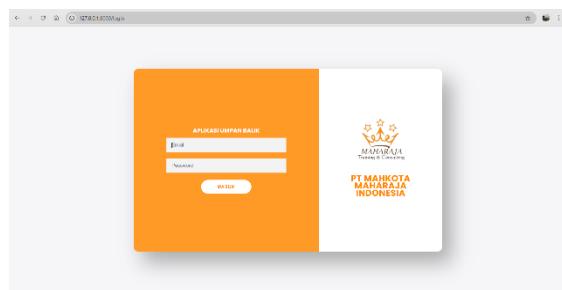
Gambar 3. *Activity Diagram*

B. Implementasi

Antarmuka web merupakan representasi visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan situs atau aplikasi berbasis web melalui berbagai elemen seperti tombol, menu, formulir, dan tautan. Tujuannya adalah untuk mempermudah navigasi serta pemanfaatan fitur yang disediakan, sehingga pengguna dapat mengakses informasi dan fungsi sistem secara mudah dan intuitif.

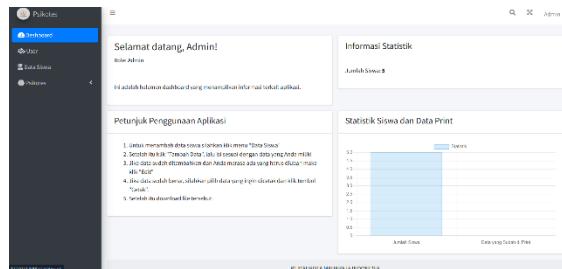
1. Halaman Login

Berikut merupakan tampilan halaman *login multi user* dari aplikasi Hitung Hasil Psikotes pada PT Mahkota Maharaja Indonesia. Pada tampilan terdapat logo dari perusahaan dan terdapat *form login* yang di dalamnya ada *text box* untuk isi email dan *password* dan juga ada tombol *login* yang digunakan ketika ingin masuk ke dalam aplikasi.

Gambar 4. Tampilan Halaman *Login*

2. Halaman Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin merupakan halaman utama admin yang menampilkan beberapa menu navigasi penting. Menu yang tersedia antara lain adalah menu Dashboard, User, Data Siswa, dan Psikotes. Selain itu, dalam halaman ini juga terdapat beberapa informasi seperti petunjuk penggunaan aplikasi dan juga statistik siswa dan data yang telah dicetak.

Gambar 5. Tampilan Halaman *Dashboard* admin

3. Tampilan Form Data Siswa

Berikut ialah tampilan *form* untuk menambahkan data pada menu atau tabel Data Siswa. Pada *form* tersebut terdapat beberapa *text box* dan juga *combo box* yang harus diisi oleh admin dengan menggunakan biodata siswa dan hasil tes yang diambil dari lembar jawaban tes psikotes yang telah dikerjakan oleh siswa.

Gambar 6. Tampilan Form Data Siswa

4. Halaman Data Siswa

Halaman ini berisi data siswa yang telah diinput oleh admin melalui *form* data siswa. Pada tabel tersebut terdapat tombol cetak, edit, dan juga hapus. Ketika admin mau mencetak salah satu data tersebut, maka admin tekan tombol cetak kemudian pilih mau dicetak sebagai Hasil Tes Psikotes, Sertifikat, atau Amplop. Selain itu ada juga tombol

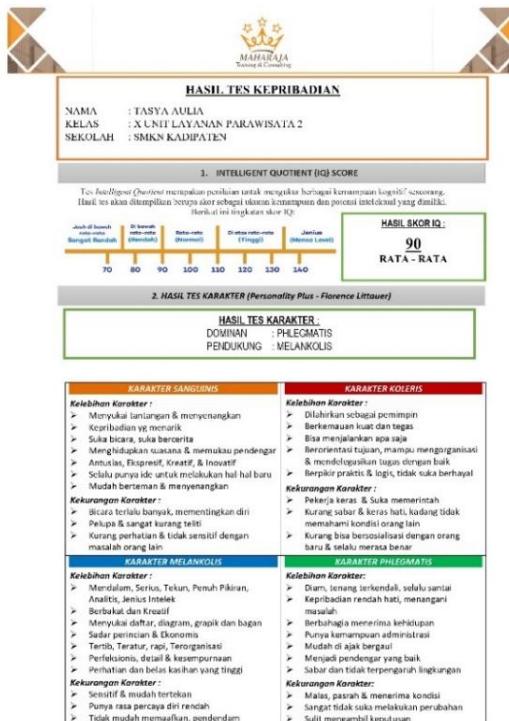
edit supaya admin bisa mengubah data yang salah dan juga ada tombol hapus jika memang ada data yang mau dihapus. Di atas tabel ini juga terdapat tombol tambah data siswa untuk admin menambahkan data baru ke dalam tabel.

