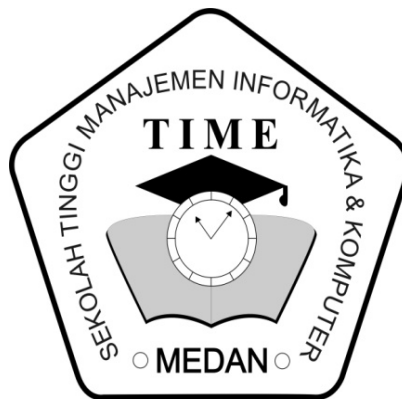


**RANCANGAN SISTEM PAKAR PSIKOTES UNTUK  
PENYELEKSIAN PENERIMAAN GURU PADA SEKOLAH  
CINTA BUDAYA MEDAN BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**WENDI  
NIM. 1144069**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK TIME  
MEDAN  
2015**

## **ABSTRAK**

### **Wendi, 1144069 “Rancangan Sistem Pakar Psikotes Untuk Penyeleksian Penerimaan Guru Pada Sekolah Cinta Budaya Medan Berbasis Animasi 2 Dimensi”**

Sekolah Cinta Budaya adalah sekolah yang berlokasi di Jl. Williem Iskandar, Komplek MMTC Blok Cinta Budaya No 1 - Medan, yang memiliki beberapa tingkatan pendidikan yaitu PG, TK, SD, SMP, SMA, dan SMK yang sedang diproses. Dimana proses penyeleksian penerimaan guru pada sekolah ini masih dalam bentuk penyeleksian dalam bentuk presentsasi saja, oleh sebab itu guru yang diterima tidak sesuai dengan kriteria seorang pengajar, karena yang diandalkan hanya kepintaran saja bukan sikap atau motivasi kerja yang baik. Dengan bantuan Software Adobe Flash CS 6 dalam media pembuatan animasi dalam bentuk aplikasi ini tergolong mudah dalam pengaplikasiannya. Dalam membuat sebuah aplikasi sederhana yang menggunakan Psikotes dengan Sistem Pakar untuk menentukan kriteria ataupun kepribadian dari seseorang hendaknya dengan persiapan yang matang pada setiap tahapnya dan memperlihatkan setiap detail tahapan yang akan dibuat dimulai dari tahap design (persiapan ide, soal, latar), tahap produksi (proses pembuatan aplikasi), tahap pasca produksi (pembuatan animasi) serta elemen-elemen yang ada di setiap tahapnya.

Kata Kunci : “Psikotes, Animasi, Sistem Pakar, *Adobe Flash*, *Action Script 3.0*”

## ABSTRACT

### **Wendi, 1144069 “Expert Psycho-test System for teacher entry Cinta Budaya School Medan”**

Cinta Budaya school is an institution which is located at Williem Iskandar street, in the complex area of MMTC, in the block of Cinta Budaya no. 1 Medan. This advancing school has been well established to cater all education needs in several grades ranging from Playgroup, Kindergarten, Primary, Junior High, Senior High and Vocational school which is in establishment scheme right now. When our system just with presentation for teacher who wants to finish our test, because just intelligent quality test for teacher who wants to teaching. With the help of Adobe Flash CS 6 as reliable media in animation creation, the application is made easy to apply in any fields. In order to build a simple application that uses psychological test to determine the criteria or the personality of a person, it is strongly recommended to prepare everything at each stage and to show every detail which varies from the beginning stage of the design phase (preparation of ideas, questions, background), the stage of production (the process of coding the application), the stage of post-production (animation creation) and is eventually followed by some necessary elements on the stage itself.

Keyword : “Psychological, Animation, Expert System, *Adobe Flash*, *Action Script 3.0*”

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul **“Rancangan Sistem Pakar Psikotes Untuk Penyeleksian Penerimaan Guru Pada Sekolah Cinta Budaya Medan Berbasis Animasi 2 Dimensi”**.

Penulis menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu syarat pemenuhan kurikulum Program Studi Teknik Informatika di STMIK TIME, Medan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menerima banyak sekali bimbingan dan masukan. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Emma Rosinta, S.Si, M.Kom, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan petunjuk dan pengarahan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Rudianto Tanwijaya, SE, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan petunjuk dan pengarahan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Jackri Hendrik, ST, M.Kom, selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan.
4. Bapak Simon Kanggali, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
5. Bapak Prof. Chainur Arrasyid, SH, selaku Ketua BPH STMIK TIME Medan.
6. Bapak Prof. Harlem Marpaung, Ph.D, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
7. Bapak Hendri, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK TIME Medan.
8. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.

9. Pimpinan dan Pendidik Sekolah Cinta Budaya yang telah bersedia bekerja sama dengan penulis dalam melayani pertanyaan penulis.
10. Orang tua, keluarga, kerabat, dan semua teman-teman yang telah memberikan dorongan moril maupun material sampai selesainya penelitian ini.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih memerlukan banyak saran-saran yang membangun dari para pembaca. Bilamana terdapat kekurangan dan kesalahan pada skripsi ini, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi penulis sendiri dan juga bagi para pembaca.

Medan, April 2014

Penulis,

WENDI

NIM: 1144069

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	i
<b>ABSTRACT</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
<b>DAFTAR ISI</b>	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	vii
<b>DAFTAR TABEL</b>	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	x
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan	5
<b>BAB II      LANDASAN TEORI</b>	7
2.1. Sejarah Psikologi Kepribadian	7
2.1.1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian	9
2.1.2. Ketertarikan antara Teori Kepribadian Konseling	14
2.2. Defenisi Kepribadian	17
2.2.1. Kepribadian Guru	19
2.3. Psikologi	20
2.4. Kuesioner	21
2.4.1. Jenis Pertanyaan dalam Kuesioner	22
2.4.2. Skala dalam Kuesioner	24
2.4.3. Merancang Kuesioner	25
2.5. Animasi	26
2.5.1. Teori Animasi	27
2.5.2. Software yang digunakan untuk membuat Animasi	28
2.5.3. Jenis-jenis Animasi	29
2.6. Sistem Pakar	32
2.6.1. Struktur Sistem Pakar	32
2.6.2. Konsep Dasar Tes Kepribadiaan	33
2.7. Flash	33
<b>BAB III      METODE PENELITIAN</b>	35
3.1. Tempat dan Jadwal Penelitian	36
3.2. Kerangka Kerja	36
3.2.1. Metode Pengumpulan Data	37
3.2.2. Analisa Sistem	38
3.2.3. Perancangan Sistem	38

