

**APLIKASI TES KEPERIBADIAN PELAJAR STUDI KASUS SMA NEGERI 1 WEDI
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Sunanto

09.11.2749

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**APLIKASI TES KEPERIBADIAN PELAJAR STUDI KASUS SMA NEGERI 1 WEDI
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Sunanto

09.11.2749

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI TES KEPERIBADIAN PELAJAR STUDI KASUS
SMA NEGERI 1 WEDI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sunanto

09.11.2749

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 September 2013

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI TES KEPERIBADIAN PELAJAR STUDI KASUS SMA
NEGERI 1 WEDI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sunanto

09.11.2749

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Melwin Syafrizal, M.kom., M.Eng
NIK. 190302105

Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 1903020001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2014

Sunanto
09.11.2749

MOTTO

“MASA DEPAN-MU ADALAH KEPUTUSAN-MU SAAT INI”

**KARENA BEDA ITU UNIK, MAKA JADILAH SESUATU YANG
BERBEDA DARI YANG LAINNYA**

**PEJAMKAN MATAMU SESAAT, ITULAH DUNIA
TANPA ILMU**



PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas nikmat dan kemudahan yang telah Allah berikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.

“ Kupersembahkan karyaku ini kepada kedua orang tuaku beserta saudara – saudara ku tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan.”

Penulis juga mempersembahkan karya ini untuk :

- ❖ Istriku Sari Royanti yang selalu setia menemani dalam kondisi apapun, memberikan dukungan dan semangat dalam segala hal.
- ❖ Kedua Orangtua Yoga yang sudah saya anggap seperti orangtua saya sendiri,
- ❖ Sahabatku Yoga Alfian Iswantoro yang selalu ada saat senang maupun susah.
- ❖ Saudara Kusnadi yang selalu sabar membantu mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Teman terbaik ku Patma yang sudah menjadi mentor yang selalu sabar memberikan nasehatnya.
- ❖ Teman – teman CTIC , KORENG (Komunitas Remaja Ngayogyakarta) dan seluruh teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan warna.
- ❖ Teman – teman Kost SUKUN 26 seperti Noko, Edi, Ando, dan bayu yang selalu memberikan keceriaan dalam menjalani hidup diperantauan.
- ❖ STMIK AMIKOM beserta jajarannya yang telah merubah hidupku.
- ❖ Pembaca yang budiman.

Penulis

KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul **“Aplikasi Tes Kepribadian Pelajar Studi Kasus SMA Negeri 1 Wedi Menggunakan Adobe Flash CS3”**

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang didapat diperkuliahan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