DATA SISWA DAN JAWABAN PSIKOTES										
No	Karakteristik 1	Karakteristik 2	Gaya Belajar	Nilai Akhir	Talenta	Grafologi 1	Grafologi 2	Grafologi 3	Action	Search
1	125	SANDBUS	REFLEXIVE	VISUAL	CONVENTIONAL	GEORGIAN	ARTISTIC	GEORGIAN	Create Edit Delete	
1	140	SANDRUS	COLLECTIVE	VISUAL	CONVENTIONAL	GEORGIAN	ARTISTIC	GEORGIAN	Create Edit Delete	
1	141	SYAHIDAH	SANDBUS	VISUAL	REFLEXIVE	GEORGIAN	ARTISTIC	GEORGIAN	Create Edit Delete	
120	120	SANDRUS	PHLEGMATIS	VISUAL	REFLEXIVE	GEORGIAN	ARTISTIC	AGAK	Create Edit Delete	
120	120	WOLERS	REFLEXIVE	AUDIO	DIRECTIVE	GEORGIAN	ARTISTIC	TIKAK	Create Edit Delete	

Gambar 7. Tampilan Halaman Data Siswa

5. Tampilan Cetak Data Hasil Tes Psikotes

Berikut ini merupakan tampilan *template* dari hasil tes psikotes, sertifikat, dan amplop. Ketiga *template* tersebut dapat dicetak ke dalam bentuk pdf yang nantinya bisa langsung dicetak sebagai berkas untuk diberikan kepada siswa yang mengikuti tes psikotes. Pada hasil tes psikotes terdapat beberapa informasi yang diambil dari data siswa yaitu biodata siswa dan juga hasil tes yang telah dikerjakan. Kemudian pada sertifikat terdapat nama peserta dan juga tanggal mereka mengikuti tes tersebut. Dan yang terakhir yaitu amplop yang didalamnya hanya terdapat nama, kelas, serta asal sekolah siswa.



Gambar 8. Tampilan Hasil Tes Psikotes

SERTIFICATE

OF PARTICIPATION

SPTK_MUIR_SMK/SMKN/ADIPATEN/10/024/0571

THIS CERTIFICATE IS PROUDLY PRESENTED TO :

ZASKIA PUTRI AULIAHas attended and actively participated in the
was held at Maharaja Training & Consulting
on Tasikmalaya , 10 October 2024

Gambar 9. Tampilan Sertifikat



SANGAT RAHASIA

RIZKI MAULANA
IPS 2
SMAN 1 CINAM

Gambar 10. Tampilan Amplop

C. Hasil Pengujian Program

Kegiatan perancangan aplikasi perhitungan hasil tes psikotes pada PT Mahkota Maharaja Indonesia ini sudah terlaksana dengan baik. Berikut merupakan tabel pengujian program dari proyek perancangan aplikasi perhitungan hasil tes psikotes dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Program

Halaman	Fitur	Hasil	Keterangan
Login	Authentic action	Berfungsi Dengan Baik	Pengguna dapat memasukkan akun untuk mengakses sistem aplikasi.
Home	Dashboard View	Berfungsi Dengan Baik	Admin dapat melihat ringkasan informasi aplikasi dan mengakses menu menuju fitur utama.
Tambah Data Siswa	Feedback Form	Berfungsi Dengan Baik	Admin dapat mengisi kuesioner untuk mengevaluasi layanan psikotes yang diterima.
Data	Data	Berfungsi	Admin dapat

