

RANCANG BANGUN APLIKASI UJI KEPERIBADIAN MBTI BERBASIS ANDROID

Yonna Kaburuan¹⁾, Steven Sentinuwo²⁾, Pinrolinvic Manembu³⁾

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi

Jl. Kampus UNSRAT Bahu, Manado, 95115

Telp : (0431) 852959, Fax : (0431) 823705

E-mail : gracellayonna@gmail.com¹⁾, steven@unsrat.ac.id²⁾, pinrolinvic@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Kepribadian adalah keseluruhan sikap, perasaan, ekspresi, tempamen, ciri-ciri kas dan perilaku seseorang. Kepribadian mempengaruhi bagaimana kita mengambil keputusan, memecahkan masalah, menangani konflik atau menghadapi tekanan. Selain itu teori kepribadian dapat membantu dalam mengenal orang lain yang berbeda dengan kita. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan ilmu tentang MBTI ke dalam bentuk aplikasi berbasis Android untuk membantu pengguna dalam mengidentifikasi tipe kepribadian MBTI mereka, selain itu ada pula output berupa saran pengembangan dan saran profesi.

KEYWORDS: *MBTI, Rapid Application Development, Android*

1 PENDAHULUAN

Di antara tes kepribadian inventori yang boleh dikatakan paling akurat, mudah digunakan dan banyak dipakai adalah MBTI (Myer Briggs Type Indicator). MBTI dikembangkan oleh Katharine Cook Briggs dan putrinya yang bernama Isabel Briggs Myers berdasarkan teori kepribadian dari Carl Gustav Jung. Manfaat MBTI secara umum diantaranya adalah dapat membantu memahami kelebihan dan kelemahan diri, sebagai panduan di bidang pendidikan dan pengembangan karir, serta dalam memahami orang lain dengan lebih baik. Rancang bangun sistem pakar ini dimaksudkan untuk sedapat mungkin mengadopsi ilmu kepakaran tentang tipe indikator Myers-Briggs (MBTI) untuk menganalisa tipe kepribadian pengguna menampilkan deskripsi, saran dan informasi lainnya terkait hasil analisa.

2 LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa teori terkait dengan rancang bangun aplikasi uji kepribadian MBTI

2.1 Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)

Instrumen MBTI yang dirancang Katherine dan Putrinya Isabel didasarkan pada ide-ide psikologi Jung tentang persepsi, penilaian dan sikap manusia. Tujuan Instrumen ini dirancang untuk mengidentifikasi preferensi dasar manusia dalam mempersepsi dan menilai sesuatu diluar dirinya Instrumen MBTI mengandung 4 indeks utama yang bersumber dari preferensi psikologi Jung, yaitu:

- 1) Extraversion – Introversion (E – I)
- 2) Sensing – Intuiting (S – N)
- 3) Thinking – Feeling (T – F)

4) Judging – Perceiving (J – P)

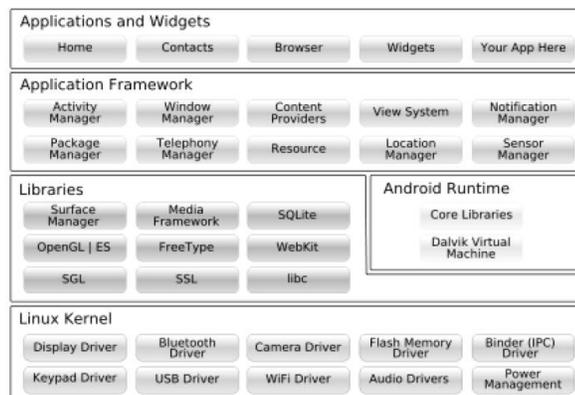
Berdasarkan 4 indeks preferensi yang dirancang Katherine dan putrinya Isabel tersebut maka dirumuskan ada 16 tipologi utama kepribadian manusia, yaitu:

ISTJ	ISFJ	INFJ	INTJ
ISTP	ISFP	INFP	INTP
ESTP	ESFP	ENFP	ENTP
ESTJ	ESFJ	ENFJ	ENTJ

Tabel 1. 16 Tipologi MBTI

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak

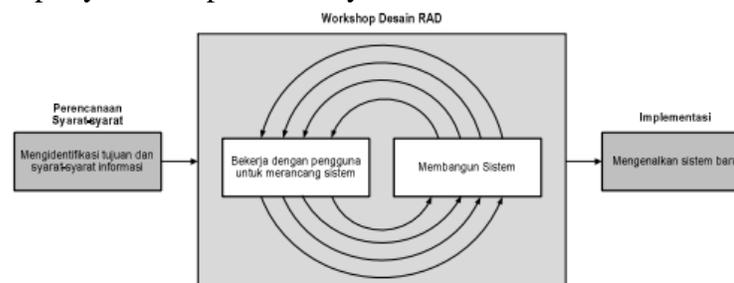


Gambar Arsitektur Android

2.3 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah strategi pengembangan sistem yang mana menekankan kecepatan pengembangan melalui keterlibatan user ekstensif dalam kecepatan, iterative (berulang), dan Incremental Construction dari serangkaian fungsi dari prototipe sebuah sistem yang pada akhirnya akan mengalami perubahan secara bertahap menuju sistem akhir.

Metode RAD mempunyai 3 tahapan utama yaitu :



Gambar 2. Metode RAD (Kendall, 2010)

3 METODOLOGI PENELITIAN

Metode-metode yang dilakukan untuk mendukung penelitian ini antara lain adalah :

a) Studi Literatur

Mencari dan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber dan buku-buku literature yang berhubungan dengan masalah penelitian.

b) Pengumpulan Data

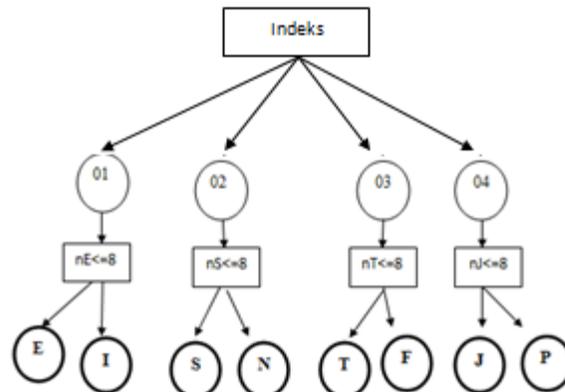
Untuk mendapatkan data yang akan diolah dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara pada narasumber dan beberapa responden tentang *user requirements* sistem yang dibangun.

c) Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development* (RAD).

3.1. Pohon Keputusan

Untuk merepresentasikan pengambilan keputusan salah satunya dengan menggunakan pohon keputusan. Contoh dibawah ini, misalnya jika Indeks01 dengan kondisi *If* variabel $I \leq 8$ terpenuhi maka Indeks01 = "Introvert".



Gambar 3. Pohon Keputusan

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode RAD, tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

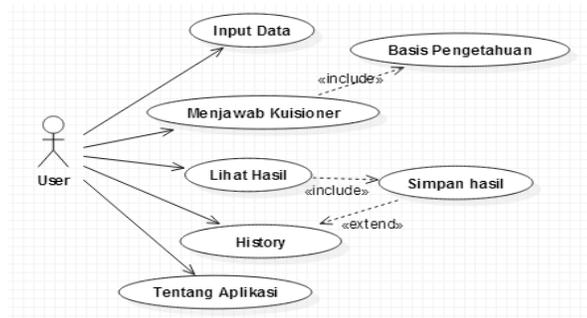
4.1. Requirements Planning (Perencanaan Syarat-Syarat)

Mendefinisikan kebutuhan user dan ruang lingkup sistem. Salah satu aktivitas yang dilakukan pada tahap ini adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional sistem, sebagai berikut

