

MEMREDIKSI KEPRIBADIAN MANUSIA MENGGUNAKAN METODE

BAYES BERBASIS MOBILE

SKRIPSI



disusun oleh

Dyah Risqi Pratiwi

13.11.6753

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**MEMPREDIKSI KEPERIBADIAN MANUSIA MENGGUNAKAN METODE
BAYES BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dyah Risqi Pratiwi

13.11.6753

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMPREDIKSI KEPERIBADIAN MANUSIA MENGGUNAKAN
METODE BAYES BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyah Risqi Pratiwi

13.11.6753

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMPREDIKSI KEPERIBADIAN MANUSIA MENGGUNAKAN METODE
BAYES BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyah Risqi Pratiwi

13.11.6753

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ablihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Robert Marco, M.T
NIK. 190302228

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta,



Dyah Risqi Pratiwi

NIM. 13.11.6753

MOTTO

Berpindahlah maka kamu akan tau betapa pentingnya perubahan

Pengalaman bukan sesuatu yang akan memalukan dirimu

Bahagia bukan milik dia yg hebat dalam segalaanya, namun dia yg mampu

temukan hal sederhana dlm hidupnya dan tetap bersyukur.

Hal yang paling sulit adalah mengalahkan diri sendiri. Tapi itu bisa kamu

mulai dengan memaafkan diri sendiri.

Indahnya persahabatan adalah saat kita memberi tak mengharapkan

balasan. Ada tawa saat dalam kesedihan.

Orang slalu bilang km perlu melakukan ini dan itu, tp km tahu yg terbaik ttg

dirimu dan apa yg perlu km lakukan

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, ilmu serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

➤ **Keluarga :**

1. Terimakasih kedua orangtuaku Slamet Raharjo dan Endah Benowati yang selalu mendoakan anak yang bandel ini, suka bolak balik Pati – Semarang - Jogja buat hilangin kangen aku, dan yang paling penting selalu doain, memberi semangat untuk menggerjakan skripsi ini dan selalu melindungi.
2. Keluarga yang ada di Klaten. Simbah Mitro dan semua simbah, om, bulek sampek adek-adekku yang nyebelin banget.
3. Keluarga besar di Pati yang menjadi penyemangat. Sampai-sampai kalau ada acara keluarga sukar gabung dan lebih menyemangati untuk mengerjakan skripsiku.
4. Untuk Tim 7 ku. Chiputra Wahyu Aji, Tri Heriyanto, Ildan Viaga Tamara, Amalia Rizki Mukaromah, Muhammad Ainurrofiq dan Ramadhan Ashshidiq. Makasih buat dukungannya dan ucapan waktu pendadaran.
5. Keluarga besar S1-TI-01 untuk ciwi-ciwi dan semua anak kelas untuk dukungan kalian menggerjakan skripsi ini.

