

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini dimana kemajuan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat, terutama perkembangan alat komunikasi telepon genggam atau *smartphone* yang telah dilengkapi dengan sistem operasi layaknya seperti komputer, salah satunya *smartphone* dengan sistem operasi android yang sangat populer dan pengoperasianya cukup mudah, beragam fitur dapat ditampilkan dalam *smartphone* android tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi penggunanya.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri untuk mempertahankan hidup. Manusia perlu dan harus berkomunikasi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologis, seperti minum, makan, dan memenuhi kebutuhan psikologis, seperti kebahagiaan, sukses, rasa ingin tahu, dan lain-lain. Komunikasi dapat terjadi pada siapa saja, baik antara orang tua dengan anak, guru dan muridnya, pedagang dengan pembeli, dan sebagainya.

Setiap orang memiliki cara yang berbeda dalam berkomunikasi dengan orang lain, sebagian orang senang menangani fakta, orang yang lain senang interaksi dengan energi tinggi, yang lain lagi senang berbicara tentang ide-ide yang abstrak dan konseptual, serta orang lain

menganggap penting berbicara tentang perasaan. Seperti telah di ketahui, masalah dalam hubungan sering timbul karena dua orang atau lebih berusaha berkomunikasi dengan menggunakan gaya interaksi antar pribadi yang berbeda.

Dengan aplikasi Personality Communication Test yang berjalan pada smartphone android, yang didesain untuk mengukur gaya khusus pada diri sendiri ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, yang banyak berperan pada kesuksesan didalam hidup, karir, keluarga serta teman.

Pengguna hanya perlu mengisi satu persatu dari masing-masing pertanyaan dan putusan seberapa setuju dengan pendapat tersebut. Kesimpulan akan dihitung dan ditampilkan secara otomatis oleh sistem aplikasi setelah tes selesai dilakukan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu diri sendiri mengeksplorasi cara berinteraksi dengan orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu “Bagaimana merancang aplikasi personality communication test berbasis Android?”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini dibatasi pada ruang lingkup kuesioner, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang dari kesemua jumlah jawaban, hasilnya akan disimpulkan, seperti halnya dalam sistem penunjang keputusan.
2. Aplikasi ini akan memberikan suatu informasi tentang kepribadian seseorang yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah ditentukan.
3. Dalam aplikasi ini terdapat 44 pernyataan kuesioner yang bersumber dari kuesioner yang diberikan pada saat kuliah Kecakapan Antar Personal tentang Indeks Interaksi Antar Pribadi oleh Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
4. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Android Studio dan Android SDK.
5. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis sistem operasi Android dengan minimum versi O.S Jelly Bean.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi personality communication test berbasis Android.
2. Membuat suatu bentuk baru dalam pelaksanaan pengukuran kepribadian (tes kepribadian) yang berbasiskan sistem kuesioner 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 masaah-masalah yang terjadi pada metode pengukuran kepribadian terdahulu.

3. Aplikasi ini bertujuan sebagai salah satu sarana informasi bagi masyarakat yang ingin mengetahui ukuran kepribadian mereka masing-masing.
4. Aplikasi bertujuan membantu pengguna mengeksplorasi cara berinteraksi dengan orang lain.
5. Aplikasi ini didesain untuk mengukur gaya khusus pengguna ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah :

1. Bagi Penulis

Prasyarat kelulusan program studi Diploma III jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna bagi masyarakat.

3. Bagi Pengguna

Memberikan sarana informasi yang mempermudah pengguna untuk mengetahui kepribadian dalam berkomunikasi yang banyak berperan pada kesuksesan didalam hidup, karir, keluarga serta teman.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi literature, yaitu dengan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi personality communication test berbasis android. Informasi bisa berasal dari buku, artikel-artikel, jurnal ilmiah maupun internet.
2. Perancangan yaitu membuat rancangan dan desain aplikasi yang akan dibuat seperti *user interface*.
3. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan software Android studio.
4. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibangun. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan rancangan dan untuk mengetahui jika ada kesalahan di aplikasi tersebut.
5. Dokumentasi, yaitu tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai gambaran umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang diperoleh dari literatur atau buku-buku serta internet yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini berisikan gambaran umum aplikasi, analisis sistem dan analisis kebutuhan sistem meliputi kebutuhan *hardware* dan *software*.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai perancangan sistem, perancangan *interface*, implementasi pembahasan dan testing pengujian aplikasi.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi ini dan memberikan saran-saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembang dimasa yang akan datang.