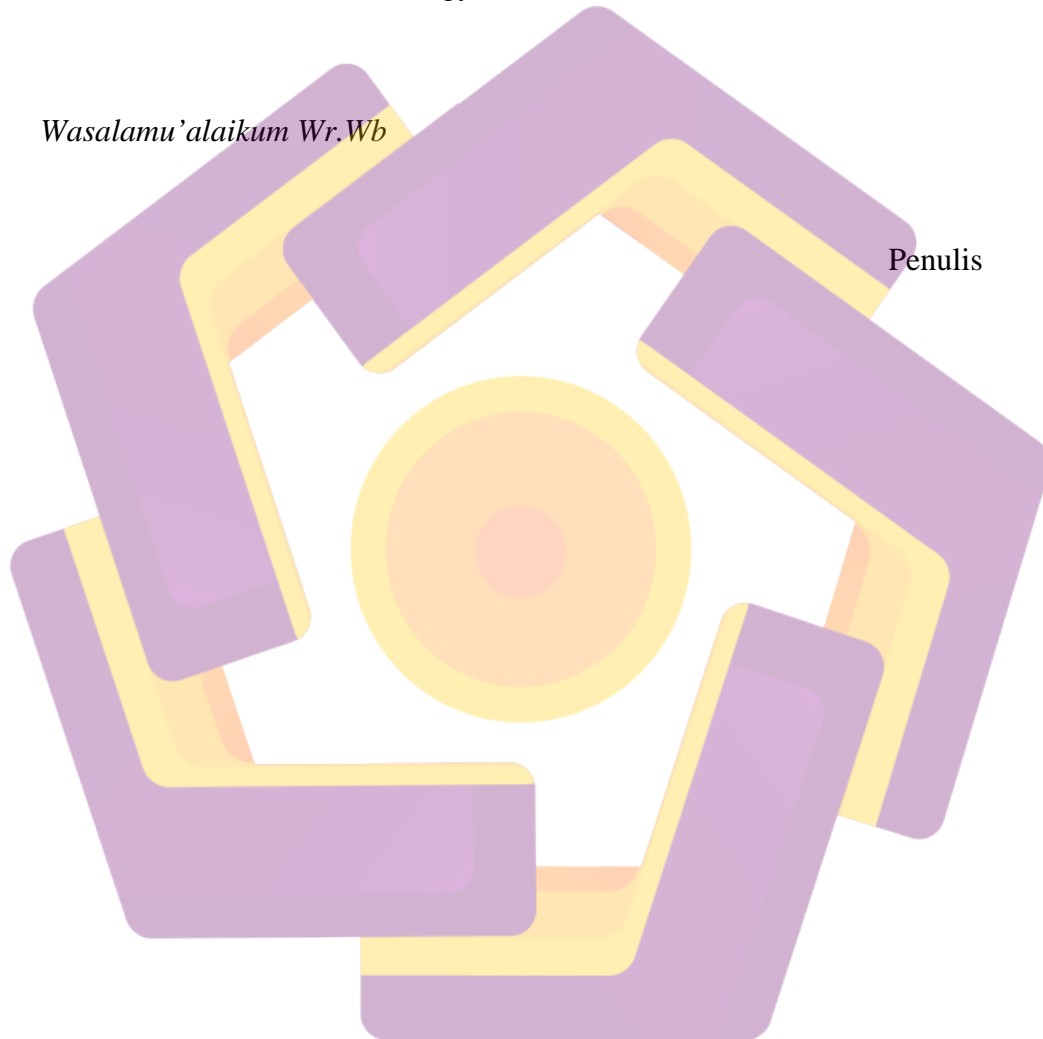
Pada kesempatan kali ini ucapkan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada penulis.
4. Kedua orang tua yang telah membimbing dan memberikan banyak dukungan moral, spiritual, motivasi serta dukungan materi selama penulisan skripsi ini sampai dengan selesai.

5. Dan juga tidak lupa teman-teman semua yang membantu kelancaran penyusunan skripsi hingga terselesainya laporan ini.

Akhirnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam penulisan laporan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Pengertian Aplikasi	8
2.1.2 Kategori Aplikasi.....	9
2.2 Konsep Dasar Kepribadian.....	11
2.2.1 Pengertian Kepribadian.....	11
2.2.2 Jenis – Jenis Kepribadian.....	14
2.2.2.1 Jenis Kepribadian Menurut Teori Galen.....	14
2.2.2.2 Jenis Kepribadian Menurut Taylor Hartman	16
2.2.3 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Kepribadian.....	18
2.3 Pemodelan Data Rekayasa Sistem / Informasi	20

2.3.1	Flowchart	21
2.4	Database MySQL	25
2.5	PHP.....	28
2.6	Konsep Flash, PHP, Dan Database	29
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	30
2.7.1	Adobe Flash CS3	30
2.7.1.1	Action Script 2.0	32
2.7.2	Adobe Photoshop CS3	33
2.7.3	Corel Draw X3.....	35
2.7.3.1	Mengenal Komponen Corel Draw X3	35
2.7.4	XAMPP.....	36
2.7.5	MySQL	36
2.7.6	Notepad ++	37
2.7.7	Sistem Operasi	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		39
3.1	Definisi Analisis Sistem.....	39
3.1.1	Analisis SWOT	40
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional	42
3.1.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	42
3.1.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	42
3.1.2.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	43
3.1.2.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	44
3.1.3	Analisis Kelayakan	44
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	44
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	45
3.1.3.3	Analisis Kelayakan Operasional	45
3.2	Perancangan Aplikasi	45
3.2.1	Rancangan Model	45
3.2.2	Flowchart Yang Diusulkan	46
3.2.3	Perancangan Flowchart Sistem Aplikasi	47
3.2.4	Rancangan Normalisasi	48

