



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Angket Latar Belakang

ANGKET LATAR BELAKANG
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KONSENTRASI
PEMINATAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama : Hanosa Wazri.....
 Nim : 1915051104.....

Petunjuk pengisian :

Pilihlah jawaban “iya” atau “tidak” dari pertanyaan dibawah ini !

1. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam memilih konsentrasi peminatan ?
 Iya Tidak
2. Apakah Anda belum mengetahui kemampuan diri Anda sehingga sulit memilih konsentrasi peminatan?
 Iya Tidak
3. Apakah Anda tidak memiliki minat yang jelas sehingga sulit memilih konsentrasi peminatan?
 Iya Tidak
4. Apakah Anda merasa salah dalam memilih konsentrasi peminatan ?
 Iya Tidak
5. Apakah Anda mengalami kurangnya informasi tentang setiap konsentrasi sehingga sulit memilih?
 Iya Tidak
6. Apakah ada faktor lain yang membuat Anda sulit memilih konsentrasi peminatan?
 Iya Tidak
7. Apakah Anda memilih konsentrasi karena ikut-ikutan teman ?
 Iya Tidak
8. Apakah Konsentrasi peminatan yang anda pilih sekarang sesuai dengan ekspektasi anda diawal ?
 Iya Tidak

9. Apakah anda memiliki perangkat/fasilitas kuliah yang menunjang untuk konsentrasi yang anda pilih?

Iya

Tidak

10. Apakah Nilai Akademik anda menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan konsentrasi anda ?

Iya

Tidak

**REKAPITULAS ANGKET LATAR BELAKANG
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KONSENTRASI
PEMINATAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

Data : 30 Responden

No	Pertanyaan	Jawaban		Persentase (%)	
		Iya	Tidak	Iya	Tidak
1	Apakah Anda mengalami kesulitan dalam memilih konsentrasi peminatan ?	20	10	66,7	33,3
2	Apakah Anda belum mengetahui kemampuan diri Anda sehingga sulit memilih konsentrasi peminatan?	18	12	60,0	40,0
3	Apakah Anda tidak memiliki minat yang jelas sehingga sulit memilih konsentrasi peminatan?	15	15	50,0	50,0
4	Apakah Anda merasa salah dalam memilih konsentrasi peminatan ?	13	17	43,3	56,7
5	Apakah Anda mengalami kurangnya informasi tentang setiap konsentrasi sehingga sulit memilih?	10	20	33,3	66,7
6	Apakah ada faktor lain yang membuat Anda sulit memilih konsentrasi peminatan?	5	25	16,7	83,3
7	Apakah Anda memilih konsentrasi karena ikut-ikutan teman ?	20	10	66,7	33,3
8	Apakah Konsentrasi peminatan yang anda pilih sekarang sesuai dengan ekspektasi anda diawal ?	18	12	60,0	40,0
9	Apakah anda memiliki perangkat/fasilitas kuliah yang menunjang untuk konsentrasi yang anda pilih?	17	13	56,7	43,3
10	Apakah Nilai Akademik anda menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan konsentrasi anda ?	26	4	86,7	13,3

Lampiran 02. Formulir *Consideran Expert* Penentuan Kriteria

**FORMULIR CONSIDERAN EXPERT
PENENTUAN KRITERIA**

Nama Pakar : Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
 NIP : 198502152008122007
 Tanggal Pengisian : 27 Maret 2023
 Waktu Pengisian : 10.00 WITA
 Lokasi Pengisian : Prodi PTI

Petunjuk pengisian formulir :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom skala dalam formulir dibawah ini

No	Kriteria	Definisi	Skala					
			SS	S	C	TS	STS	
1	Nilai Mata kuliah	Nilai matakuliah adalah hasil evaluasi dari capaian belajar seorang mahasiswa pada suatu mata kuliah yang diukur berdasarkan standar penilaian yang telah ditetapkan oleh perguruan tinggi. Nilai ini dapat digunakan sebagai ukuran keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh matakuliah tersebut.	✓					
2	Kompetensi Hardskill	Hardskill mahasiswa menurut Topan Setiawan (2021) dapat diukur berdasarkan karya-karya atau proyek-proyek yang pernah dibuat oleh peserta didik. Selain itu juga, kompetensi hardskill dapat diukur berdasarkan sertifikat keahlian yang diperoleh oleh peserta didik.	✓					
3	Prestasi	Prestasi yang digunakan sebagai kriteria dalam SPK menurut Hylenrti Hertyana (2019) terbagi 2, yaitu prestasi akademik dan non-akademik. Prestasi akademik dapat diambil dari perolehan nilai peserta didik sedangkan prestasi non-akademik dapat diambil dari partisipasi atau perolehan dalam lomba-lomba yang diikuti peserta didik.			✓	✓		
4	Fasilitas Penunjang Praktikum	Fasilitas penunjang Praktikum dapat diartikan sebagai segala bentuk layanan, sarana, dan prasarana yang diberikan oleh institusi atau lembaga pendidikan dalam				✓		

No	Kriteria	Definisi	Skala				
			SS	S	C	TS	STS
		rangka mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran bagi mahasiswa, termasuk di antaranya ruang kuliah, laboratorium, perpustakaan, fasilitas komputer dan internet.					
6	Pendidikan dosen	Pendidikan dosen sebagai pengajar dan fasilitator pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja atau karir yang diinginkan.				✓	
7	Unit Kegiatan Mahasiswa yang diikuti	Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dikutip dari Hykenarti Hetyana (2019) dapat menjadi salah satu kriteria dalam penentuan pemilihan perkuliahan.				✓	
8	Rekomendasi Orangtua	Ervina dan Maksum (2020) menjadikan rekomendasi orangtua dalam menentukan peminatan peserta didik.				✓	

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

C = Cukup

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Singaraja, 27 Maret 2023

Pakar

Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Lampiran 03. *Consideran Expert* Penentuan Bobot Matakuliah

FORMULIR CONSIDERAN EXPERT
PENENTUAN BOBOT MATAKULIAH TERHADAP KONSENTRASI
PEMINTAN
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Petunjuk pengisian formulir :

1. Tulislah Bobot pada masing-masing Matakuliah terhadap Konsentrasi Peminatan
2. Bobot yang digunakan adalah menggunakan persen (%)
3. Skala yang digunakan yaitu 0, 25, 50, 75, 100