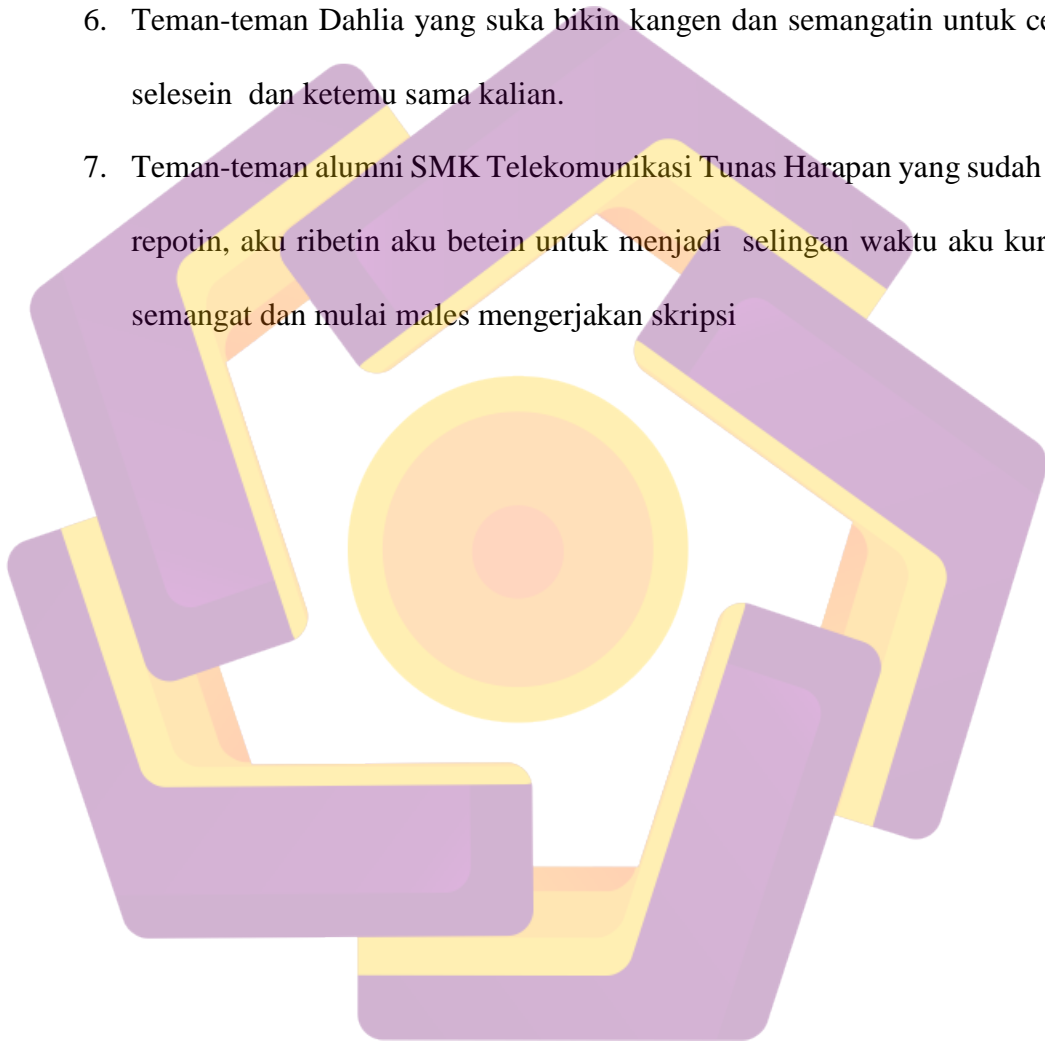
6. Untuk Dewan Revolusi 2013 yang memberikan pengalaman, kepanitiaan, kekeluargaan, kesedihan, kesenangan dan segala macam bentuknya. Dukungan kalian bikin greget.
7. Keluarga besar HMJTI Universitas AMIKOM Yogyakarta makasih untuk dukungannya
8. Untuk panitia PPM khususnya seksi Konsumsi yang manakjubkan. Pengalam kalian bikin aku kangen terus dan dukungan kalian yang memberi semangat.

➤ **Teman-teman :**

1. Untuk Alga Kharisma Adiyuda yang sudah susah payah membantu membuat aplikasi untuk skripsiku. Muhamad Dany Kurniawan yang banyak aku reportin kalau berhubungan dengan teori-teori skripsiku. Cici Ismawati temen cewek yang paling membantu untuk mengedit sampek mengeprint naskahku dan cewek super yang memberi semangat sampai-sampai aku banyak belajar dari dia.
2. Galih Hermawan yang suka gangguin dan sering menghiburku. Dicky Hardika Dimas Nugroho yang kasih semangat, Anggit Muttaqin + Dharma Pamuja temen jauh yang suka memberi semangat dan Happy yang sudah memberi semangat juga untukku.
3. Simbah alumni yang nyebelin, suka ngejek mentang-mentang udah lulus tapi makasih banget buat dukungannya.
4. Eka Octaviani dan alm. Enggal Rista Vega Cahyadi kalian sahabat paling super, dari SMP sampek sekarang masih betah sama aku sampai-sampai

kamu udah tenang disana cung. Makasih banget kalian salah satu penyemangatku.