3.2.5	Rancangan Basis Data Atau Database	51
3.3	Perancangan Antar Muka	52
3.3.1	Rancangan Antarmuka Intro	52
3.3.2	Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	53
3.3.3	Rancangan Antarmuka halaman tentang Aplikasi.....	54
3.3.4	Rancangan Antarmuka halaman Panduan	54
3.3.5	Rancangan Antarmuka halaman isi data siswa.....	55
3.3.6	Rancangan Antarmuka halaman soal.....	56
3.3.7	Rancangan Antarmuka halaman Login Admin.....	56
3.3.8	Rancangan Antarmuka halaman Seluruh Data Siswa.....	57
3.3.9	Rancangan Antarmuka halaman Data Siswa	58
3.3.10	Rancangan Antarmuka hasil print data siswa dalam bentuk pdf	58
3.3.11	Rancangan Antarmuka halaman Sertifikat	59
3.3.12	Rancangan Antarmuka halaman Tabel Penjelasan	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Implementasi Sistem.....	60
4.2	Penerapan Rencana Implementasi	60
4.3	Kegiatan Implementasi	60
4.4	Pemrograman.....	61
4.4.1	Implementasi Basis Data MySQL	61
4.4.2	Koneksi Database.....	63
4.4.3	Pemberian Script.....	64
4.4.3.1	Pemberian Script Pada Flash	64
4.4.3.1.1	Script Pada Halaman Intro	64
4.4.3.1.2	Script Pada Halaman Menu Utama	65
4.4.3.1.3	Script Pada Halaman Isi Data.....	66
4.4.3.1.4	Script Pada Halaman Tes	71
4.4.3.1.5	Script Pada Halaman Simpan Hasil Tes.....	72
4.4.3.1.6	Script Pada Halaman Login Admin	75
4.4.3.1.7	Script Pada Halaman Data Seluruh Siswa.....	76
4.4.3.1.8	Script Pada Halaman Data Siswa	82
4.4.3.1.9	Script Pada Halaman Pdf.....	84

4.4.3.1.8	Script Pada Halaman Sertifikat Dan Penjelasan	85
4.4.3.2	Pemberian Script PHP	86
4.4.3.2.1	Script PHP untuk menyimpan data siswa ke database ..	86
4.4.3.2.2	Script PHP untuk update data siswa setelah menjawab tes.....	87
4.4.3.2.3	Script PHP untuk menampilkan database.....	89
4.5	Pengetesan Program	92
4.6	Uji Coba Pengetesan Sistem.....	94
4.7	Tindak Lanjut Implementasi Dan Pemeliharaan Sistem	95
4.8	Pembuatan Halaman	97
4.8.1	Halaman Intro	99
4.8.2	Halaman Menu Utama	100
4.8.3	Halaman Tentang Aplikasi	101
4.8.4	Halaman Menu Panduan	101
4.8.5	Halaman Isi Data Siswa	102
4.8.6	Halaman Soal Tes	102
4.8.7	Halaman Login Admin	103
4.8.8	Halaman Data Seluruh Siswa.....	104
4.8.9	Halaman Data Siswa.....	104
4.8.10	Halaman Laporan pdf	105
4.8.11	Halaman Laporan Sertifikat.....	105
4.9	Membuat File .exe	106
BAB V PENUTUP		107
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN		110