Contoh Pengisian formulir :

No	Nama Matakuliah	Bobot Konsentrasi (100 %)			
		TKJ	MM	RPL	SC
1	Matematika Diskrit	25	0	25	50
2	Aljabar Linier	50	0	50	0
3	Dasar Sistem Komputer	25	75	0	0
4	P. Organisasi dan arsitektur Komputer	0	100	0	0

FORMULIR CONSIDERAN EXPERT
PENENTUAN BOBOT MATAKULIAH TERHADAP KONSENTRASI
PEMINTAN
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama Pakar : Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
 NIP : 198502152008122007

No	Nama Matakuliah	Bobot Konsentrasi (100 %)			
		TKJ	MM	RPL	SC
1	Matematika Diskrit	25	0	50	25
2	Aljabar Linier	25	0	25	50
3	Dasar Sistem Komputer	25	25	25	25
4	P. Orgnaisasi dan arsitektur Komputer	25	25	25	25
5	Algoritma dan Pemrograman	0	0	50	50
6	Sistem Informasi	0	0	50	50
7	Sistem Operasi	0	0	50	50
8	Basis Data	0	0	100	0
9	Multimedia Pembelajaran	0	100	0	0
10	Rekayasa Perangkat Lunak	0	0	100	0
11	Pemrograman Web	0	0	100	0
12	Struktur Data dan Analisis Algoritma	0	0	50	50
13	Mikroprosesor dan Robotika	0	0	0	100
14	Pemrograman Berorientasi	0	0	100	0
15	Interaksi Manusia dan Komputer	0	0	50	50
16	Pengolahan Citra Digital	0	0	0	100
17	Kecerdasan Buatan	0	0	0	100
18	Jaringan Komputer	100	0	0	0
19	Pemrograman Mobile	0	0	100	0
20	Dasar Animasi 2 Dimensi	0	100	0	0

Lampiran 04. Wawancara Penggalan Kriteria Psikologi

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KONSENTRASI
PEMINATAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

1. Aspek apasaja yang menentukan seseorang dalam memilih sesuatu atau menentukan suatu keputusan dalam pemilihan konsentrasi peminatan jika ditinjau dari kacamata psikologi ?
2. Menurut teori Jhon Holland, terdapat 6 jenis kepribadian yaitu RIASEC (Realisitic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising dan Conventional). Adakah keterkaitan antara teori tersebut dengan bidang Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Sistem Cerdas dan Reyakasa Perangkat Lunak ?
Jika ada, bagaimana keterkaitan tersebut ?
Jawaban :
3. Bagaimana persentase (%) keterkaitan antara tipe kepribadian tersebut dengan bidang Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Sistem Cerdas dan Reyakasa Perangkat Lunak ?



**TRANSKRIP WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KONSENTRASI
PEMINATAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

TANGGAL WAWANCARA: 1 Juni 2023
WAKTU : 13.00 WITA
LOKASI WAWANCARA : Google Meet

IDENTITAS NARASUMBER

NAMA : **Agus Salim, S.Psi., M.Psi., Psikolog.**

Peneliti	:	Aspek apa saja yang menentukan seseorang dalam memilih sesuatu atau menentukan suatu keputusan dalam pemilihan konsentrasi peminatan jika ditinjau dari kacamata psikologi ?
Narasumber	:	<p>Dalam kacamata psikologi, ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi seseorang dalam membuat keputusan dalam pemilihan konsentrasi peminatan, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengalaman dan Pengetahuan Sebelumnya: Pengalaman dan pengetahuan sebelumnya juga dapat memainkan peran dalam pemilihan konsentrasi peminatan. Jika seseorang telah memiliki pengalaman atau pengetahuan dalam bidang tertentu, mereka mungkin lebih cenderung memilih konsentrasi yang melibatkan atau memperluas pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. 2. Kemampuan dan Bakat: Kemampuan dan bakat individu juga dapat mempengaruhi pemilihan konsentrasi peminatan. Jika seseorang memiliki kemampuan teknis yang kuat, mereka mungkin lebih condong memilih konsentrasi yang membutuhkan keterampilan tersebut. Kemampuan dalam hal-hal seperti pemrograman, desain grafis, atau analisis data dapat memengaruhi pilihan konsentrasi yang sesuai. 3. Minat dan Kepribadian: Minat dan kepribadian seseorang dapat menjadi faktor utama dalam memilih konsentrasi peminatan. Seseorang cenderung lebih termotivasi dan berhasil dalam bidang yang sesuai dengan minat dan kepribadian mereka. Misalnya, seseorang dengan minat dalam pemrograman dan analisis data mungkin cenderung memilih konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak atau Sistem Cerdas. Anda dapat menggunakan alat tes sesuai dengan teori J. Holland untuk menggali minat dan kepribadian seseorang. Berikut saya sertakan referensi alat ukur minat dan kepribadian yang mungkin dapat anda gunakan. <p>Link : https://drive.google.com/drive/folders/1xzVxPkHm0IXMYlaJJ7_88jXHBMA-fLvp</p>