5. Teman-teman di Semarang yang udah mau aku repotin kalo baru main di Semarang.
6. Teman-teman Dahlia yang suka bikin kangen dan semangatn untuk cepet selesain dan ketemu sama kalian.
7. Teman-teman alumni SMK Telekomunikasi Tunas Harapan yang sudah aku repotin, aku ribetin aku beteun untuk menjadi selingan waktu aku kurang semangat dan mulai males mengerjakan skripsi



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan bagi Allah SWT yang senantiasa telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk-Nya yang begitu besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang ajarannya diamalkan hingga saat ini.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika dengan skripsi yang berjudul “Memprediksi Kepribadian Manusia Menggunakan Metode Bayes Berbasis Mobile”. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah seseorang untuk mengetahui kepribadian yang mereka miliki.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom dan bapak Robert Marco, M.T yang telah

menguji dan memberi masukan untuk kelanjutan skripsi saya.

5. Kedua orangtua yang selalu mendoakan menyemangati dan membimbing penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat sebagai bekal kedepannya.
7. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Yogyakarta, 3 Maret 2017

Penulis

Dyah Risqi Pratiwi

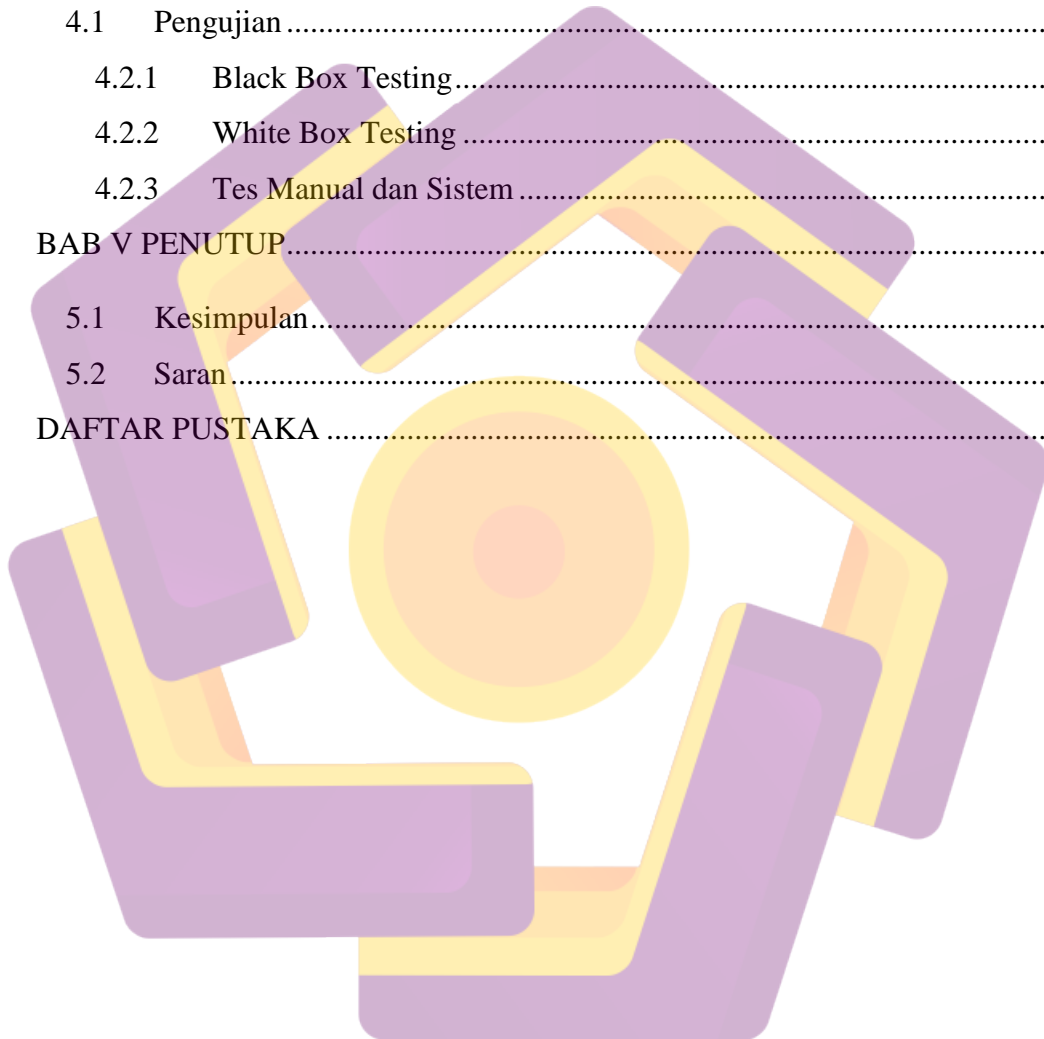
DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Analisis.....	3
1.5.3 Perancangan	3
1.5.4 Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6