	3.2.4. Pembangunan Sistem .....	39
	3.2.5. Uji Coba Sistem .....	39
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>40</b>
	4.1. Analisa .....	40
	4.1.1. Analisa Sistem Berjalan .....	40
	4.1.2. Analisa Sistem Usulan .....	41
	4.2. Perancangan .....	42
	4.2.1. Perancangan User Interface .....	45
	4.2.2. Perancangan Input .....	46
	4.2.3. Perancangan Output .....	47
<b>BAB V</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
	5.1. Hasil .....	48
	5.2. Pembahasan .....	50
<b>BAB VI</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
	6.1. Kesimpulan .....	52
	6.2. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Elemen Kepribadian dan Konseling .....	15
Gambar 2.2.	Tampilan Adobe Flash CS6 .....	34
Gambar 2.3.	Kerangka Kerja Peneliian .....	36
Gambar 2.4.	Struktur Sistem Pakar .....	43
Gambar 2.5.	Struktur Rancangan <i>User Interface</i> .....	45
Gambar 2.6.	Rancangan Tampilan Pertama.....	46
Gambar 2.7.	Rancangan Tampilan Soal dan Pilihan.....	46
Gambar 2.8.	Rancangan Tampilan Hasil .....	47
Gambar 2.9.	Halaman Awal Psikotes .....	48
Gambar 2.10.	Halaman Soal dan Pilihan .....	49
Gambar 2.11.	Tampilan Menu Penilaian .....	50



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Matriks Tahapan dan Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.1. Tabel Premis Psikotes .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Kartu Bimbingan .....	A
Lampiran 2	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing I dan II .....	B
Lampiran 3	: CD Program .....	C
Lampiran 4	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa .....	D
Lampiran 5	: Soal-soal Psikotes .....	E

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kepribadian bukanlah sebuah pemusatan terhadap sebuah pekerjaan, tetapi pencerminan diri kita sebagai manusia yang berkepribadian. Seiring berkembangnya jaman, kepribadian seseorang merupakan suatu perhatian yang paling penting dibanding lainnya. Proses psikotes di kalangan masyarakat dapat dilihat dari cara pertemanan dan pergaulan seseorang dalam hal untuk mengetahui kepribadian seseorang. Dengan kepribadian inilah kita bisa mengetahui ciri-ciri dan sifat dari seseorang.

Seorang guru memiliki kepribadian yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap perusahaan maupun sekolah secara otomatis harus mengetahui kepribadian dan sifat seseorang untuk menerimanya bekerja sebagai anggota dalam suatu sekolah. Oleh karena itu perlu digunakan suatu metode dimana kita dapat memahami kriteria dari orang-orang yang belum kita kenal baik di kalangan masyarakat maupun di kalangan lainnya, dengan cara dan metode yang sudah ada dan hanya perlu dikembangkan.

Namun demikian masalah yang timbul adalah masih banyak kepala sekolah yang belum memahami cara menunjukkan ataupun mengetahui kepribadian dari seseorang. Salah satu alasannya adalah kepala sekolah belum menggunakan keahlian ini.

Psikotes dalam hal mengenal dan memahami kepribadian, karakter, dan sikap memerlukan sebuah masukan atau motivasi untuk mengubahnya. Sehingga perlu sebuah sistem pakar untuk menilainya.

Pemanfaatan sistem pakar dalam hal psikotes ini dapat mempermudah proses penerimaan guru untuk meningkatkan mutu guru yang bekerja di sebuah sekolah serta meningkatkan mutu dari guru yang bersangkutan.

Dalam perancangan ini penulis menambahkan sebuah teori tentang sistem pakar yang akan digunakan untuk membantu penyeleksian dalam pemilihan guru sehingga proses pemilihan yang terjadi tidak mengganggu waktu kerja dari pihak-pihak yang berkaitan, karena sistem pakar ini merupakan salah satu bidang ilmu komputer yang mengembangkan perangkat lunak untuk menirukan tindakan manusia.

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan penulis adalah *adobe flash CS6*, dimana *software* ini sangatlah membantu untuk memberikan tampilan yang menarik bagi pengguna, sehingga pada saat penggunaan berlangsung tidak membuat pengguna merasa tidak nyaman atau terganggu, kemudian animasi dan proses yang terjadi cukup cepat dan ringan dibandingkan dengan *software-software* yang beredar saat ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang paling penting diantara proses lain. Identifikasi masalah akan menentukan kualitas dari masalah yang akan diangkat, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Banyak faktor yang mungkin menyebabkan timbulnya suatu masalah. Adapun identifikasi masalah yang akan di bahas penulis antara lain :

1. Bagaimana merancang tes psikologis berbasis sistem pakar agar seorang kepala sekolah mudah memahami kepribadian dan menambah mutu dalam hal penerimaan guru ?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang berbasis sistem pakar ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membuat suatu batasan masalah ini, dikarenakan penulis lebih memfokuskan pada penghasilan aplikasi yang menarik dari pengembangan materi yang telah didapat pada masa perkuliahan dan di lingkungan kerja. Banyaknya teknik pembuatan aplikasi, maka sangat tidak mungkin bagi penulis untuk mengangkat semuanya menjadi topik pembahasan dalam tulisan ini. Disini penulis membatasi beberapa masalah yang mencakup dalam proses pembuatan aplikasi tersebut. Batasan masalah tersebut Psikotes yang dibagi menjadi 4 kategori yaitu, tentang Motivasi, Kemampuan, Keahlian, dan Komunikasi..