Peneliti	: Menurut teori Jhon Holland, terdapat 6 jenis kepribadian yaitu RIASEC (Realistic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising dan Conventional). Adakah keterkaitan antara teori tersebut dengan bidang Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Sistem Cerdas dan Perangkat Lunak ? Jika ada, bagaimana keterkaitan tersebut ?
Narasumber	: <p>Tentunya ada keterkaitan antara teori kepribadian RIASEC (Realistic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising, dan Conventional) yang dikembangkan oleh John Holland dengan keempat tersebut karena masing-masing orang yang bergelut pada bidang tersebut memiliki karakteristiknya.</p> <p>Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai keterkaitan tersebut:</p> <p>1. Teknol Komputer dan Jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Realistic (R): Jenis kepribadian ini mencakup sifat-sifat praktis, fisik, dan tindakan langsung. Sifat realistis ini tercermin dalam kemampuan teknis yang kuat dalam memahami dan menangani aspek keamanan jaringan, administrasi jaringan, dan pengembangan jaringan komputer secara praktis. b. Investigative (I): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat penelitian, analitis, dan kecenderungan untuk memecahkan masalah. Seorang profesional di bidang ini akan cenderung memiliki minat dalam mengeksplorasi dan menganalisis permasalahan keamanan jaringan, mengidentifikasi kerentanan, dan mengembangkan solusi yang inovatif. c. Conventional (C): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat yang terkait dengan pemahaman dan kepatuhan terhadap aturan, prosedur, dan tugas administratif. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam mengelola administrasi jaringan, mematuhi kebijakan keamanan, dan memastikan implementasi standar yang ditetapkan. <p>2. Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Artistic (A): Jenis kepribadian ini mencakup sifat-sifat yang kreatif, ekspresif, dan artistik. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam merancang elemen visual, menciptakan grafis, mengembangkan animasi yang menarik, dan menciptakan pengalaman multimedia yang memukau. b. Investigative (I): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat penelitian, analitis, dan kecenderungan untuk memecahkan masalah. Dalam konteks ini, seorang profesional akan memiliki minat dalam mempelajari teknik-teknik baru, melakukan penelitian tentang desain game dan animasi komputer, serta mencari solusi untuk tantangan teknis yang kompleks. c. Social (S): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat yang terkait dengan interaksi dengan orang lain dan kemampuan bekerja dalam tim. Meskipun mungkin tidak sepenuhnya dominan dalam bidang ini, seorang profesional masih akan berinteraksi dengan rekan kerja, klien, dan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka dan bekerja secara kolaboratif.

	<p>dalam pengembangan multimedia interaktif, desain game, dan animasi komputer.</p> <p>d. Enterprising (E): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat yang terkait dengan kepemimpinan, inisiatif, dan motivasi dalam mencapai tujuan. Seorang profesional di bidang ini mungkin memiliki minat dalam mengelola proyek multimedia, mempromosikan karya mereka, dan berinovasi dalam desain dan pengembangan game serta animasi komputer.</p> <p>3. Sistem Cerdas</p> <p>a. Investigative (I): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat penelitian, analitis, dan kecenderungan untuk memecahkan masalah. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam mempelajari teknologi baru, melakukan penelitian tentang pengolahan citra lanjut, robotika, dan big data. Mereka cenderung memiliki kemampuan analitis yang kuat untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis data, dan mengembangkan algoritma yang kompleks.</p> <p>b. Realistic (R): Jenis kepribadian ini mencakup sifat-sifat praktis, fisik, dan tindakan langsung. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam menerapkan solusi teknis dalam pengolahan citra, pengembangan robotika, dan pengelolaan big data. Mereka mungkin menikmati pemecahan masalah teknis, merancang dan mengimplementasikan algoritma, serta bekerja dengan perangkat keras dan perangkat lunak terkait.</p> <p>c. Conventional (C): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat yang terkait dengan pemahaman dan kepatuhan terhadap aturan, prosedur, dan tugas administratif. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam mengelola data dan proyek, mengikuti standar dan prosedur yang ditetapkan, serta menerapkan metode dan alat yang telah ditentukan dalam pengolahan citra, robotika, dan big data.</p> <p>d. Artistic (A): Meskipun mungkin tidak sepenuhnya dominan dalam bidang ini, sifat artistik juga dapat muncul dalam pengolahan citra, robotika, dan big data. Seorang profesional dapat memiliki minat dalam merancang antarmuka pengguna yang menarik visual, mengembangkan elemen visual yang estetis, atau menghasilkan visualisasi data yang kreatif.</p> <p>4. Rekayasa Perangkat Lunak</p> <p>a. Investigative (I): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat penelitian, analitis, dan kecenderungan untuk memecahkan masalah. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam mempelajari teknologi baru, melakukan penelitian tentang pemrograman mobile, pemrograman web, dan basis data lanjut. Mereka juga cenderung memiliki kemampuan analitis yang kuat untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan melakukan debugging.</p> <p>b. Conventional (C): Jenis kepribadian ini melibatkan sifat-sifat yang terkait dengan pemahaman dan kepatuhan terhadap aturan,</p>
--	---

	<p>prosedur, dan tugas administratif. Seorang profesional di bidang ini akan memiliki minat dalam mengelola dan mengorganisasi kode, mengikuti standar pemrograman, serta mengelola dan mengoptimalkan basis data. Mereka juga cenderung memiliki ketekunan dalam memastikan keakuratan dan keandalan dalam pengembangan perangkat lunak.</p> <p>c. Realistic (R): Jenis kepribadian ini mencakup sifat-sifat praktis, fisik, dan tindakan langsung. Sifat realistik ini tercermin dalam kemampuan teknis yang kuat dalam mengimplementasikan solusi pemrograman mobile, pemrograman web, dan basis data lanjut secara praktis. Mereka mungkin menikmati tantangan teknis dan memiliki keterampilan teknis yang handal.</p>																																									
Peneliti	: Bagaimana persentase (%) keterkaitan antara tipe kepribadian tersebut dengan bidang Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Sistem Cerdas dan Reaykasa Perangkat Lunak ?																																									
Narasumber	: Berikut adalah persentase (%) keterkaitan antara tipe kepribadian menurut J. Holland dengan 4 bidang tersebut. <table border="1" data-bbox="772 779 1362 965"> <thead> <tr> <th rowspan="2">KONSENTRASI</th> <th colspan="6">Score (%)</th> </tr> <tr> <th>R</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>S</th> <th>E</th> <th>C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Teknik Komputer dan Jaringan</td> <td>40</td> <td>40</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Multimedia</td> <td>0</td> <td>30</td> <td>40</td> <td>20</td> <td>10</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Sistem Cerdas</td> <td>30</td> <td>40</td> <td>10</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Rekayasa Perangkat Lunak</td> <td>30</td> <td>40</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>	KONSENTRASI	Score (%)						R	I	A	S	E	C	Teknik Komputer dan Jaringan	40	40	0	0	0	20	Multimedia	0	30	40	20	10	0	Sistem Cerdas	30	40	10	0	0	20	Rekayasa Perangkat Lunak	30	40	0	0	0	30
KONSENTRASI	Score (%)																																									
	R	I	A	S	E	C																																				
Teknik Komputer dan Jaringan	40	40	0	0	0	20																																				
Multimedia	0	30	40	20	10	0																																				
Sistem Cerdas	30	40	10	0	0	20																																				
Rekayasa Perangkat Lunak	30	40	0	0	0	30																																				

Lampiran 05. Instrument Tes Psikologi

Petunjuk pengisian Test

1. Mulailah semua kegiatan dengan berdo'a terlebih dahulu.
2. Isilah kolom identitas pada lembar pernyataan anda.
3. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama
4. Jawablah semua pernyataan dengan seteliti mungkin dan jangan ada yang terlewati.
5. Tidak ada pilihan jawaban benar atau salah, yang penting adalah sesuai dengan kondisi diri anda.
6. Jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut, isilah tanda centang (✓) pada kolom "ya". Jika Anda tidak setuju dengan pernyataan tersebut, isilah tanda centang (✓) pada kolom "tidak". Tidak ada jawaban yang salah!
7. Mohon lembar pernyataan tidak di kotori atau di tulisi apapun.



