

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem operasi Windows 8 ini telah mengalami banyak perubahan didalamnya. Antar mukanya diubah agar mampu digunakan pada peralatan layar sentuh yang paling diminati saat ini. *Metro Style* adalah nama dari design terbaru yang dikeluarkan oleh Microsoft Windows dan diterapkan pada Windows 8.

*Personality Plus* ("How to understand others by understanding about yourself"). Setiap manusia pasti memiliki cita-cita dan keinginan tersendiri untuk dapat hidup lebih baik. Oleh karena itulah untuk dapat bersinergi dan bekerjasama dengan orang lain kita harus dapat memahami watak dasar (sifat dan perilaku) orang lain, tetapi sebelum kita memahami orang lain, kita harus dapat memahami diri kita sendiri, agar kita dapat lebih mudah menyesuaikan pribadi kita dengan orang lain.

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, penulis ingin membuat aplikasi yang berhubungan dengan empat karakter dasar pada manusia, aplikasi yang dimaksud adalah suatu aplikasi untuk mengetahui tingkat temperamen manusia. Karena itulah penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi yaitu **"Aplikasi *Personality plus*" untuk menganalisa tingkat temperamen pada manusia ber-platform Windows 8"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana aplikasi "*Personality plus*" dapat membantu pengguna menangani permasalahan sosial melalui analisis kepribadian?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam membangun aplikasi "*Personality Plus*" ini. Di mana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

1. Aplikasi ber-*platform* Windows 8 ini hanya untuk mengetahui tingkat temperamen manusia yang meliputi karakter *Melankolis*, *Phlegmatis*, *Sanguinis*, dan *Koleris*
2. Hasil analisis aplikasi hanya berupa saran yang bersifat menuntun dan keterangannya umum, tidak memberikan tuntunan secara spesifik dalam praktikal sehari-hari.
3. Hasil analisis aplikasi tidak bersifat mutlak (dapat berubah-ubah), hal ini disebabkan karena berbagai faktor dari pengguna tersebut semisal, daya konsentrasi, kesehatan, suasana hati, dan lain lain.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Menerapkan ilmu teori yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada mata kuliah Kecakapan Antar Personal.
2. Membuat aplikasi yang berguna untuk menganalisa tingkat temperamen manusia yang meliputi karakter *Melankolis*, *Phlegmatis*, *Sanguinis*, dan *Koleris*.
3. Sebagai salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

##### **a) Bagi Penulis**

Penulis dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam suatu aplikasi untuk membantu mengetahui tingkat temperamen yang ada pada diri kita masing-masing dan juga sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### **b) Bagi Pengguna**

Membantu pengguna mengetahui tingkat temperamen dasar yang ada didalam dirinya untuk pengembangan kepribadian.

##### **c) Bagi Pembaca**

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi ataupun penelitian selanjutnya.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Pada penyusunan skripsi dengan judul “aplikasi *Personality plus* untuk menganalisa tingkat temperamen pada manusia ber-*platform* Windows 8” Untuk mengetahui tingkat temperamen pada manusia dengan empat karakter dasar yaitu *Melankolis*, *Phlegmatis*, *Sanguinis*, dan *Koleris* Ber-*platform* Windows 8 ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

### 1. Study Pustaka/Literatur

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka/literatur yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah tentang Windows 8, ilmu empat sifat dasar temperamen manusia, data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### 2. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat rancangan aplikasi meliputi perancangan UML dan perancangan *interface*. Tahap ini bertujuan untuk memperjelas detail proses beserta target yang ingin dicapai pada tiap-tiap proses tersebut.

### 3. Pembuatan Aplikasi

Sistematika pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini meliputi coding, implementasi algoritma, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

#### **4. Pengujian Aplikasi**

Pengujian aplikasi dilakukan pada Laptop/Komputer dengan menggunakan sistem operasi Windows 8.

#### **5. Analisis dan Evaluasi**

Dari hasil pengujian kita dapat memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui seberapa sukses aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dan perancangan sistem yang dibuat. Setelah itu kita dapat mengetahui kekuang dari aplikasi tersebut yang perlu dibenahi.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar pada penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

##### **1. BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Sub-bab yang dibahas dalam bab ini adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan laporan.

##### **2. BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi ini sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini.

### **3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem, perancangan sistem dan interface.

### **4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan dan berfungsi serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

### **5. BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan aplikasi, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat/mengembangkan aplikasi ini.