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun Tujuan yang akan dicapai nantinya oleh penulis antara lain :

1. Menghasilkan aplikasi psikotes yang baik dan berkualitas serta layak digunakan oleh publik.
2. Untuk membantu proses penyaringan guru di Sekolah Cinta Budaya.

Adapun manfaat yang ingin disampaikan oleh penulis melalui skripsi ini adalah :

3. Manfaat untuk penulis :
  - a. Mendapatkan pengetahuan mengenai pemrograman yang bisa dilakukan di dalam *Adobe Flash CS 6*.
  - b. Mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana merancang sistem pakar yang akurat dan variatif.
  - c. Mendapatkan bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama berada di bangku kuliah ke dalam karya nyata.
4. Manfaat untuk lembaga :
  - a. Membuat orang yang melihat skripsi ini menjadi termotivasi dan ingin membuatnya serta mensosialisasikan bahwa membuat aplikasi psikotes itu tidak sulit.
  - b. Menjadikan skripsi ini sebagai aplikasi penyaringan dan sebagai tolak ukur kemampuan para Mahasiswa dalam menyusun skripsi dan menambah khasanah pustaka di perpustakaan STMIK TIME.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan memahami permasalahan yang akan dibahas maka skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis membahas mengenai pengertian-pengertian yang berkaitan dengan media pembelajaran, dan jenis-jenis media pembelajaran, pengenalan *Adobe Flash CS6*.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini penulis membahas tentang metode pengumpulan data, analisa sistem, perancangan sistem, dan uji coba sistem.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada ini membahas tentang analisis dan rancangan sistem yang akan dibangun sebagai pemecahan masalah.

### **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis membahas tentang hasil pembuatan aplikasi psikotes.

### **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran penulis terhadap aplikasi psikotes atas dasar hasil pembahasan pada bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan

jawaban dari tujuan penelitian dan saran merupakan jawaban dari manfaat penelitian.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Sejarah Psikologi Kepribadian**

Pertanyaan “Apa itu kepribadian?” membawa kita kembali ke awal sejarah manusia. Kesadaran tentang diri dan dunia mungkin ada sebelum direfleksikan dalam filsafat dan sains. Filsafat dikembangkan sebagai suatu cara pemahaman dan ekspresi. Psikologi menemukan ekspresinya dalam filsafat Plato dan Aristoteles yang berusaha memperjelas hakikat manusia dan menggali apa artinya menjadi manusia.

Menjelang akhir abad ke-19, revolusi ilmiah telah membuat langkah besar dalam memahami dunia fisik, dan orang-orang bersemangat untuk menerapkan metode ilmiah untuk mempelajari manusia. Psikologi modern muncul dan kombinasi dari berbagai gerakan filsafat dan ilmu pengetahuan. Pada tahun 1879, Wilhelm Wundt (1832-1920) mendirikan laboratorium psikologi pertama di Universitas Leipzig di Jerman untuk mengeksplorasi pengalaman kesadaran. Dengan menggabungkan pengukuran yang hati-hati dengan introspeksi (pemeriksaan diri), Wundt berusaha untuk mengungkapkan unsur-unsur dasar dan struktur pikiran sadar. Psikolog dalam hal ini meniru ilmuwan dalam bidang pengetahuan alam yang telah berhasil dalam mengidentifikasi unsur-unsur dasar dunia fisik.

Wundt berhasil mengembangkan metode penelitian yang sistematis berdasarkan metode eksperimental. Namun, penekanannya pada pengalaman sadar dikritik di tahun 1920-an oleh John Watson (1878-1958), yang kemudian dikenal sebagai bapak dari behaviorisme Amerika. Watson merekomendasikan

bahwa untuk menjadi ilmu pengetahuan, psikologi harus menekankan studi terhadap perilaku terbuka (terlihat), bukan pada perilaku yang tersembunyi. Perilaku terbuka adalah sesuatu yang dapat diamati secara langsung, seperti gerakan tubuh, berbicara, dan menangis, sedangkan perilaku tersembunyi hanya dialami individu secara langsung, seperti pikiran, perasaan, dan keinginan. Rekomendasi Watson ini menciptakan situasi yang aneh untuk psikologi.

Watson menunjukkan bahwa hampir tidak mungkin untuk mengamati proses mental secara langsung. Oleh karena itu, menurutnya, proses mental tidak ada. Psikologi hanya berkonsentrasi pada perilaku terlihat. Pandangan Watson dilanjutkan oleh B.F. Skinner, yang memiliki aliran yang sama dalam psikologi, yaitu behaviorisme. Tetapi, Skinner memberikan pengaruh yang besar dalam dunia psikologi. Menurutnya, orang yang belajar psikologi tidak hanya mempelajari perilaku manusia, tetapi juga studi mengenai perilaku hewan (biasanya dañ tikus dan burung merpati). Mereka didorong untuk mengadopsi metodologi ilmiah yang ketat dan menekankan observasi ekstrospektif (atau melihat ke luar diri). Salah satu tren psikologi saat ini adalah psikologi kognitif yang menekankan cara menerima, memproses, dan bereaksi terhadap informasi dari lingkungan.

Tidak semua ahli teori kepribadian setuju bahwa metode ilmiah adalah cara yang terbaik untuk memahami kepribadian. Teori pertama mengenai kepribadian dikembangkan di luar arus utama aliran akademis psikologi eksperimental, yaitu psikoanalisis yang dikembangkan Sigmund Freud (1856-1939), yang sebenarnya bukan psikologi, melainkan ahli neurologi dan dokter psikiatri di Wina. Freud tidak hanya melakukan introspeksi untuk memeriksa

gangguan pada pasien, tetapi juga mengajarkan para pasiennya untuk menggunakan metode retrospektif, yaitu memeriksa pengalaman masa lalu. Dengan demikian, Freud mampu meneliti fenomena yang tidak dapat diperoleh di laboratorium. Freud menemukan introspeksi untuk menjadi alat yang berharga dalam mengungkap dan menjelajahi proses tak sadar. Berdasarkan observasi klinisnya, Freud mengembangkan teori psikoanalisis dalam kepribadian.