Lembar Pernyataan Penelusuran Inventori Minat

NAMA :

No	Pernyataan	Jawaban	
		ya	tidak
1	Saya suka bekerja di mobil.		
2	Saya suka mengerjakan teka-teki.		
3	Saya pandai bekerja secara mandiri.		
4	Saya suka bekerja dalam tim.		
5	Saya adalah orang yang ambisius, saya menetapkan tujuan untuk diri saya sendiri.		
6	Saya suka mengatur hal-hal (file, meja/kantor).		
7	Saya suka membangun sesuatu.		
8	Saya suka membaca tentang seni dan musik.		
9	Saya suka memiliki instruksi yang jelas untuk diikuti.		
10	Saya suka mencoba mempengaruhi atau membujuk orang.		
11	Saya suka melakukan eksperimen.		
12	Saya suka mengajar atau melatih orang.		
13	Saya suka mencoba membantu orang menyelesaikan masalah mereka.		
14	Saya suka memelihara binatang.		
15	Saya tidak keberatan bekerja 8 jam per hari di kantor.		
16	Saya suka menjual barang.		
17	Saya menikmati menulis kreatif.		
18	Saya menikmati ilmu pengetahuan.		
19	Saya cepat mengambil tanggung jawab baru.		
20	Saya tertarik dalam menyembuhkan orang.		
21	Saya menikmati mencoba mencari tahu bagaimana sesuatu bekerja.		
22	Saya suka menyusun atau merakit barang.		
23	Saya adalah orang kreatif.		
24	Saya memperhatikan detail.		
25	Saya suka melakukan pengarsipan atau mengetik.		
26	Saya suka menganalisis hal-hal (masalah/situasi).		
27	Saya suka bermain alat musik atau bernyanyi.		
28	Saya menikmati belajar tentang budaya lain.		
29	Saya ingin memulai bisnis sendiri.		

No	Pernyataan	Jawaban	
		ya	tidak
30	Saya suka memasak.		
31	Saya suka berakting dalam pertunjukan.		
32	Saya adalah orang yang praktis.		
33	Saya suka bekerja dengan angka atau grafik.		
34	Saya suka terlibat dalam diskusi tentang isu-isu.		
35	Saya pandai dalam mencatat pekerjaan saya.		
36	Saya suka memimpin.		
37	Saya suka bekerja di luar ruangan.		
38	Saya ingin bekerja di kantor.		
39	Saya pandai dalam matematika.		
40	Saya suka membantu orang.		
41	Saya suka menggambar.		
42	Saya suka memberikan pidato.		

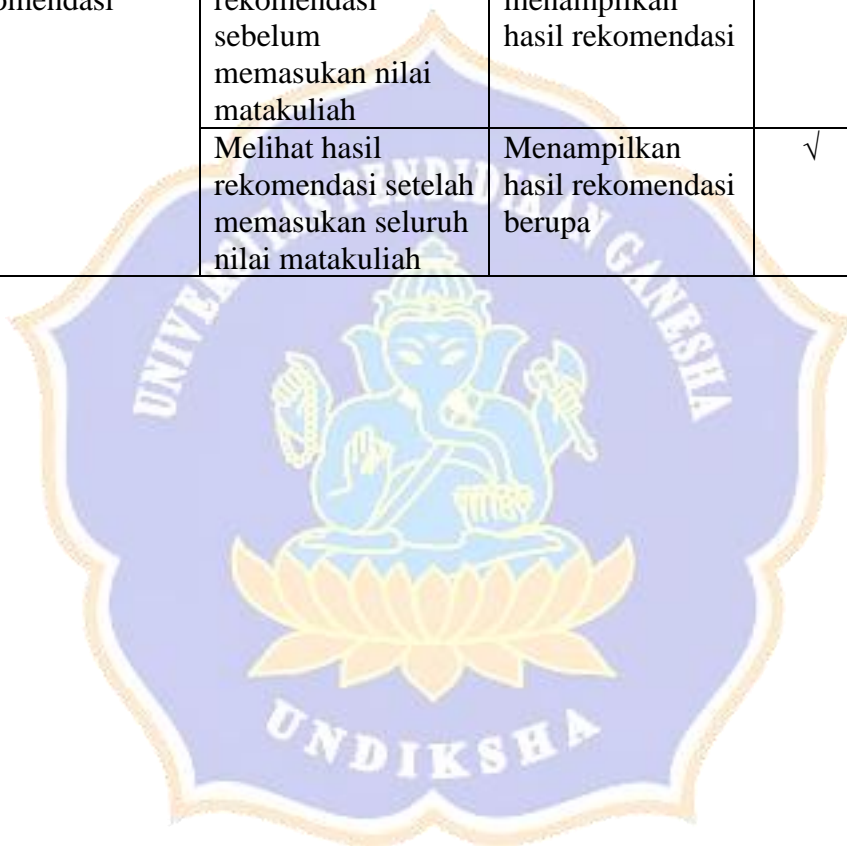


Lampiran 06. Hasil *Blackbox Testing***HASIL BLACKBOX TESTING**

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KONSENTRASI
PEMINATAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
1	Penginputan data pada proses login	Input <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai	Muncul pesan " <i>These credentials do not match our records</i> "	√	
		Input <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai	Masuk ke halaman beranda	√	
2	Penginputan data user	Input kosong pada salah satu data user	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	√	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan " <i>Success add new user</i> "	√	
3	Mengedit role user	Pilih role user	Muncul pesan " <i>Success update role</i> "	√	
4	Menghapus data user	Data kan dihapus	Muncul pesan " <i>Success delete user</i> "	√	
5	Mengupdate profil user	Input kosong pada salah satu profil user	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	√	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan " <i>Berhasil update profile</i> "	√	
6	Update data kriteria dan alternatif	Input kosong pada salah satu data kriteria dan alternatif	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	√	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan " <i>Success update Riasec</i> "	√	
7	Update data presentase	Input kosong pada salah satu data kriteria	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	√	

