

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepribadian adalah gabungan dari karakteristik atau kualitas yang membentuk ciri khas dari setiap individu. Setiap orang di dunia memiliki kepribadian yang berbeda-beda, tergantung dari faktor biologis dan lingkungannya [1]. Salah satu metode untuk mengevaluasi kepribadian seseorang adalah melalui tes kepribadian, sebuah alat atau teknik yang digunakan untuk menilai sifat-sifat manusia. Pendekatan kepribadian yang populer saat ini adalah teori kepribadian lima besar, yang menyatakan bahwa kepribadian manusia terdiri dari lima sifat dasar, yaitu Keterbukaan, Kesadaran, Ekstroversi, Keramahan, dan Neurotisme [2].

Berdasarkan hasil studi, ditemukan bahwa mayoritas orang tidak memiliki waktu luang untuk menjalani tes kepribadian secara langsung bersama dokter [3]. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi tes kepribadian yang mudah diakses dan dapat digunakan secara efektif di waktu senggang.

Melalui pembuatan dan pengembangan sebuah aplikasi tes kepribadian, pengguna dapat mengetahui ciri-ciri kepribadian mereka berdasarkan hasil tes yang ditampilkan di dalam aplikasi tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat membaca rincian mengenai sifat kepribadian mereka dari hasil tes tersebut. Hal ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai diri mereka sendiri dan mengetahui sifat kepribadian mana yang lebih cenderung dimiliki dari kelima sifat dasar kepribadian.

Aplikasi tes kepribadian dilakukan pada saat *Capstone Project* di *Bangkit Academy* tahun 2022 dengan menggabungkan 3 alur pembelajaran yaitu *Mobile Development*, *Machine Learning* dan *Cloud Computing*. Fokus utama pada proyek ini adalah pada pengimplementasian alur *Cloud Computing*, sehingga pembahasan aplikasi terbatas pada aspek tersebut.

Untuk memastikan aplikasi tes kepribadian tetap efektif dan dapat digunakan secara maksimal, digunakan layanan berbasis *Infrastructure as a Service (IaaS)* sebagai wadah untuk autentikasi aplikasi melalui teknologi *Cloud Computing*. Dengan menerapkan layanan *IaaS* ini, aplikasi tersebut dapat diakses dan digunakan dengan lebih baik.

1.2 Profil Bangkit Academy

Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, DeepTech Foundation dan Kampus Merdeka. Bangkit akan menawarkan 3.000 tempat untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh industri pada semester genap, tahun 2021/2022.

Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (*skills*) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Pada tahun 2022 Bangkit menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin - *Machine Learning*, *Mobile Development (Android)*, dan *Cloud Computing*. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

Syarat utama untuk mengikuti program Bangkit *Academy* adalah mahasiswa aktif pada semester genap dan berkomitmen penuh dalam menjalani kegiatan program pada Bangkit *Academy*.

Untuk mengikuti program Bangkit *Academy*, akan diadakan tes secara online, yaitu melakukan

Aktivitas *Cloud Computing Learning Path* meliputi pembelajaran individu dan project akhir dalam bentuk tim. Pada pembelajaran individu, setiap peserta akan mengikuti kelas dalam bentuk *asynchronous* (online melalui modul belajar di Dicoding *Academy*, Coursera, dan *Google Cloud Skills Boost*) dimana peserta dapat berkonsultasi dengan *expert* terkait materi yang dipelajarinya.

Selain itu, setiap peserta akan memiliki pembimbing sebagai tempat

konsultasi jika ditemui kesulitan non-akademik dalam mengikuti pembelajaran. Pada program *Bangkit Academy* ini, terdapat satu buah *learning path* yang disediakan yaitu *Cloud Computing Learning Path*. Peserta akan memperoleh sertifikat kompetensi di setiap kelas di dalam *Cloud Computing Learning Path* jika peserta berhasil lulus dari setiap ujian/penilaian yang diadakan untuk setiap kompetensi. Setelah mengikuti program ini, peserta juga dipersiapkan untuk mengikuti ujian sertifikasi global *Associate Cloud Engineer* dari *Google* yang dapat diambil setelah menyelesaikan seluruh materi yang diberikan oleh *Bangkit Academy*.

Pada project akhir, peserta akan dibagi menjadi kelompok, dimana satu kelompok terdiri atas 5-6 orang dengan tema yang ditentukan oleh masing-masing kelompok dan harus mendapatkan persetujuan dari mentor.

Struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Berikut adalah struktur organisasi dari *Bangkit Academy*.



Gambar 1.1 Diagram Struktur Organisasi *Bangkit Academy*

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Kepribadian

Kepribadian adalah pola-pola karakteristik yang menentukan perbedaan individual dalam perilaku, pemikiran, dan emosi. Beberapa teori terkenal dalam bidang kepribadian meliputi teori psikoanalitik, teori perilaku, teori kognitif, dan teori sosial-kognitif.

Teori psikoanalitik yang dikembangkan oleh Sigmund Freud mengemukakan bahwa kepribadian terbentuk oleh interaksi antara tiga struktur mental, yaitu ego, dan *superego*. Ego adalah bagian yang berfungsi dalam realitas, dan *superego* adalah bagian yang mewakili nilai-nilai internal dan norma sosial [4].

Teori perilaku menggambarkan kepribadian sebagai hasil dari pembelajaran dan pengalaman. Menurut teori ini, perilaku seseorang dipengaruhi oleh stimulus eksternal dan konsekuensi yang diterima dari perilaku tersebut. Contohnya, teori *conditioning* klasik Ivan Pavlov menyatakan bahwa respons terhadap stimulus tertentu dapat dikondisikan melalui asosiasi [5].

Teori kognitif melihat kepribadian sebagai hasil dari proses kognitif, seperti persepsi, pemikiran, dan interpretasi individu terhadap dunia. Teori ini menekankan pentingnya keyakinan, sikap, dan pengalaman kognitif dalam membentuk kepribadian [6].

Teori sosial-kognitif menekankan peran interaksi sosial dalam pembentukan kepribadian. Menurut teori ini, seseorang belajar dan mengadopsi perilaku melalui proses pengamatan, imitasi, dan identifikasi dengan orang lain. Teori ini juga menekankan pentingnya faktor-faktor seperti motivasi, persepsi diri, dan regulasi diri dalam membentuk kepribadian [7].

1.3.2 *Personality Test*

Tes kepribadian adalah serangkaian tes yang digunakan untuk menggambarkan kecenderungan perilaku seseorang. Tes kepribadian menggunakan angka-angka sebagai alat pengukuran dan hasilnya kemudian diinterpretasikan secara kualitatif. Meskipun kepribadian seseorang unik dan tidak bisa dibandingkan dengan orang lain, dalam bidang psikologi, dibuat kriteria kepribadian yang terorganisir dalam bentuk kelompok. [8].

1.3.3 *Android*

Android adalah sistem operasi yang digunakan pada *handphone* yang terbuka untuk umum dan dibuat berdasarkan sistem operasi *Linux*. Orang dapat dengan bebas menggunakan *Android* pada perangkat mereka dan platform terbuka yang disediakan oleh *Android* memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan pada berbagai peranti bergerak [9].

1.3.4 *Infrastructure as a service (IaaS)*

Infrastructure as a Service atau disingkat *IaaS* adalah layanan dari *cloud computing* yang menawarkan fasilitas seperti pemrosesan, penyimpanan, jaringan, dan sumber daya komputasi lainnya yang disediakan melalui layanan *cloud* untuk menjalankan perangkat lunak secara bebas. Pengguna tidak memiliki kendali atas infrastruktur dasar *cloud*, tetapi memiliki kemampuan untuk mengontrol sistem operasi, penyimpanan, dan aplikasi yang digunakan [10].

1.3.5 *JavaScript*

JavaScript adalah bahasa pemrograman *web* populer yang mencakup konsep dasar seperti variabel, tipe data, kondisi, perulangan, dan fungsi. Awalnya digunakan di browser, tetapi kini dapat juga dijalankan di sisi server melalui *Node.js*. *Node.js* memungkinkan pengembang menulis dan menjalankan kode *JavaScript* di sisi server serta mengakses file, jaringan, dan database secara langsung [11].

1.3.6 MySQL

SQL (Structured Query Language) adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengelola basis data relasional. *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa utama untuk melakukan operasi pada basis data. Dalam *SQL*, kita dapat membuat, mengubah, dan menghapus tabel, serta mengambil dan memanipulasi data dengan menggunakan perintah seperti *SELECT*, *INSERT*, *UPDATE*, *DELETE*, dan lainnya. *SQL* memungkinkan untuk membuat kueri kompleks dan melakukan penggabungan (*join*) antara *table* [12].