Teori kepribadian bukan hanya sekadar bagian dari ilmu psikologi, melainkan sebelum teori kepribadian menjadi spesialisasi akademis psikologi ilmiah. Pertanyaan-pertanyaan kepribadian berada di bawah payung filsafat. Banyak teori kepribadian lebih mirip dengan cara mengeksplorasi penyelidikan filosofis daripada penelitian ilmiah. Metode sains dan filsafat dapat dibedakan tetapi tidak berhubungan. Ilmu pengetahuan adalah keturunan filsafat, dan metode adalah buah filsafat. Ilmu menuntut setiap teori ditindaklanjuti melalui validasi empiris, atau pada akhirnya didasarkan pada pengalaman indrawi.

Teori-teori kepribadian tidak hanya memiliki asal-usul dalam filsafat, tetapi juga mengarah pada seni atau aplikasi praktis. Seni, dalam teori kepribadian, jauh lebih tua daripada sains atau bahkan filsafat. Dan zaman dulu, banyak yang telah berbicara dan menulis tentang bagaimana hidup, kehidupan, dan memahami orang lain. Ilmu pengetahuan telah berkembang dan memberi kita pengetahuan baru, peralatan, metode pemahaman, dan perbaikan diri. Teori-teori kepribadian tidak hanya spekulasi, tetapi sistem-sistem kepercayaan yang menemukan ekspresi dalam cara-cara yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman tentang diri kita dan dunia. (Hidayat, 2011 : Hal 7-8).

### **2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kepribadian.**

Kepribadian manusia merupakan sesuatu yang kompleks, Schultz & Schultz (2006) menjelaskan kepribadian layaknya puzzle, karena menurut mereka, untuk menjelaskan kepribadian harus menggunakan berbagai teori untuk dapat menjelaskan secara lengkap dan tuntas. Schultz & Schultz (2005) merumuskan berbagai faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian, yaitu: faktor genetik atau hereditas, faktor lingkungan, faktor belajar, faktor pengasuhan orang tua, faktor perkembangan, faktor kesadaran, dan faktor ketidaksadaran.

#### **1. Faktor Genetik atau Hereditas**

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa sifat atau dimensi kepribadian merupakan sesuatu yang diwariskan. Beberapa teori kepribadian yang menjelaskan faktor hereditas adalah :

- a. dimensi kepribadian dan Eysenck mengenai psikotisme, neurotikisme, dan ekstrasversi (yang awalnya dikembangkan oleh Jung).
- b. lima faktor model kepribadian dan Costa dan McCrae, yaitu: neurotikisme, ekstrasversi, keterbukaan terhadap pengalaman, kepersetujuan, dan kehati-hatian, dan
- c. tiga temperamen dan Buss dan Plomin, yaitu: emosionalitas, aktivitas, dan sosialitas.

#### **2. Faktor Lingkungan**

Setiap ahli teori kepribadian masih mendiskusikan pentingnya lingkungan sosial. Alfred Adler menjelaskannya dalam bentuk pengaruh urutan kelahiran. Menurutnya, kepribadian dipengaruhi oleh posisi kelahiran dalam keluarga, situasi

sosial, dan pengasuhan sebagai fungsi dan perluasan perbedaan usia antara saudara kandung. Dalam pandangan Adley, perbedaan lingkungan rumah akan memberikan pengaruh kepada perbedaan kepribadian.

### 3. Faktor Belajar

Faktor belajar memainkan peranan yang sangat penting dalam setiap aspek perilaku. Semua kekuatan lingkungan dan sosial yang membentuk kepribadian ditentukan oleh belajar. Setiap fase dalam kepribadian yang diwariskan dapat dimodifikasi, dikacaukan, dicegah, ditumbuh-suburkan melalui proses belajar. Menurut B.E Skinner, berdasarkan hasil kajian Pavlov dan Watson, penguatan positif *successive approximation*, perilaku turunan (*superstitious*), dan berbagai variabel belajar berkontribusi pada pembentukan kepribadian, yang oleh Skinner disebutnya dengan akumulasi sederhana dan respons yang dipelajari.

### 4. Faktor Pengasuhan

Sejak awal, Freud menekankan faktor pengasuhan sebagai faktor yang sangat berpengaruh kepada pembentukan kepribadian. Anak, sedangkan Adler memfokuskan kepada konsekuensi dan anak yang merasa tidak diinginkan atau ditolak oleh orang tuanya. Penolakan orang tua akan menyebabkan perasaan tidak aman, hidup penuh kemarahan terhadap orang lain, dan kurang memiliki penghargaan terhadap diri. Homey menuliskan pengalaman pribadinya berkaitan dengan pengasuhan yang kurang hangat dan kurang kasih sayang yang telah menyebabkannya menjadi anak yang tidak merasa aman dan tidak berdaya. Erich Fromm berpendapat bahwa kebanyakan anak yang selalu bergantung atau manja, karena mereka dibesarkan melalui keterikatan awal dari orang tua, sehingga menjadikan anak tidak merasa aman. Afiport dan Catteijuga mengakui faktor

orang tua dalam pembentukan kepribadian. Afiport menekankan hubungan antara bayi dan ibu sebagai sumber utama dari perasaan (afeksi). Menurutnya, perasaan aman merupakan kondisi yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian. Cattell melihat bahwa masa bayi merupakan periode penting dalam pembentukan kepribadian, dan perilaku orang tua dan saudara kandung akan membentuk karakter anak. Erikson berpendapat bahwa hubungan antara ibu dan anak pada tahun pertama kehidupan sangat penting, terutama dalam membangun kepercayaan terhadap orang lain. Maslow berpendapat bahwa peran orang tua sangat penting dalam memenuhi kebutuhan fisiologis dan rasa aman pada dua tahun pertama kehidupan. Pemenuhan dua kebutuhan tersebut akan menjadi syarat untuk memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi, termasuk harga diri dan aktualisasi diri. Sementara itu, Carl Rogers berpendapat bahwa pemberian penghargaan positif tidak bersyarat bagi anak-anak merupakan tanggungjawab orang tua.