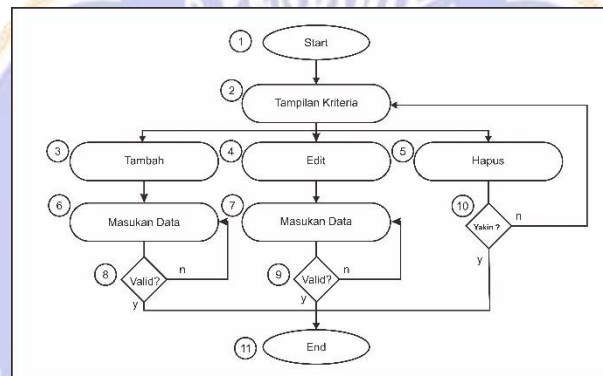
No	Uji Coba	Uraian	Penanganan	Hasil	
				Sesuai	Tidak
	hubungan kriteria dan alternatif	Input data lengkap dan benar	Muncul pesan " <i>Success update kriteria</i> "	√	
10	Input nilai mahasiswa	Input kosong pada salah satu matakuliah	Muncul pesan " <i>Please fill out this field</i> "	√	
		Input data lengkap dan benar	Muncul pesan "Berhasil menambah nilai"	√	
12	Melihat hasil rekomendasi	Melihat hasil rekomendasi sebelum memasukan nilai matakuliah	Tidak menampilkan hasil rekomendasi	√	
		Melihat hasil rekomendasi setelah memasukan seluruh nilai matakuliah	Menampilkan hasil rekomendasi berupa	√	



Lampiran 07. Hasil *Whitebox Testing*

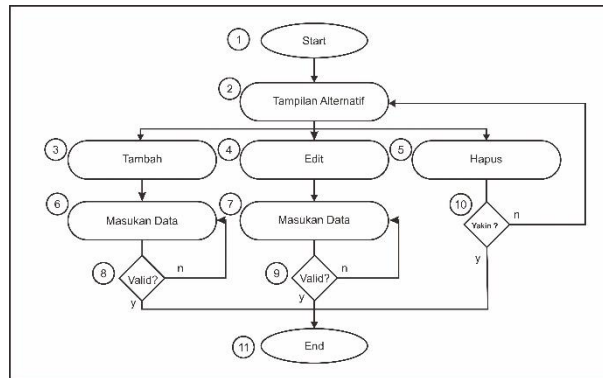
WHITEBOX TESTING
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN
PENENTUAN KONSENTRASI PEMINATAN
MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Tujuan : Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak
 Cara Pengisia : Tuliskan hasil pengujian sesuai hasil yang diperoleh perangkat lunak kemudian beri keterangan “Berhasil/tidak” pada kolom status.

1. Pengujian Kelola Kriteria

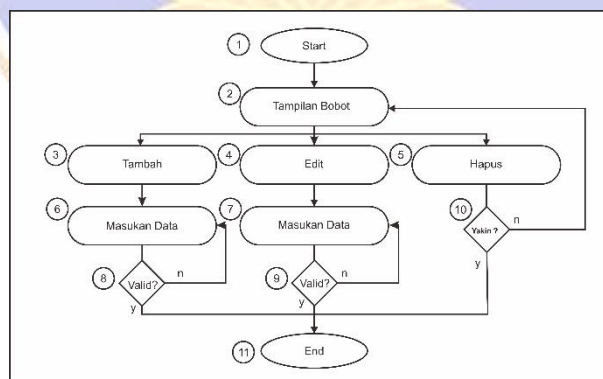
Keterangan		Hasil	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Proses mengelola data Kriteria pada Sistem			
Proses tambah kriteria	P1 : 1-2-3-6-8-11	√	
Proses tambah kriteria dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√	
Proses edit kriteria	P3 : 1-2-4-7-9-11	√	
Proses edit kriteria dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√	
Proses hapus kriteria	P5 : 1-2-5-10-11	√	
Proses hapus kriteria (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	

2. Pengujian Kelola Alternatif



Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola data Alternatif pada Sistem			
Proses tambah alternatif	P1 : 1-2-3-6-8-11	√	
Proses tambah alternatif dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√	
Proses edit alternatif	P3 : 1-2-4-7-9-11	√	
Proses edit alternatif dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√	
Proses hapus alternatif	P5 : 1-2-5-10-11	√	
Proses hapus alternatif (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	

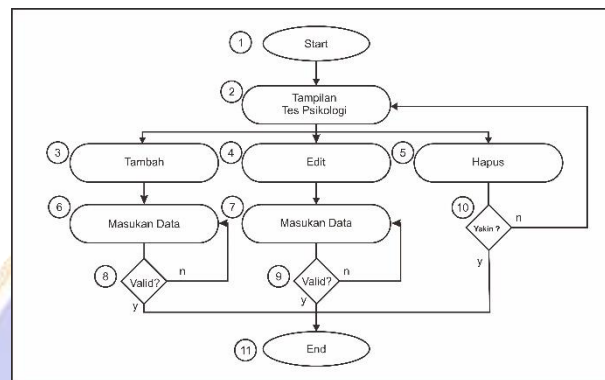
3. Pengujian Kelola Bobot



Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola data Bobot pada Sistem			
Proses tambah bobot	P1 : 1-2-3-6-8-11	√	

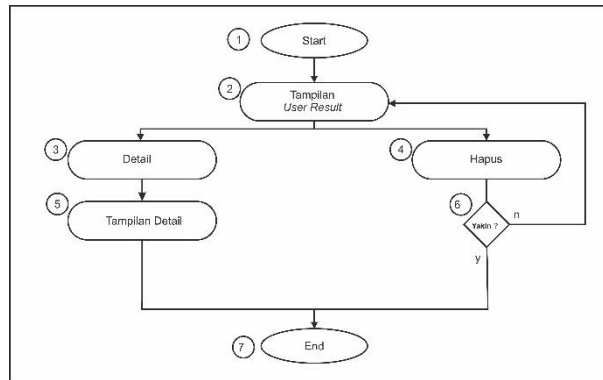
Proses tambah bobot dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√	
Proses edit bobot	P3 : 1-2-4-7-9-11	√	
Proses edit bobot dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√	
Proses hapus bobot	P5 : 1-2-5-10-11	√	
Proses hapus bobot (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	

