

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini perkembangan teknologi dan komunikasi dari waktu ke waktu dirasakan semakin meningkat pesat, terlebih lagi perkembangan dibidang teknologi komputer yang mendorong penggunaan dan pemanfaatan perkembangan teknologi tersebut secara luas di berbagai bidang dan aspek kehidupan, sehingga memudahkan masyarakat pada umumnya dan individu pada khususnya dalam menunjang kegiatan mereka sehari-hari. 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, melihat hal tersebut dapat terlihat bahwa ilmu psikologi merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang sangat luas dan tidak menutup kemungkinan pemanfaatan teknologi terlibat di dalamnya, namun amat disayangkan penggunaan teknologi pada bidang tersebut dirasakan masih kurang. Dalam praktiknya selama ini di dalam ilmu psikologi sebagian besar masih menggunakan cara - 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 pertanyaan 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. Berdasarkan alasan tersebut penulis tertarik untuk mencoba membuat suatu aplikasi di bidang psikologi, khususnya pada sub bidang kepribadian dimana aplikasi tersebut menggunakan pengetahuan komputer di bidang kecerdasan buatan (artificial intelegent technique atau ai) khususnya cabang sistem pakar (expert system) yang sekiranya dapat mengatasi hal - hal tersebut dan juga dapat digunakan sebagai Tes kepribadian oleh psikolog dalam perusahaan untuk mendapatkan pribadi atau SDM yang berkualitas sesuai yang di harapkan. Untuk merealisasikan hal tersebut, penulis memberi judul penulisan skripsi ini dengan "Pembuatan Aplikasi Tes Kepribadian Berbasiskan Sistem Pakar Menggunakan metode inventory.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu program aplikasi yang berbasis sistem pakar yang dapat digunakan untuk mengukur kepribadian seseorang dengan tampilan yang sedemikian rupa sehingga menarik, mudah dan nyaman digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Pada penulisan skripsi ini, penulis hanya membatasi masalah pada :

1. perancangan aplikasi berbasis sistem pakar untuk mengukur kepribadian seseorang (tes kepribadian).
2. Desain software menggunakan Visual Basic 6.0
3. Basis pengetahuan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan penalaran maju (Forward Chaining).
4. Metode yang dipilih atau yang digunakan yaitu menggunakan metode INVENTORL

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membuat suatu bentuk baru dalam pelaksanaan pengukuran kepribadian (tes kepribadian) yang berbasis sistem pakar yang dibuat dalam sebuah aplikasi perangkat lunak yang sedemikian rupa sehingga menarik, mudah dan nyaman untuk digunakan sehingga dapat menjadi alternatif pelaksanaan bentuk tes sekaligus menyelesaikan masalah - masalah yang terjadi pada metode pengukuran kepribadian terdahulu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah mampu menyelesaikan masalah masalah yang terjadi pada metode pengukuran kepribadian yang terdahulu. Selain itu pada aplikasi ini mampu membantu psikolog dalam perusahaan sebagai Tes kepribadian untuk requirement karyawan sehingga bisa mendapatkan SDM yang berkualitas.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu :

1. Pembelajaran Literatur

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan studi kepustakaan melalui membaca buku-buku maupun artikel-artikel yang dapat mendukung penulisan.

2. Analisis

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan fakta-fakta yang mendukung perancangan sistem dengan mengadakan konsultasi dengan seorang pakar dan membandingkan hasil penelitian dengan yang ada pada buku penuntun.

3. Perancangan

Tahap ini akan dilakukan perancangan sistem pakar untuk penentuan kelayakan induk siap pijah

4. Pengkodean

Pada tahap ini rancangan yang akan dibuat dan diimplementasikan ke dalam bentuk kode program Visual Basic 6.

5. Pengujian

Setelah proses pengkodean selesai maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

6. Penyusunan laporan dan kesimpulan akhir

Membuat laporan hasil analisa dan perancangan ke dalam format penulisan tugas akhir dengan disertai kesimpulan akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pembuatan program aplikasi "SISTEM PAKAR UNTUK TES KEPERIBADIAN MENGGUNAKAN METODE INVENTORI" terdiri dari :

Bab I merupakan **Pendahuluan** yang berisi latar belakang, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan **Dasar teori** yang berisi tinjauan pustaka tentang kecerdasan tiruan dan Sistem Pakar, pengertian bahasa Borland Delphi beserta sintaksnya.

Bab III tentang **Analisis Kebutuhan dan Perancangan** solusi.

Bab IV tentang **Implementasi dan Pembahasan**. Bab V tentang **Kesimpulan dan Saran**.