

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era teknologi informasi telah berkembang dengan pesat, terdapat sistem operasi yang berkembang antara lain *mobile phone* dan *smartphone*. *Smartphone* sebagai produk *mobile phone* dewasa ini lebih berkembang dan lebih diminati penggunaannya oleh masyarakat karena beragam fitur dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat penggunaannya. Jenis-jenis sistem operasi *smartphone* diantaranya Windows mobile, Blackberry, Android, Symbian, Iphone, dan sebagainya.

Sistem operasi Android merupakan salah satu sistem operasi yang dewasa ini tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain sistem operasinya dapat diubah sesuai dengan keinginan kita sendiri, banyaknya aplikasi komputer yang sudah tersedia untuk *smartphone* android.

Salah satu contoh dari pemanfaatan dan penggunaan perkembangan teknologi komputer itu sendiri adalah di dalam ilmu pengetahuan, yang terdiri dari berbagai cabang ilmu pengetahuan. Salah satunya ialah di dalam cabang ilmu Psikologi. Ilmu psikologi pada dasarnya bertujuan untuk dapat memahami sesama manusia, berdasarkan hal tersebut dapat terlihat bahwa ilmu psikologi merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang sangat luas dan tidak menutup kemungkinan pemanfaatan teknologi dapat teribat di dalamnya.

Dalam praktiknya selama ini di dalam ilmu psikologi sebagian besar masih menggunakan cara dan metode lama dalam proses memahami dan mempelajari sisi psikologis suatu objek. Objek yang dimaksud disini adalah manusia dengan segala sikap dan tingkah lakunya. Salah satu metode lama yang masih banyak digunakan dalam ilmu psikologi yakni dengan cara membuat lembaran - lembaran *questioner* atau serangkaian pernyataan yang akan diberikan kepada objek yang akan dipelajari, lalu *questioner - questioner* tersebut diisi oleh masing-masing objek, kemudian *questioner* tersebut dikumpulkan kembali dan dijumlahkan nilainya sehingga akan didapatkan sebuah kesimpulan dari jumlah nilai tersebut. Tentunya hal ini dirasakan kurang efisien dan memakan waktu yang cukup lama dalam prosesnya, selain itu rasa jenuh rentan terjadi selama proses tersebut yang kemungkinan berdampak pada kesimpulan yang dihasilkan.

Alasan diatas menjadi dasar untuk merancang dan membangun aplikasi android di bidang psikologi, khususnya pada sub bidang kepribadian dimana aplikasi tersebut sekiranya dapat digunakan sebagai penunjang dalam bidang ilmu psikologi dan dapat digunakan bagi keperluan masyarakat dan individu pada umumnya. Hal inilah yang mendasari penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Personality + tentang Tes Kepribadian Seseorang Berbasis Android."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Personality + berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi Personality + berbasis android.
2. Aplikasi ini terdiri dari 6 menu utama yaitu 4 definisi kepribadian, menu tentang, dan menu mulai test.
3. Tes psikologi dalam aplikasi ini hanya berdasarkan buku Personality Plus karya Florence Littauer.
4. Terdapat 40 pernyataan dari 4 kategori dasar psikologi kepribadian (koleris, melankolis, sanguinis, dan phlegmatis).
5. Aplikasi Personality + berbentuk *portrait*.
6. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Android Studio dan Android SDK.
7. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* yang mendukung sistem operasi android minimum versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*) API 15.

1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Sesuai dengan judul "Perancangan Aplikasi Personality + tentang Tes Kepribadian Seseorang Berbasis Android", tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mendesain dan menggabungkan antara aplikasi berbasis android dengan tes psikologi untuk uji profil kepribadian (tes kepribadian).

2. Sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan studi sarjana di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan menjadi salah satu sarana informasi bagi masyarakat yang ingin melakukan dan mengetahui tes psikologi kepribadian.
2. Dapat dijadikan sebagai penunjang studi bagi para mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan psikologi.
3. Untuk menerapkan ilmu yang telah didapat diperkuliahan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Mempelajari kepustakaan yang berhubungan dengan pemrograman android, pemrograman Java, teori psikologi Hipocrates-Galenus dan referensi-referensi lainnya yang dapat mendukung pembuatan aplikasi Personality + berbasis android.

1.5.2 Analisis

1.5.2.1 Analisis SWOT

Metode analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model analisa SWOT sebagai berikut:

1. Analisis Kekuatan (*Strengths*).
2. Analisis Kelemahan (*Weakness*).
3. Analisis Peluang (*Opportunities*).
4. Analisis Ancaman (*Threats*).

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1.5.2.3 Analisis kelayakan Sistem

Mekanisme untuk menjustifikasi apakah kebutuhan sistem yang dibuat layak dilanjutkan menjadi sistem atau tidak. Analisis kelayakan terdiri dari:

1. Kelayakan Teknis
2. kelayakan Oprasional
3. Kelayakan Ekonomi

1.5.3 Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

1.5.4 Implementasi

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan program aplikasi Personality + menggunakan software Android Studio dan android SDK.

1.5.5 Pengujian

Ada dua metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *white box testing* dan *black box testing*.

1. *Black Box Testing*

Adalah pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

2. *White Box Testing*

Adalah pengujian yang dilakukan selama pembuatan aplikasi dimana *tester* akan menguji apakah aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, dengan penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar pembelajaran yang mempunyai hubungan dalam perancangan perangkat lunak tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab membahas tentang gambaran umum objek penelitian yaitu analisis dan perancangan. Analisis sistem yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan beberapa kode program dalam aplikasi.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.