4. Pengujian Kelola Tes Psikologi



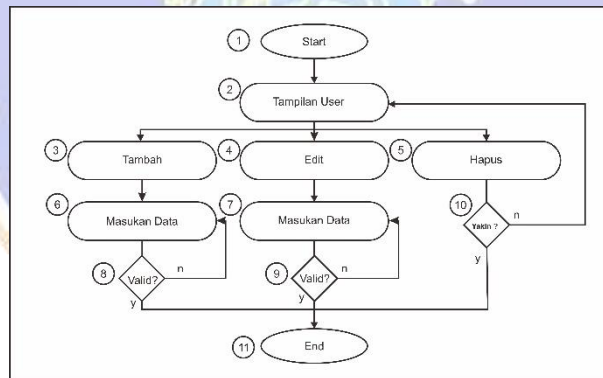
Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola data Tes Psikologi pada Sistem			
Proses tambah bobot tes psikologi	P1 : 1-2-3-6-8-11	√	
Proses tambah bobot tes psikologi dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√	
Proses edit bobot tes psikologi	P3 : 1-2-4-7-9-11	√	
Proses edit bobot tes psikologi dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√	
Proses hapus bobot tes psikologi	P5 : 1-2-5-10-11	√	
Proses hapus bobot tes psikologi (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	

5. Pengujian *User Result*



Keterangan	Hasil	
	Sesuai	Tidak Sesuai
Proses mengelola data <i>User Result</i> pada Sistem		
Proses detail <i>User Result</i>	P1 : 1-2-5-7	√
Proses hapus <i>User Result</i>	P2 : 1-2-4-6-7	√
Proses hapus <i>User Result</i> (tidak yakin)	P3 : 1-2-4-6-2	√

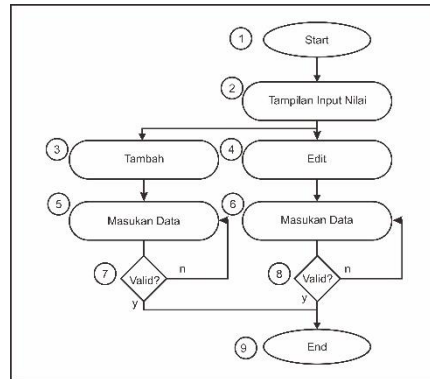
6. Pengujian *Kelola User*



Keterangan	Hasil	
	Sesuai	Tidak Sesuai
Proses mengelola data <i>User</i> pada Sistem		
Proses tambah data <i>user</i>	P1 : 1-2-3-6-8-11	√
Proses tambah data <i>user</i> dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√
Proses edit data <i>user</i>	P3 : 1-2-4-7-9-11	√
Proses edit data <i>user</i> dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√
Proses hapus data <i>user</i>	P5 : 1-2-5-10-11	√

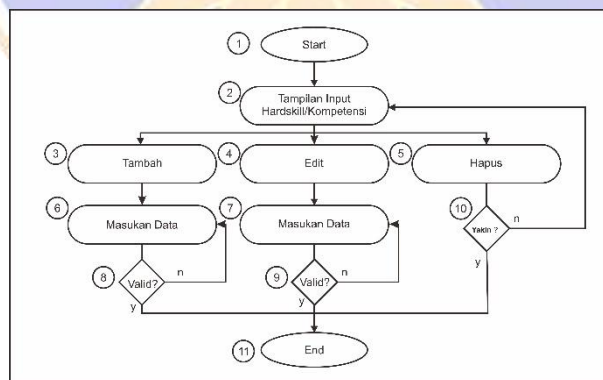
Proses hapus data <i>user</i> (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	
---	-----------------	---	--

7. Pengujian Input Nilai Matakuliah



Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola data Kriteria pada Sistem			
Proses Tambah/input nilai	P1 : 1-2-3-5-7-9	√	
Proses Tambah/input nilai dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-5-7-5-7-9	√	
Proses edit nilai	P3 : 1-2-4-6-8-9	√	
Proses edit nilai dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-6-8-6-8-9	√	

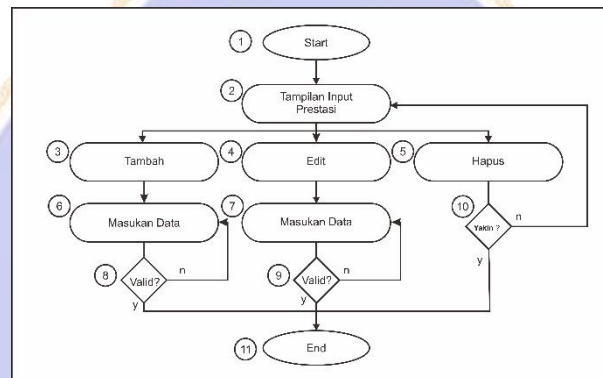
8. Pengujian Input data Hardskill/Kompetensi



Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola Input <i>Hardskill/Kompetensi</i> pada Sistem			
Proses Input <i>Hardskill/Kompetensi</i>	P1 : 1-2-3-6-8-11	√	

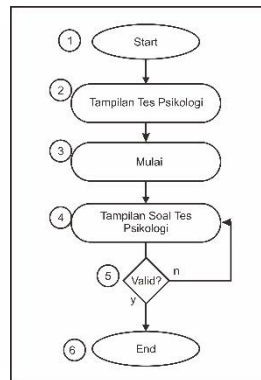
Proses Input <i>Hardskill</i> /Kompetensi dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√	
Proses edit <i>Hardskill</i> /Kompetensi	P3 : 1-2-4-7-9-11	√	
Proses edit <i>Hardskill</i> /Kompetensi dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√	
Proses hapus <i>Hardskill</i> /Kompetensi	P5 : 1-2-5-10-11	√	
Proses hapus <i>Hardskill</i> /Kompetensi (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	