## 5. Faktor Perkembangan

Freud percaya bahwa kepribadian dibentuk dan menetap pada usia 5 tahun dan akan sulit berubah sesudah usia tersebut. Banyak pihak setuju bahwa masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam pembentukan kepribadian, tetapi juga percaya bahwa kepribadian akan terus berkembang setelah melalui masa kanak-kanak dan mungkin sepanjang hayat. Beberapa ahli teori kepribadian, seperti Cattell, Afiport, Erikson, dan Murray memandang pentingnya kehidupan masa kanak-kanak, meskipun mereka juga setuju bahwa kepribadian dapat dimodifikasi pada usia selanjutnya. Beberapa ahli teori berpendapat bahwa perkembangan kepribadian berlangsung pada masa dewasa. Jung, Cattell, Maslow,

dan Erikson menyatakan bahwa periode usia setengah baya (middle age) sebagai periode perubahan kepribadian yang mayor.

#### 6. Faktor Kesadaran

Hampir semua teori kepribadian, secara implisit dan eksplisit, menjelaskan proses kesadaran (*cognitive*), kecuali Freud dan Jung yang memfokuskan pada ketidaksadaran. Mereka menuliskan ego sebagai jiwa sadar yang merasakan, berpikir, dan mengingat, sehingga memungkinkan untuk berhubungan dengan dunia luar. Melalui ego, kita dapat menerima rangsangan kemudian memanggil gambaran tersebut. Jung menuliskan fungsi rasional, pembuatan keputusan sadar dan evaluasi terhadap pengalaman. Adler menggambarkan manusia sebagai sadar dan rasional untuk membuat perencanaan dan mengarahkan jalan hidup. Kita memformulasikan harapan, rencana, mimpi, dan menunda kepuasan untuk mengantisipasi kejadian masa depan.

#### 7. Faktor Ketidaksadaran

Sigmund Freud memperkenalkan kepada kita mengenai dunia tidak sadar; gudang kesuraman dan ketakutan paling gelap kita, konflik-konflik, kekuatan yang berpengaruh pada pemikiran sadar. Para ahli psikologi menemukan beberapa bukti yang mendukung teori Freud bahwa pemikiran dan memori ditekan ke dalam ketidaksadaran, dan represi tersebut beroperasi di level ketidaksadaran. Beberapa riset terbaru menunjukkan bahwa ketidaksadaran adalah kekuatan besar yang mungkin lebih besar daripada yang dipikirkan oleh Freud sendiri, meskipun penggambaran modern mengenai proses pemrosesan tidak sadar dan penggambarannya lebih rasional dibandingkan dengan emosional. (Hidayat, 2011 : Hal 7-8).

### **2.1.3 Keterkaitan antara Teori Kepribadian dan Pendekatan Konseling.**

Keterkaitan teori kepribadian dengan konseling dijelaskan oleh Nelson-Jones (1995) sebagai berikut.

1. Teori Kepribadian sebagai Kerangka Kerja Konseptual (Conceptual framework).

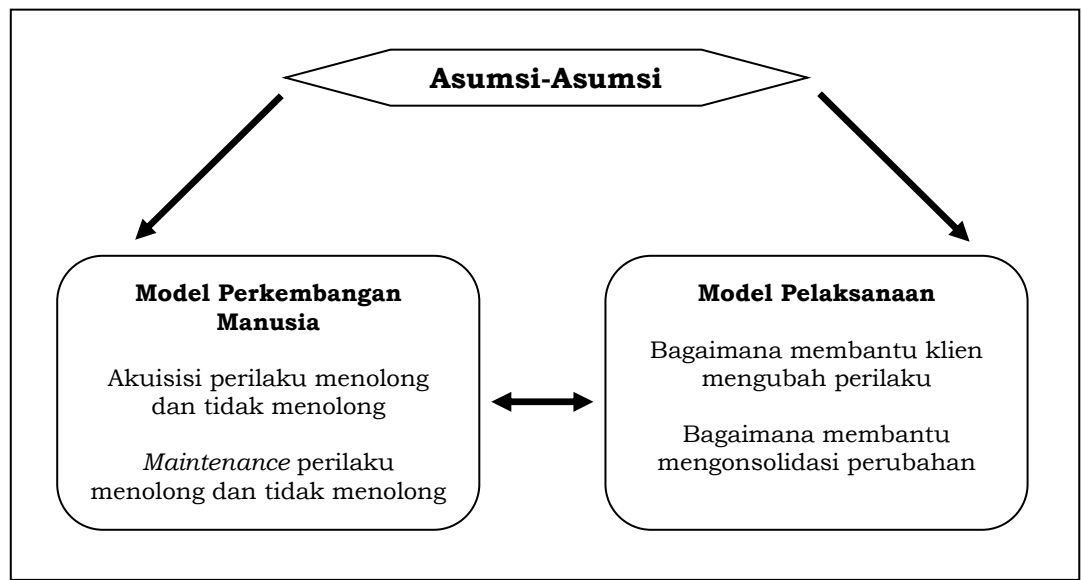
Dijelaskan oleh Nelson-Jones (1995) bahwa konselor adalah pengambil keputusan, mereka akan, secara terus-menerus, membuat pilihan mengenai cara perilaku klien, bagaimana menangani, memberikan respons selama sesi konseling dan seterusnya. Teori menyediakan konsep bagi konselor untuk berpikir secara sistematis mengenai perkembangan manusia dan praktik konseling.

Teori kepribadian dan konseling memiliki empat elemen utama-jika semuanya dianggap adekuat. Elemen tersebut adalah:

- a. pernyataan mengenai asumsi yang mendasari teori.
- b. penjelasan mengenai akuisisi perilaku menolong dan perilaku tidak menolong.
- c. penjelasan mengenai cara memelihara perilaku menolong dan perilaku tidak menolong, dan
- d. penjelasan mengenai cara menolong klien untuk merubah perilaku dan mengonsolidasinya ketika konseling berakhir. Secara jelas, elemen tersebut dapat digambarkan pada bagan di bawah ini.