2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.1	Dasar Teori	7
2.2.1	Pengertian Android	7
2.2.2	Versi Android.....	7
2.2	Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intellegent</i>).....	16
2.2.1	Definisi Kecerdasan Buatan	16
2.3	Sistem Pakar (Expert System).....	19
2.3.1	Definisi Sistem Pakar	19
2.3.2	Ciri – Ciri dan Karakteristik Sistem Pakar.....	21
2.3.3	Perbandingan Sistem Pakar dan Sistem Konvesional.....	23
2.3.4	Keuntungan Sistem Pakar	24
2.3.5	Konsep Umum Sistem Pakar	27
2.3.6	Konsep Arsitektur Sistem Pakar	29
2.4	Teori Bayes.....	35
2.4.1	Definisi Teori Bayes	35
2.5	Android Studio	36
2.6	Software Development Life Cycle (SDLC)	37
2.7	Waterfall Model	37
2.7.1	Pengertian Waterfall Model	37
2.7.2	Tahapan Model Waterfal.....	38
2.7.3	Tahapan Pengembangan Waterfall	39
2.8	Analisis Sistem	40
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	40
2.8.2	Analisis Kebutuhan Kelayakan	41
2.9	Metode Prototype	41
2.9.1.	Tahapan-Tahapan Pengembangan Prototype Model Menurut Roder S. Pressman.....	42
2.9.2.	Kelebihan Metode Prototype.....	43
2.9.3.	Kekurangan Metode Prototype	43
2.10	Flowchart.....	44
2.11	Diagram Konteks.....	46

2.11.1	Data Flow Diagram	46
2.11.2	Konsep Basis Data	47
2.12	Software Testing.....	48
2.7.1	White Box Testing	48
2.7.2	Black Box Testing.....	49
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		50
3.1	Tinjauan Umum Aplikasi Android Mobile	50
3.2	Analisis Sistem.....	50
3.2.1	Analisis SWOT	50
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	50
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	50
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	51
3.2.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	51
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	51
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	51
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	52
3.2.3.3	Kebutuhan Informasi.....	52
3.2.3.4	Kebutuhan Kinerja	53
3.2.3.5	Kebutuhan Pengguna / Brainware.....	53
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	53
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi	53
3.2.4.2	Kelayakan Operasional	53
3.3	Perancangan Sistem.....	53
3.3.1	Data Dasar	53
3.3.2	Flowchart Sistem.....	64
3.3.3	Diagram Konteks	65
3.3.4	<i>Data Flow Diagram</i>	66
3.3.5	Perancangan <i>Database</i>	66
3.3.6	Relasi Tabel.....	67