9. Pengujian Input data Prestasi



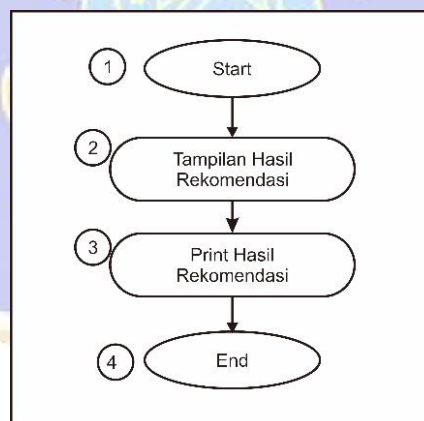
Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola Input Prestasi pada Sistem			
Proses Input Prestasi	P1 : 1-2-3-6-8-11	√	
Proses Input Prestasi dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-6-8-6-8-11	√	
Proses edit Prestasi	P3 : 1-2-4-7-9-11	√	
Proses edit Prestasi dengan data tidak valid	P4 : 1-2-4-7-9-7-9-11	√	
Proses hapus Prestasi	P5 : 1-2-5-10-11	√	
Proses hapus Prestasi (tidak yakin)	P6 : 1-2-5-10-2	√	

10. Pengujian Tes Psikologi



Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses mengelola tes psikologi pada Sistem			
Proses mulai tes psikologi	P1 : 1-2-3-4-5-6	√	
Proses mulai tes psikologi dengan data tidak valid	P2 : 1-2-3-4-5-4-5-6	√	

11. Pengujian Lihat Hasil Rekomendasi



Keterangan	Hasil		
	Sesuai	Tidak Sesuai	
Proses untuk melihat Hasil Rekomendasi pada Sistem			
Proses Lihat rekomendasi	P1 : 1-2-3-4	√	



Terdapat	Ruang Nilai Persepsi kearahantar																								Rata-rata						
	Kategori: Nilai Mahasiswa												Mendekati				Persepsi				Terl. Persepsi										
	Materi/ke-Praktik	Materi/Teori	Teori/Ke-Praktik	Organisasi/ke-Praktik	Materi/ke-Praktik	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi				
Nilai Persepsi kearahantar	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01	9,01			
Garis Rata-rata Persepsi (G)	Menghitung Index Persepsi Persepsi																								Rata-rata						
	Kategori: Nilai Mahasiswa												Mendekati				Persepsi				Terl. Persepsi										
	Materi/ke-Praktik	Materi/Teori	Teori/Ke-Praktik	Organisasi/ke-Praktik	Materi/ke-Praktik	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi	Informasi/Informasi		
Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)	7,79	7,81	7,83	7,83	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	7,89	
Media Massa (MM)	9,89	9,89	9,82	9,82	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89
Kelembagaan Persepsi Lanjut (KPL)	9,77	9,81	9,81	9,81	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77	9,77
Kelembagaan (K)	9,89	9,89	9,81	9,81	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89	9,89

Rekapitulasi Uji kesesuaian

No	Nama	Nim	Hasil di Excel		Hasil di Sistem		Keterangan	
							Sesuai	Tidak sesuai
1	Putri Eodytha Aisyah Purnomo	2015050146	TKJ	114.07	TKJ	114.07	√	√
			MM	133.40	MM	133.40	√	√
			RPL	207.28	RPL	207.28	√	√
			SC	204.84	SC	204.84	√	√
2	Gusti Putu Younky Prakasa	2015051035	TKJ	123.25	TKJ	123.25	√	√
			MM	142.82	MM	142.82	√	√
			RPL	194.28	RPL	194.28	√	√
			SC	201.25	SC	201.25	√	√
3	Ketut Kerta Hendrawan	2015051031	TKJ	111.82	TKJ	111.82	√	√
			MM	118.51	MM	118.51	√	√
			RPL	206.96	RPL	206.96	√	√
			SC	204.46	SC	204.46	√	√
4	Putu Bagus Awik Friyuananta	2015051050	TKJ	139.09	TKJ	139.09	√	√
			MM	136.17	MM	136.17	√	√
			RPL	213.05	RPL	213.05	√	√
			SC	205.40	SC	205.40	√	√
5	Kadek Deva Pramana Putra	2015051071	TKJ	91.46	TKJ	91.46	√	√
			MM	120.33	MM	120.33	√	√
			RPL	189.17	RPL	189.17	√	√
			SC	190.57	SC	190.57	√	√
6	Rizki Asiddiky	2015051082	TKJ	88.86	TKJ	88.86	√	√
			MM	110.48	MM	110.48	√	√
			RPL	190.67	RPL	190.67	√	√
			SC	186.33	SC	186.33	√	√
7	Ni Kadek Putri Anggarini	2015051019	TKJ	97.20	TKJ	97.20	√	√
			MM	119.67	MM	119.67	√	√
			RPL	191.37	RPL	191.37	√	√
			SC	193.21	SC	193.21	√	√
8	Alfiansyah	2015051023	TKJ	81.79	TKJ	81.79	√	√
			MM	123.86	MM	123.86	√	√
			RPL	189.77	RPL	189.77	√	√
			SC	185.25	SC	185.25	√	√
9	Erlinda Shirleen Santoso	2015051107	TKJ	104.76	TKJ	104.76	√	√
			MM	129.21	MM	129.21	√	√
			RPL	209.27	RPL	209.27	√	√
			SC	210.26	SC	210.26	√	√
10	Novy Handayani	2015051097	TKJ	83.56	TKJ	83.56	√	√
			MM	131.35	MM	131.35	√	√
			RPL	192.83	RPL	192.83	√	√
			SC	185.91	SC	185.91	√	√

Keluaran Sistem Pendukung Keputusan

03/07/23, 11:50

Richo-2015051023



RICHO

Tanggal: **2023/07/03**
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN
GANESHA**

Jalan Udayana No.11 Singaraja
Bali - 81116
undiksha.ac.id
(0362) 22570

Nama : Alfiansyah	NIM : 2015051023	Email: alfiansyah@undiksha.a
Fakultas: FTK	Progam Studi: PTI	Tahun Ajaran: 2022/2023

Hasil Rekomendasi Peminatan

Peringkat	Peminatan	Hasil	Persentase
1	Rekayasa Perangkat Lunak	189.77	33%
2	Sistem Cerdas	185.25	32%
3	Multimedia	123.86	21%
4	Teknik Komputer dan Jaringan	81.79	14%

Keterangan:

- Perhitungan Hasil Rekomendasi menggunakan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dengan menggunakan metode *Preference Selection Index* (PSI) dengan menggunakan kriteria nilai Matakuliah Mahasiswa.