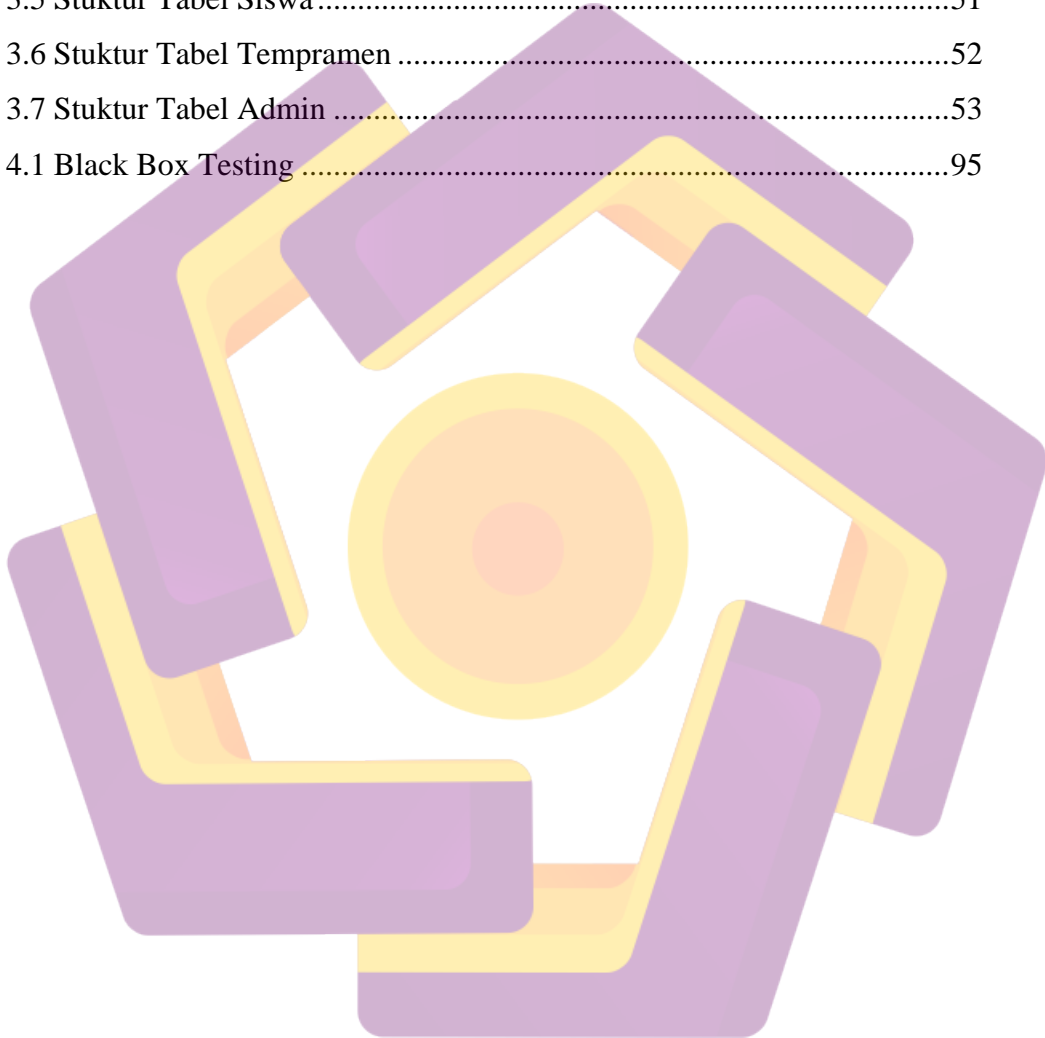
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mekanisme pengiriman data antara Flash, PHP, dan MySQL	29
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS3	31
Gambar 2.3 Tampilan Action Script.....	33
Gambar 2.4 Tampilan Dasar Corel Draw X3	35
Gambar 2.5 Tampilan Notepad ++	37
Gambar 3.1 Flowchart Database yang diusulkan	46
Gambar 3.2 Flowchart Aliran data.....	47
Gambar 3.3 Normalisasi Kedua.....	49
Gambar 3.4 Normalisasi Ketiga.....	50
Gambar 3.5 Relasi Antar Tabel	50
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Intro.....	52
Gambar 3.7 Rancangan Menu Utama.....	53
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Tentang Aplikasi.....	54
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Menu Panduan	54
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Isi Data.....	55
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Panduan.....	56
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Login Admin.....	56
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Data Seluruh Siswa.....	57
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Data Siswa	58
Gambar 3.15 Rancangan Halaman print data siswa dalam bentuk pdf	58
Gambar 3.16 Rancangan Halaman sertifikat.....	59
Gambar 3.17 Rancangan Halaman tabel penjelasan.....	59
Gambar 4.1 Pembuatan Database	61
Gambar 4.2 Pembuatan Tabel.....	62
Gambar 4.3 Pembuatan Field.....	62
Gambar 4.4 Struktur Tabel Database.....	63
Gambar 4.5 Tampilan Koneksi Database	63
Gambar 4.6 Tampilan panel actions script pada flash	64
Gambar 4.7 Contoh <i>Script Syntax Error</i> Adobe Flash CS3 Profesional.....	93
Gambar 4.8 Peringatan <i>Run Time Error</i>	93