**Gambar 2. 1. Elemen Teori Kepribadian dan Konseling dan Hubungan dan Masing-Masing Elemen**



(sumber: Nelson-Jones, R. 1995. *Counseling and personality: Theory and practice*. Sidney: Allen & Unwin)

Secara umum, tidak ada perbedaan kerangka kerja yang jelas untuk berbagai teori kepribadian dan konseling. Allport (1962) menyatakan bahwa cara pandang yang baik dan konselor adalah selalu melihat klien dan kacamata profesional. Menurutnya, ada tiga kacamata yang tepat untuk digunakan agar memperoleh kecermatan khusus (*special scrutiny*), yaitu:

- a. manusia dipandang sebagai reaktif, seperti pandangan behaviorisme.
- b. manusia dipandang sebagai reaktif mendalam (*reactive in depth*), seperti dalam psikoanalisis, dan

- c. manusia dipandang sebagai orang yang berada dalam proses menjadi, seperti dalam humanistik eksistensial. Lebih dan 30 tahun, tiga kacamata Aliport akhirnya ditarnbah dengan kacarnata konseling tambahan (*supplementing*), yaitu *cognitive* dan *cognitive-behavioral*. Selanjutnya, beberapa konselor menernukan lensa tunggai yang lebih membatasi dan lebih integratif (meletakkan berbagai teori dalam kesatuan yang bermakna dan konsisten).

## 2. Teori sebagai Bahasa

Teori kepribadian juga berfungsi iayaknya bahasa. Bahasa adalah kumpulan kosakata dan simbol linguistik yang rnyediakan cara mengomunikasikan sebuah fenornena, seperti halnya orang yang berbicara dalam bahasa Inggris, Perancis, Spanyol, dan China. Setiap ahli teori rnengernbangkan bahasa untuk menjelaskan setiap fenomena, misalnya bahasa psikoanalisis, bahasa behaviorisme, atau bahasa person-centered. Bahasa dapat menjadi sebuah kesatuan ataupun terpisah. Bahasa akan mendukung komunikasi antara orang yang sedang berbicara apabila menggunakan bahasa yang sama, tetapi sebaliknya, akan mengakibatkan (*discourage*) orang yang berbicara apabila menggunakan bahasa yang berbeda. Setiap teori memiliki konsep yang dijelaskan dengan bahasa yang unik. Meskipun demikian, keunikan bahasa mungkin hanya topeng (*mask*) dan elemen utama dan setiap teori. Misalnya, konsep mengenai kondisi yang berharga dalam konsep person-centered conseling sama dengan konsep super ego dan psikoanalisis, meskipun kita tidak tahu hal ini dalam bahasa (yang sebenarnya).

## 3. Teori sebagai Seperangkat Hipotesis Penelitian (Set of Research Hypotheses)

Kurt Lewin, seorang penggagas teori medan menyatakan bahwa “tidak ada yang lebih praktis selain dan sebuah teori yang baik”. Kalimat tersebut mungkin berbunyi bahwa tidak ada lebih saintifik selain dan teori yang baik. Teori dapat bersumber dan berdasarkan riset. Sebagai contoh, teori behavioral berdasarkan pada penelitian terhadap binatang (merpati, kucing, anjing, dan tikus) dan manusia. Pada tahap selanjutnya, teori behavioral menjadi teknik konseling dan hasil penelitian dapat diuji validasinya dalam bentuk intervensi behavioral. Teori juga dapat muncul dan penyimpulan hasil penelitian. Teori psikoanalisis yang dikembangkan Freud sangat penting dalam membuka alur baru dalam investigasi sebagai cara untuk melakukan generalisasi terhadap sesuatu yang khusus atau preposisi yang dapat diuji.(Hidayat, 2011 : Hal 7-8).

## **2.2. Defenisi Kepribadian**

Istilah kepribadian atau dalam bahasa Inggrisnya “*personality*” berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu prosopan atau persona yang berarti ‘topeng’ dan biasa digunakan dalam pertunjukkan teater. Para pemain drama dalam pementasan teater selalu menggunakan topeng dan bertingkah laku sesuai dengan ekspresi topeng yang dipakainya. Seolah-olah, topeng itu mewakili ciri karakter tertentu, seperti halnya topeng dalam pementasan drama. Konsep awal dari personality adalah tingkah laku yang ditunjukkan kepada lingkungan sosial maupun lingkungan kerja dan kesan mengenai diri yang diinginkan agar dapat ditangkap oleh orang lain (Schultz & Schultz, 2005).

Setiap ahli teori memiliki pemahaman dan istilah sendiri mengenai kepribadian. Pada bagian ini, kita akan menjelaskan mengapa ada begitu banyak

perbedaan teori kepribadian. Meskipun berbagai definisi dan teori-teori mungkin membingungkan, hal ini tidak berarti bahwa teori-teori tersebut tidak berguna. Setiap teori menawarkan wawasan berupa pertanyaan tentang diri sendiri. Gordon Allport mengklarifikasi lebih dari lima puluh definisi kepribadian yang berbeda-beda. Menurut (dalam Engler, 1995), kepribadian adalah sesuatu yang nyata dalam seorang individu yang mengarah pada karakteristik perilaku. Sementara itu menurut Carl Rogers, seorang ahli teori kepribadian, kepribadian atau “diri” adalah sesuatu yang terorganisasi, berisikan pola persepsi tentang “aku” (*self*) atau “yang menjadi pusat individual” (Engler, 1995). Adapun menurut Sigmund Freud, bapak psikoanalisis, kepribadian sebagian besar terdiri dari ketidaksabaran, tersembunyi, dan tidak diketahui.

Tes kepribadian adalah sebuah tes yang menilai kepribadian seseorang berdasarkan jawaban-jawaban yang dipilihnya terhadap sejumlah pertanyaan yang diajukan (kuesioner). Tes kepribadian meliputi : Tes Efektifitas Diri, Tes Enneagram, Tes EPPS, Tes MBTI, Tes Ketelitian, Tes MAPP, Tes Koran Pauli, Tes Skala Kematangan (TSK), Tes Kerjasama dan Tes Potensi Sukses. (sumber:<http://en.wikipedia.org>).

