

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia adalah salah satu faktor kunci dalam perekonomian nasional. Namun kenyataan di Indonesia menunjukkan bahwa SDM yang ada belum bisa menunjukkan potensi sepenuhnya.

Fenomena yang terjadi dewasa ini, dan sudah menjadi masalah nasional adalah tingginya angka pengangguran sarjana. Selain faktor kurangnya lapangan kerja, salah satu yang menjadi hambatan adalah kurangnya kualifikasi calon pekerja baik secara kemampuan maupun kepribadian. Banyak para *employer* yang mengeluhkan kurangnya etos kerja, tingkat stress yang tinggi, dan sebagainya. Dan yang cukup parah adalah menjamurnya sistem *outsourcing*, dimana dengan sistem ini *employer* bebas memecat pekerja yang berbuat salah. Salah satu faktor pemicu kurangnya kualifikasi kepribadian dan etos kerja yang rendah adalah karena para pekerja itu sendiri juga kurang mengenali dirinya.

Banyak kasus pelajar memilih jurusan yang menurut pandangan masyarakat banyak dinilai elit dan bonafid. Maka banyak pelajar yang memilih jurusan-jurusan seperti Manajemen, Informatika atau Akuntansi, padahal belum tentu mereka memiliki watak yang cocok dengan kualifikasi yang dibutuhkan bidang itu. Efek domino dari hal ini adalah menurunnya minat belajar mereka dan akhirnya merekapun menjadi tipe pekerja dengan kualitas rendah.

Hal tersebut dapat diminimalisir efeknya apabila para pelajar mau mengenali diri dengan Tes Psikologi Kepribadian. Sayangnya, Tes Psikologi belum terlalu umum dilaksanakan untuk anak SMA, meskipun tes tersebut bisa membantu mereka mengenali diri. Kalaupun ada, biasanya dengan harga yang tidak sedikit dan sering dipenuhi jargon-jargon psikologi yang tidak terlalu membantu mereka mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Informasi yang mereka butuhkan sejatinya adalah, misalnya saja seperti : kecocokan mereka dengan suatu jenis pekerjaan, pola berpikir mereka, dan sebagainya. Sehingga timbul masalah bagaimana caranya agar pelajar SMA dapat menjalani tes psikologi dengan biaya murah, informasi yang memadai dan mudah dicerna serta dapat menjadi landasan awal bagi mereka untuk mengembangkan diri.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem aplikasi multimedia yang bisa membantu para pelajar mengetahui dan mendapat informasi mengenai tipe kepribadian dirinya?

C. Batasan Masalah

1. Sistem ini hanya mendiagnosa pola pikir melalui media kuis interaktif berbasis model kuisisioner dan mencocokkannya dengan tipe kepribadian

- menurut metodologi Keirsey. Yang terbagi dalam 16 (enam belas) kepribadian.
2. Pengambilan keputusan dilakukan dengan penentuan skor yang terkumpul dari jawaban pertanyaan kuis, yang ditentukan berdasarkan 4 (empat) faktor, yaitu : Cara Komunikasi (Direktif / Informatif), Intuisi (Konkrit / Abstrak), Dasar Pengambilan keputusan (Kooperatif / Pragmatis), Interaksi Sosial (Introvert / Extrovert).
 3. Tipe kepribadian, karir yang cocok, disesuaikan dengan buku *Please Understand Me!* oleh David Keirsey beserta referensi pendukung dari Internet dan bimbingan dari psikolog Savitri Puji Astuti M.Psi.
 4. Pengguna sistem ini, meski tidak khusus, ditujukan untuk remaja hingga dewasa muda.
 5. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah PC Motherboard ASUS P5VD1-X; Prosesor Intel Pentium 4 2,66 Ghz; VGA NVidia GeForce 6200 TC 256 MB dan RAM 512 MB.
 6. Aplikasi ini dibuat dengan Adobe Flash CS 3, desain grafis dibuat dengan CorelDraw X3.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat membantu mengenali kepribadian manusia serta memberikan rincian mengenai kepribadian tersebut.

E. Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi penulis.
 - a. Meningkatkan kemampuan penulis dalam pemrograman Multimedia.
 - b. Meningkatkan kemampuan penulis dalam desain visual.
2. Bagi pengguna.

Membantu pengguna untuk mengenali kepribadian diri, yang dapat digunakan sebagai landasan untuk pengembangan diri lebih lanjut.
3. Bagi dunia kerja.

Peningkatan Self-smart pada SDM, sehingga bisa membantu para individu untuk mengembangkan diri.
4. Bagi ilmu pengetahuan.

Pengembangan sistem aplikasi interaktif multimedia untuk mengenali tipe-tipe kepribadian manusia.
5. Bagi negara.
 - a. Jika manusia mengerti dirinya sendiri, untuk mengembangkan dirinya lebih jauh, maka hal ini dapat meningkatkan serta mengoptimalkan sumber daya manusia, yang memiliki dampak langsung terhadap perekonomian Negara.

- b. Dapat mengejar ketertinggalan etos kerja Indonesia dengan Negara lain.

F. Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode, adapun beberapa metode tersebut antara lain:

1. Studi pustaka tentang konsep sistem aplikasi Multimedia, Tipe Kepribadian Keirseey, Macromedia Flash, Action Script, CorelDraw.
2. Konsultasi dengan Psikolog Savitri Puji Astuti, M.Psi untuk mencocokkan informasi yang didapat dari buku, serta validasi pertanyaan untuk kuis.
3. Analisis desain yang disesuaikan dengan *target audience*.
4. Merancang Interface, untuk kemudahan dalam navigasi program.
5. Membuat bagan alur (Flowchart) program untuk proses logika kuis, penilaian, dan penentuan hasil.
6. Testing program, untuk menganalisa apakah program sudah bisa memberikan hasil dari jawaban-jawaban yang diberikan pengguna.
7. Menyusun laporan dari analisa yang dilakukan pada sistem aplikasi Multimedia yang dibuat.
8. Menuliskan kesimpulan dari sistem aplikasi Multimedia yang dibuat.

G. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi konsep dasar sistem aplikasi Multimedia, Action Script Quiz, Macromedia Flash, CorelDraw.

BAB III. TINJAUAN UMUM & ANALISIS SISTEM.

Bab ini berisi tinjauan umum dari teori kepribadian metode Keirsey. Beserta analisis sistem, yaitu berupa masalah, analisis PIECES, kebutuhan sistem, studi kelayakan dan metode analisis biaya manfaat.

BAB IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi perancangan sistem beserta implementasinya dari hasil analisis yang telah dibuat dan pembahasannya.

BAB V. KESIMPULAN.

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dari Aplikasi Multimedia yang dibuat.