Halaman	Fitur	Hasil	Keterangan
Siswa	Siswa View	gsi dengan Baik	melihat data yang berbentuk tabel dan juga admin bisa cetak, edit, dan hapus data pada tabel tersebut.
Hasil Cetak Data Siswa	File PDF	Berfun gsi Denga n Baik	Admin dapat melihat hasil cetak data yang berbentuk PDF, kemudian admin bisa mengunduh file tersebut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terhadap perhitungan hasil tes psikotes di PT Mahkota Maharaja Indonesia dengan melalui serangkaian pembuatan web yang dimulai dengan analisa kebutuhan sampai dengan pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi perhitungan hasil tes psikotes berbasis web pada PT Mahkota Maharaja Indonesia menghasilkan aplikasi berbasis web yang dibuat dengan menggunakan *framework* Laravel dan MySql sebagai databasenya sehingga memudahkan proses perhitungan hasil tes psikotes sampai dengan pencetakan hasil tes ke dalam bentuk pdf dan juga bisa di cetak langsung menjadi berkas. Dengan adanya aplikasi ini pegawai atau admin dari perusahaan ini dapat melakukan proses perhitungan sampai pencetakan dengan lebih cepat dan efektif.

Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar aplikasi dilengkapi dengan fitur pemindaian jawaban (scan OMR) atau form digital interaktif, sehingga hasil tes dapat diinput secara otomatis, mengurangi risiko kesalahan manusia dan mempercepat proses input. Selain itu, Penambahan fitur riwayat hasil psikotes untuk tiap siswa akan sangat berguna sebagai referensi di masa depan. Selain itu, fitur rekap data secara keseluruhan untuk sekolah atau *batch* tertentu dapat membantu manajemen dalam evaluasi kolektif. Terakhir, penting bagi perusahaan untuk menyediakan pelatihan serta dokumentasi penggunaan sistem bagi admin atau operator yang bertanggung jawab,

agar proses pengelolaan data dapat dilakukan secara konsisten dan tanpa hambatan, terutama bagi staf baru atau pengguna dengan latar belakang non-teknis. Dengan berbagai pengembangan ini, aplikasi diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih maksimal dalam mendukung layanan psikotes yang efisien dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriel, J., & Wasito, B. (n.d.). *Perancangan dan Implementasi Ujian Psikotes Berbasis Website (Studi Kasus: Matahati Consulting)*.
 Ayu Lestari, N., Studi Sistem Informasi, P., Sains dan Teknologi, F., Alauddin Makassar Jl Sultan Alauddin No, U., Somba Opu, K., Gowa, K., & Selatan, S. (n.d.). Implementasi Metode Agile dan Framework Laravel pada Pengembangan Sistem Informasi Bimbingan Skripsi Berbasis Web (Implementation of the Agile Method and Laravel Framework in the Development of a Web-Based Thesis Guidance Information System). In *Desember* (Vol. 5, Issue 2).
- Gusriana, H., Zakir, S., & Supriadi, S. (2022). Perancangan E-Rapor dengan Memanfaatkan E-Mail sebagai Pelaporan kepada Orang Tua Menggunakan Bahasa Pemrograman Php/Mysql. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 11–24.
<https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.14>
- Handayani, H., Faizah, K. U., Mutiara Ayulya, A., Rozan, M. F., & Wulan, D. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development Designing a Web-Based Inventory Information System Using the Agile Software Development Method. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Istifadah, C., & Ardhiansyah, M. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Psikotes Online dalam Seleksi dan Rekrutmen Karyawan Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Web (Studi Kasus: PTC Pertamina).
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Masruri, M., Raizaldi, A., & Budiyantara, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web pada PT. Satria Antaran Prima TBK. *EBID: Ekonomi Bisnis Digital*, 2(1), 99–110.
<https://doi.org/10.37365/ebid.v2i1.279>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (n.d.). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan

- Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Issue 1).
- Rosyani, P., Risandi, A., Maulana, R., & Cahyaabdillah, A. A. (n.d.). Perancangan Aplikasi Psikotes Berbasis Website pada Layanan Psikologi Penjurusan dan Karir. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science* <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Sugyanto, A., Davi Dewantara, A., & Pabe, R. R. (2022). Implementasi Aplikasi Psikotes Berbasis Android pada Lembaga Psikologi
- Terapan Widya Prasetya. In *Jurnal Multidisiplin Ilmu* (Vol. 1, Issue 4).
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (n.d.). Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta.
- Voutama, A., & Novalia, E. (n.d.). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *15*(1).