Nilai Mahasiswa

No.	Matakuliah	Nilai
1	Matematika Diskrit	4.00
2	Aljabar Linier	3.25
3	Dasar Sistem Komputer	3.75
4	P. Orgnaisasi dan arsitektur Komputer	3.75

03/07/23, 11.50

Richo-2015051023

Nilai Mahasiswa		
No.	Matakuliah	Nilai
5	Algoritma dan Pemrograman	3.25
6	Sistem Informasi	3.75
7	Sistem Operasi	3.75
8	Basis Data	3.75
9	Multimedia Pembelajaran	3.75
10	Rekayasa Perangkat Lunak	3.00
11	Pemrograman Web	4.00
12	Struktur Data dan Analisis Algoritma	3.75
13	Mikroprosesor dan Robotika	4.00
14	Pemrograman Berorientasi	4.00
15	Interaksi Manusia dan Komputer	3.75
16	Pengolahan Citra Digital	3.25
17	Kecerdasan Buatan	4.00
18	Jaringan Komputer	3.25
19	Pemrograman Mobile	3.75
20	Dasar Animasi 2 Dimensi	4.00
21	Hardskill Teknik Komputer dan Jaringan	0.00
22	Hardskill Multimedia	0.00
23	Hardskill Rekayasa Perangkat Lunak	0.00
24	Hardskill Sistem Cerdas	0.00
25	Prestasi Teknik Komputer dan Jaringan	0.00
26	Prestasi Multimedia	0.00

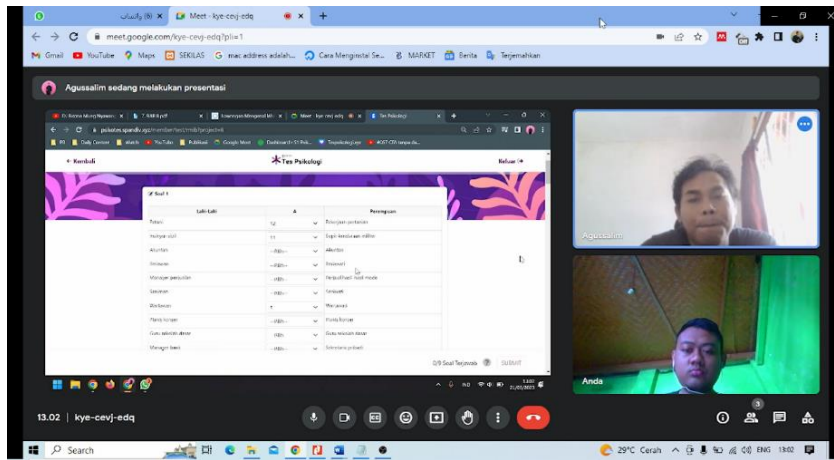
03/07/23, 11.50

Richo-2015051023

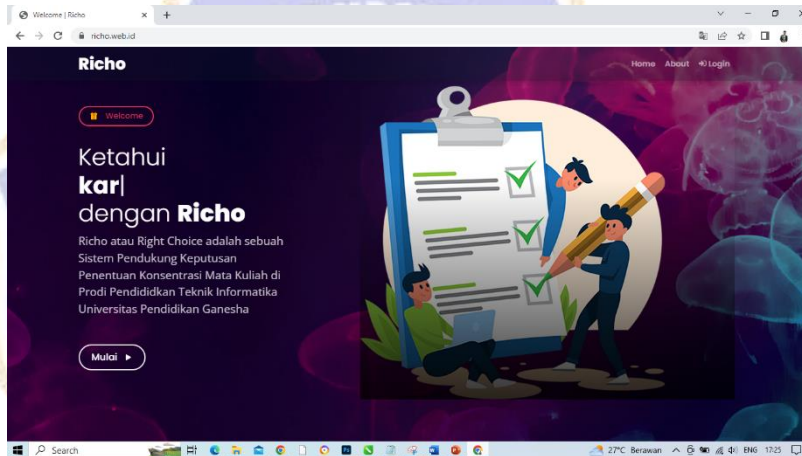
Nilai Mahasiswa		
No.	Matakuliah	Nilai
27	Prestasi Rekayasa Perangkat Lunak	0.00
28	Prestasi Sistem Cerdas	0.00
29	RIASEC Teknik Komputer dan Jaringan	1.80
30	RIASEC Multimedia	3.20
31	RIASEC Rekayasa Perangkat Lunak	1.50
32	RIASEC Sistem Cerdas	1.50

Score Psikologi			
Score TKJ	Score MM	Score RPL	Score SC
1.8	3.2	1.5	1.5

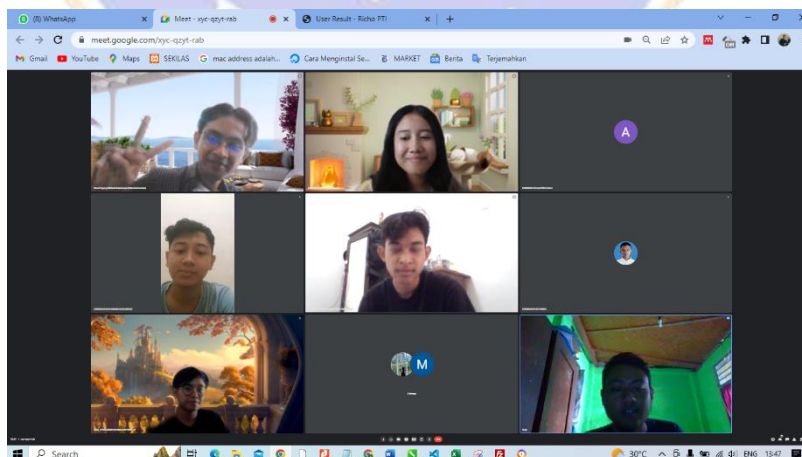
Lampiran 09. Dokumentasi



Wawancara dengan Ahli



Landing Page Sistem



Uji Kesesuaian Hasil