Tes kepribadian mengukur preferensi perilaku pribadi, yakni, seberapa senang Anda bekerja. Kuesioner tersebut tidak berkaitan dengan kemampuan Anda, tetapi bagaimana Anda memandang diri Anda saat berhubungan dengan orang lain, pendekatan Anda pada masalah dan bagaimana Anda mengatasi perasaan dan emosi serta kepribadian yang ada pada diri anda. Dalam tipe penilaian seperti ini tidak ada jawaban benar atau salah.

Pertanyaan berikut merupakan contoh pertanyaan yang mungkin Anda temui dalam kuesioner kepribadian.

Pada dasarnya ada dua format kuesioner kepribadian. Dalam format pertama, Anda diminta untuk menilai diri Anda. Pada format yang kedua, Anda diminta memilih di antara pernyataan yang berbeda, yang menggambarkan aspek kepribadian yang berbeda.(Hidayat, 2011 : Hal 7-8).

### **2.2.1 Kepribadian Guru**

Ciri-ciri khas kepribadian seseorang untuk sebagian, nampak dalam cara dia melakukan pekerjaannya. Kenyataan ini semakin berlaku dalam pekerjaan seorang guru, yang mendidik generasi muda di sekolah. Sadar atau tidak, dengan kehadirannya di kelas, guru sudah memberikan pengaruh terhadap perkembangan siswa.

Maka, aspek keadaan awal ini meliputi banyak sekali hal atau faktor. Namun, di sini ditinjau saja yang paling pokok dan mendasar. Demi kejelasannya, diusulkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

- a. Kepribadian guru yang mencakup penghayatan nilai-nilai kehidupan motivasi kerja, sifat dan sikap.
- b. Guru sebagai pendidik yang mencakup inspirator dan korektor, penjaga disiplin, dan umur.
- c. Guru sebagai didaktis yang mencakup keahlian dalam penggunaan prosedur didaktis, keahlian dalam penguasaan materi, gaya memimpin kelas, berkomunikasi dengan siswa, kemampuan berbahasa.

- d. Guru sebagai rekan profesi. (Winkel, 2004 : Hal 219)

### **2.3 Psikologi**

Pengertian psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia, baik sebagai individu maupun dalam hubungannya dengan lingkungannya. Tingkah laku tersebut berupa tingkah laku yang tampak maupun tidak tampak, tingkah laku yang disadari maupun yang tidak disadari.

Dapat diketahui bahwa pengertian psikologi merupakan ilmu tentang tingkah laku. Pada hakekatnya tingkah laku manusia itu sangat luas, semua yang dialami dan dilakukan manusia merupakan tingkah laku. Semenjak bangun tidur sampai tidur kembali manusia dipenuhi oleh berbagai tingkah laku. Dengan demikian objek ilmu psikologi sangat luas. Karena luasnya objek yang dipelajari psikologi, maka dalam perkembangannya ilmu psikologi dikelompokkan dalam beberapa bidang, yaitu :

1. Psikologi Perkembangan, yaitu ilmu yang mempelajari tingkah laku yang terdapat pada tiap-tiap tahap perkembangan manusia sepanjang rentang kehidupannya.
2. Psikologi Pendidikan, yaitu ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dalam situasi pendidikan.
3. Psikologi Sosial, ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dalam berhubungan dengan masyarakat sekitarnya.
4. Psikologi Industri, ilmu yang mempelajari tingkah laku yang muncul dalam dunia industri dan organisasi.

5. Psikologi Klinis, ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia yang sehat dan tidak sehat, normal dan tidak normal, dilihat dari aspek psikisnya.

Jadi secara garis besar banyak pengertian-pengertian psikologi yang dipercayai oleh para ahli seperti :

- Pengertian Psikologi menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 13 (1990), Psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan binatang baik yang dapat dilihat secara langsung maupun yang tidak dapat dilihat secara langsung.
- Pengertian Psikologi menurut Dakir (1993), psikologi membahas tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya.
- Pengertian Psikologi menurut Muhibbin Syah (2001), psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku terbuka dan tertutup pada manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkah laku terbuka adalah tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk , berjalan dan lain sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, berkeyakinan, dan berperasaan. (Eva Latipah, 2012 : Hal 1-10)

## **2.4 Kuesioner**

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Dengan menggunakan kuesioner, analis berupaya mengukur apa yang ditemukan dalam wawancara, selain itu juga untuk menentukan seberapa luas atau terbatasnya sentimen yang diekspresikan dalam suatu wawancara.

Penggunaan kuesioner tepat bila :

1. Responden (orang yang merenpons atau menjawab pertanyaan) saling berjauhan.
2. Melibatkan sejumlah orang di dalam proyek sistem, dan berguna bila mengetahui berapa proporsi suatu kelompok tertentu yang menyetujui atau tidak menyetujui suatu fitur khusus dari sistem yang diajukan.
3. Melakukan studi untuk mengetahui sesuatu dan ingin mencari seluruh pendapat sebelum proyek sistem diberi petunjuk-petunjuk tertentu.
4. Ingin yakin bahwa masalah-masalah dalam sistem yang ada bisa diidentifikasi dan dibicarakan dalam wawancara tindak lanjut. (<https://alfside.wordpress.com>)

#### **2.4.1 Jenis Pertanyaan dalam Kuesioner**

Perbedaan pertanyaan dalam wawancara dengan pertanyaan dalam kuesioner adalah dalam wawancara memungkinkan adanya interaksi antara pertanyaan dan artinya. Dalam wawancara analis memiliki peluang untuk menyaring suatu pertanyaan, menetapkan istilah-istilah yang belum jelas, mengubah arus pertanyaan, memberi respons terhadap pandangan yang rumit dan umumnya bisa mengontrol agar sesuai dengan konteksnya. Beberapa diantara peluang-peluang diatas juga dimungkinkan dalam kuesioner. Jadi bagi penganalisis pertanyaan-pertanyaan harus benar-benar jelas, arus pertanyaan



masuk akal, pertanyaan-pertanyaan dari responden diantisipasi dan susunan pertanyaan direncanakan secara mendetail.