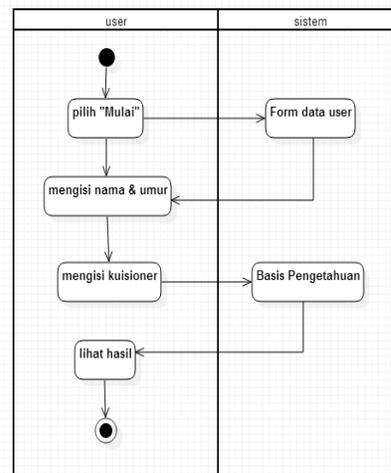
- Sistem menyediakan 2 tombol utama, tombol "mulai" untuk memulai tes dan tombol "history" untuk melihat hasil tes pengguna yang tersimpan di database
- Menampilkan definisi tipe yang terpilih, usulan solusi pengembangan dan saran bidang profesi.
- Sistem menyediakan tombol exit untuk keluar dari aplikasi

4.2. Fase Workshop Design

Pada tahap ini dilakukan desain sistem dan antarmuka aplikasi. Desain sistem dibuat menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang beberapa diantaranya adalah diagram *use case*, *activity diagram*, dsb.



Gambar 4. Diagram Use Case

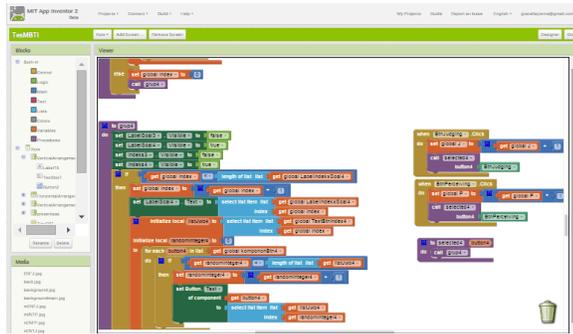


Gambar 5. Activity Diagram

4.3. Fase Implementasi

4.3.1. Konstruksi

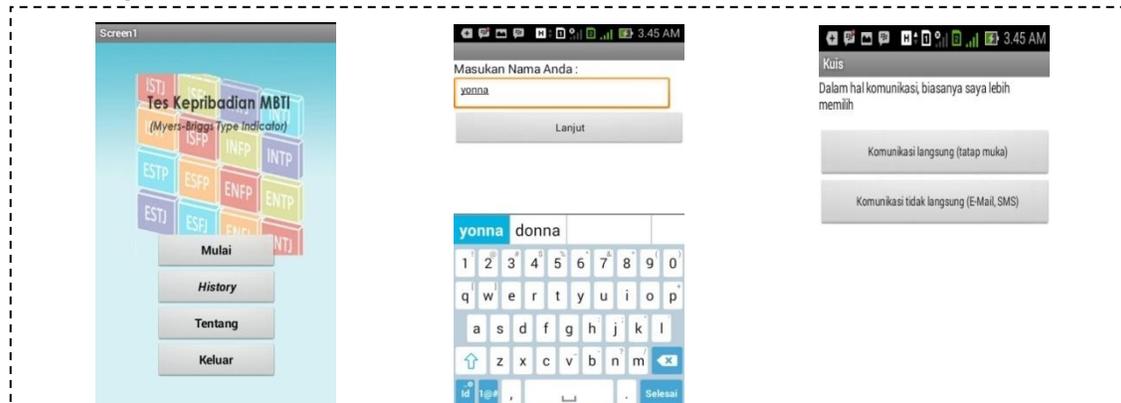
Selanjutnya sistem diimplementasikan ke dalam bentuk yang dimengerti oleh mesin yang diwujudkan dalam bentuk program atau unit program. Untuk konstruksi aplikasi, penulis menggunakan Appinventor, yang berupa susunan kode blok seperti berikut ini