Gambar 4.9 White Box Testing	94
Gambar 4.10 Black Box Testing.....	95
Gambar 4.11 Membuat new document pada flash.....	97
Gambar 4.12 Pengaturan dokumen properties pada flash	98
Gambar 4.13 Pembuatan Layer	98
Gambar 4.14 Pembuatan Alamat frame.....	99
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Intro	100
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu Utama.....	101
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Tentang Aplikasi.....	101
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Panduan.....	102
Gambar 4.19 Tampilan Halaman isi data siswa.....	102
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Soal Tes	103
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Login Admin	103
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Data Seluruh Siswa	104
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Data Siswa.....	104
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Laporan pdf	105
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Laporan Sertifikat.....	105
Gambar 4.26 Tampilan Publish Setting	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	23
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	42
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	43
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	44
Tabel 3.4 Normalisasi Pertama	48
Tabel 3.5 Stuktur Tabel Siswa	51
Tabel 3.6 Stuktur Tabel Tempramen	52
Tabel 3.7 Stuktur Tabel Admin	53
Tabel 4.1 Black Box Testing	95



INTISARI

Kepribadian adalah suatu ciri khas yang melekat pada diri seseorang dalam berbagai situasi dan kondisi, yang mampu membedakan antara individu yang satu dengan individu yang lain. Dalam dunia pendidikan, sebagai seorang pendidik atau dalam lingkup lebih kecil dalam rumah tangga sebagai orang tua pasti akan dihadapkan pada berbagai karakteristik kepribadian. Tentu saja sebagai seorang pendidik sangat dituntut untuk memahami karakteristik kepribadian setiap siswa, sehingga selaku pendidik dapat memberikan stimulasi atau perlakuan yang sesuai dengan tipe kepribadian siswa yang dihadapi.

Dengan begitu treatment-treatment yang diberikan kepada siswa akan mengantarkan siswa kepada suatu kondisi optimal, baik dalam bidang prestasi akademik maupun prestasi non akademik. Tetapi akan menjadi kebalikannya jika treatment-treatment yang diberikan tanpa mempertimbangkan aspek kepribadian siswa, mungkin karena terburu-buru yang terlalu kasar, karena cara menyampaikan kurang sesuai dengan pribadi anak, justru akan mengantarkan peserta didik kedalam kondisi destruktif (Arogan), delinkuen (Melawan), dan tidak berprestasi.

Maka penulis membuat sebuah inovasi baru dalam bidang teknologi informatika khususnya dunia pendidikan terlebih untuk bagian Bimbingan Konseling (BK) pada sekolah. Penulis membuat aplikasi tes kepribadian, agar mempermudah guru bagian bimbingan konseling mengetahui karakteristik siswa didiknya.

Kata kunci : Kepribadian, Tes Kepribadian, Kepribadian Pelajar

ABSTRACT

Personality is a characteristic inherent in a person in a variety of situations and conditions, which are able to distinguish between one individual to another individual. In the world of education, as an educator or in a smaller scope in the household as a parent would be faced with a variety of personality characteristics, as an educator course is highly demanded for understanding the personality characteristics of each student, so as educators can provide the appropriate stimulation or treatment the personality types of students encountered.

With so treatment-treatment that is given to students will lead the student to an optimal condition, both in the academic and non-academic achievements. But it would be the opposite if the treatment-treatment that is given without considering the aspects of the personality of students, perhaps because tergan is too rough, as a way of delivering less in accordance with the child's personal, it will lead learners into destructive conditions (Arrogant), delinkuen (Against), and do not perform.

The authors make a new innovation in the field of information technology, especially the world of education especially for part Counseling at school. The author makes the application of personality tests, in order to facilitate the counseling part teachers know the characteristics of her students.

Keywords: *Personality, Personality Test, Personality Student*