3.3.7	Perancangan <i>Interface</i>	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		72
4.1	Implementasi	72
4.1.1	Implementasi <i>Database</i>	72
4.1.2	Implementasi Antar Muka.....	73
4.1	Pengujian	79
4.2.1	Black Box Testing.....	79
4.2.2	White Box Testing	80
4.2.3	Tes Manual dan Sistem	80
BAB V PENUTUP.....		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sistem Pakar.....	21
Tabel 2.2 <i>Flow Direction Symbols</i>	44
Tabel 2.3 <i>Processing Symbols</i>	45
Tabel 2.4 <i>Data Flow Diagram</i>	46
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	52
Tabel 3.3 Data Soal.....	54
Tabel 3.4 Nilai Data Sifat Dasar.....	62
Tabel 3.5 Perancangan tabel soal.....	67
Tabel 3.6 Sifat.....	67
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	79
Tabel 4.2 <i>White Block Testing</i>	80
Tabel 4.3 Tes Manual dan Sistem.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem	64
Gambar 3.2 Diagrma Konteks.....	65
Gambar 3.3 <i>Data Flow Diagram</i>	66
Gambar 3.4 Relasi Tabel.....	68
Gambar 3.5 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	69
Gambar 3.6 Halaman Menu	70
Gambar 3.7 Halaman Soal	71
Gambar 3.8 Halaman Kepribadian.....	71
Gambar 4.1 <i>Database</i>	72
Gambar 4.2 <i>Source Code Database</i>	73
Gambar 4.3 Tampilan Halaman <i>Splash Screen</i>	73
Gambar 4.4 <i>Source Code Halaman Splash Screen</i>	74
Gambar 4.5 Halaman Menu	75
Gambar 4.6 <i>Source Code</i> Halaman Menu.....	75
Gambar 4.7 Halaman Soal	76
Gambar 4.8 <i>Source Code</i> Halaman Soal.....	77
Gambar 4.9 Halaman Tentang Kepribadian.....	78
Gambar 4.10 <i>Source Code</i> Halaman Tentang Kepribadian.....	78

INTISARI

Manusia diciptakan dalam berbagai bentuk dan sifat yang berbeda. Ada yang pria bertubuh kekar namun hatinya baik, atau dengan wanita berbadan kecil namun pemaarah. Kita tidak bisa menilai seseorang dari bentuk fisik ataupun hanya apa yang kita lihat. Pada semester 4 kita menerima pelajaran Kecakapan Antar Personal yang mempelajari tentang sifat-sifat manusia.

Di mata pelajaran itu kita juga mengetahui bagaimana cara kita untuk bersikap kepada seseorang yang memiliki sifat Sanguin (pembicara yang handal), Koleris (pemimpin yang luar biasa), Melankolis (seorang yang pintar akan seni) dan Plegmatis (pengamat yang handal).

Maka dari itu dalam skripsi ini saya akan membuat aplikasi Pendeteksi Kepribadian Manusia yang berbasis mobile. Mengapa saya mengambil berbasis mobile, karena perkembangan zaman yang terus menerus berkembang dan perkembangan teknologi yang semakin maju. Dengan menggunakan aplikasi mobile semua orang akan lebih mudah untuk mengakses

Kata Kunci: *Kepribadian, Karakter, Bayes, Aplikasi.*

ABSTRACT

Humans were created in various shapes and different properties. There is a strongly built man, but his heart was right, or with a small bodied women but grumpy. We can not judge someone from the physical form or simply what we see. In the 4th semester we receive Inter-Personal Skills lessons were learned about human nature.

In subjects that we also know how we are to behave to someone who has the nature Sanguin (speaker reliable), Koleris (outstanding leader), Melancholy (a clever art) and plegmatis (observer reliable).

Therefore in this paper I will make application-based Human Personality Detector mobile. Why would I take a mobile-based, because the times are constantly evolving and increasingly advanced technology development By using the mobile app all will be easier to access.

Keywords: *Personality, Character, Bayes, Application.*