Gambar 6. Penyusunan Kode Blok Aplikasi di Appinventor

4.3.2. Pengujian Sistem

Berikut ini ilustrasi pengujian aplikasi yang berjalan oleh seorang pengguna yakni aplikasi dimulai dengan tampilan awal seperti pada gambar 7a, terdapat 4 button menu yaitu menu “Mulai”, “History”, “Tentang” dan tombol “Keluar”. Untuk memulai analisa pengguna memilih menu “Mulai” lalu mulai menginput nama (lihat gambar 7b), selanjutnya menjawab/ memilih salah satu *button* yang berisi ciri/karakteristik mana yang paling sesuai dengan pengguna (gambar 7c), jumlah butir soal 60 nomer.

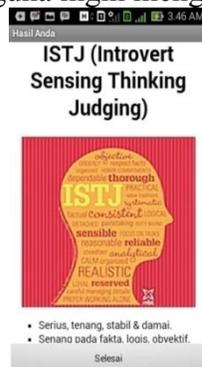


Gambar 7a.

Gambar 7b.

Gambar 7c

Mesin inferensi kemudian mengolah input data pengguna, kemudian menarik kesimpulan hasil analisa yaitu tipe kepribadian terpilih, deskripsinya dan saran pengembangan serta saran profesi seperti pada gambar 8a. Button “Selesai” akan membawa aplikasi kembali ke halaman utama. Untuk melihat *history* pengguna, pilih tombol “History” (lihat gambar 8b). Terdapat tombol “Hapus” jika pengguna ingin menghapus *history* yang ada.



Gambar 8a. Hasil Analisa



Gambar 8b. Tampilan History

Dari ilustrasi diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi berhasil berjalan sesuai rancangan tanpa ada pesan error. Selanjutnya 10 orang responden juga melakukan analisa menggunakan aplikasi ini dengan hasil sebagai berikut :

Berikut ini dilakukan pengujian menggunakan metode pengujian Black Box, karena tidak difokuskan terhadap alur jalannya algoritma program namun lebih ditekankan untuk menemukan kesesuaian antara kinerja sistem dengan daftar kebutuhan

No.	Nama Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1.	Fungsi menu pada halaman awal	Tiap menu dapat dijalankan tanpa pesan error	Valid
2.	Input Data Pengguna	Sistem mampu menerima input data pengguna berupa nama dan ciri/karakteristik untuk proses analisa	Valid
3.	Proses Analisa	Sistem mampu menampilkan hasil analisa berdasarkan input yang dimasukkan pengguna	Valid
4.	Data "History" pengguna	Sistem mampu menampilkan data <i>history</i> pengguna, serta dapat menghapus data yang ada.	Valid

Tabel 3. Pengujian Validasi

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi uji kepribadian MBTI dapat membantu pengguna aplikasi dalam memperoleh hasil analisa tipe kepribadian MBTI, mengetahui deskripsi serta saran pengembangan terkait hasil yang terpii, selain itu membantu efisiensi waktu dan menghemat biaya.

Sistem pakar tes kepribadian MBTI memiliki kinerja sistem yang mampu berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan fungsional. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian Black Box.

6 DAFTAR RUJUKAN

- [1] Durkin, J. 1994. Expert System Design and Development. Prentice Hall International Inc. New Jersey
- [2] Mudrika, N. "Membaca Kepribadian Menggunakan Tes MBTI (Myer Briggs Type Indicator)".Psikologi UGM Press. Yogyakarta
- [3] The Myers & Briggs Foundation, (diakses tanggal 3 Januari, 2015). MBTI® Basics, <http://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/mbti-basics/>
- Fowler, Martin. 2005. UML Distilled Edisi 3, Yogyakarta: Andi.
- [4] Kendall, J.E. & Kendall, K.E. 2010. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Indeks
- [5] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*, Edisi 7, 2012
- [6] Turban E. 1990. Decision Support Systems and Expert Systems. New Jersey: Prentice Hall. Englewood Cliffs