Jenis-jenis pertanyaan dalam kuesioner adalah :

1. Pertanyaan Terbuka : pertanyaan-pertanyaan yang memberi pilihan-pilihan respons terbuka kepada responden. Pada pertanyaan terbuka antisipasilah jenis respons yang muncul. Respons yang diterima harus tetap bisa diterjemahkan dengan benar.
2. Pertanyaan Tertutup : pertanyaan-pertanyaan yang membatasi atau menutup pilihan-pilihan respons yang tersedia bagi responden.

Petunjuk-petunjuk yang harus diikuti saat memilih bahasa untuk kuesioner adalah sebagai berikut :

1. Gunakan bahasa responden kapanpun bila mungkin. Usahakan agar kata-katanya tetap sederhana.
2. Bekerja dengan lebih spesifik lebih baik daripada ketidak-jelasan dalam pilihan kata-kata. Hindari menggunakan pertanyaan-pertanyaan spesifik.
3. Pertanyaan harus singkat.
4. Jangan memihak responden dengan berbicara kepada mereka dengan pilihan bahasa tingkat bawah.
5. Hindari bias dalam pilihan kata-katanya. Hindari juga bias dalam pertanyaan –pertanyaan yang menyulitkan.

6. Berikan pertanyaan kepada responden yang tepat (maksudnya orang-orang yang mampu merespons). Jangan berasumsi mereka tahu banyak.
7. Pastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan tersebut secara teknis cukup akurat sebelum menggunakannya.
8. Gunakan perangkat lunak untuk memeriksa apakah level bacaannya sudah tepat bagi responden.(<https://alfside.wordpress.com>)

#### **2.4.2 Skala dalam Kuesioner**

Penskalaan adalah proses menetapkan nomor-nomor atau simbol-simbol terhadap suatu atribut atau karakteristik yang bertujuan untuk mengukur atribut atau karakteristik tersebut. Alasan penganalisis sistem mendesain skala adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengukur sikap atau karakteristik orang-orang yang menjawab kuesioner.
2. Agar responden memilih subjek kuesioner.

Ada empat bentuk skala pengukuran , yaitu :

1. Nominal : Skala nominal digunakan untuk mengklasifikasikan sesuatu.  
Skala nominal merupakan bentuk pengukuran yang paling lemah, umumnya semua analis bisa menggunakannya untuk memperoleh jumlah total untuk setiap klasifikasi. Contoh : Apa jenis perangkat

lunak yang paling sering anda gunakan ? 1 = Pengolah kata, 2 = *Spreadsheet*, 3 = Basis Data, 4 = Program e-mail

2. Ordinal : Skala Ordinal sama dengan skala nominal, juga memungkinkan dilakukannya kalsifikasi. Perbedaannya adalah dalam Ordinal juga menggunakan susunan posisi. Skala Ordinal sangat berguna karena satu kelas lebih besar atau kurang dari kelas lainnya.
  3. Interval : Skala interval memiliki karakteristik dimana interval di antara masing-masing nomor adalah sama. Berkaitan dengan karakteristik ini, operasi matematisnya bisa ditampilkan dalam data-data kuesioner, sehingga bisa dilakukan analisis yang lebih lengkap.
  4. Rasio : Skala rasio hampir sama dengan skala interval dalam arti interval-interval di antara nomor diasumsikan sama. Skala rasio memiliki nilai absolut nol. Skala rasio paling jarang digunakan.
- (<https://alfside.wordpress.com>)

### **2.4.3 Merancang Kuesioner**

Merancang formulir-formulir untuk input data sangat penting, demikian juga merancang format kuesioner juga sangat penting dalam rangka mengumpulkan informasi mengenai sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik.

1. Format kuesioner sebaiknya adalah :
  - a. Memberi ruang kosong secukupnya,
  - b. Menunjuk pada jarak kosong disekeliling teks halaman atau layar. Untuk meningkatkan tingkat respons gunakan kertas berwarna putih atau sedikit

lebih gelap, untuk rancangan survey web gunakan tampilan yang mudah diikuti, dan bila formulirnya berlanjut ke beberapa layar lainya agar mudah menggulung kebagian lainnya.

- c. Memberi ruang yang cukup untuk respons,
- d. Meminta responden menandai jawaban dengan lebih jelas.
- e. Menggunakan tujuan-tujuan untuk membantu menentukan format.
- f. Konsisten dengan gaya.

## 2. Urutan Pertanyaan

Dalam menurutkan pertanyaan perlu dipikirkan tujuan digunakannya kuesioner dan menentukan fungsi masing-masing pertanyaan dalam membantu mencapai tujuan.

- a. Pertanyaan-pertanyaan mengenai pentingnya bagi responden untuk terus, pertanyaan harus berkaitan dengan subjek yang dianggap responden penting.
- b. Item-item cluster dari isi yang sama.
- c. Menggunakan tendensi asosiasi responden.
- d. Kemukakan item yang tidak terlalu kontroversial terlebih dulu.

(<https://alfside.wordpress.com>)

## 2.5 Animasi

Animasi merupakan suatu seni untuk membuat dan mengerakkan sebuah obyek, baik berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi dan dibuat menggunakan berbagai cara, misalnya menggunakan kertas, komputer dan lain sebagainya.

Animasi saat ini telah menjadi industri besar yang memberikan dampak ekonomi dan sosial yang begitu besar bahkan cukup signifikan terhadap pendapat sebuah negara.

Animasi berawal dari kontribusi hasil karya seorang yang bernama Walt Disney yang lahir dengan nama Walter alias Disney, Walt lahir di Chicago, Illinois dengan orang tua bernama Elias Disney dan Flora Call. Pada 1906, mereka semua pindah ke sebuah peternakan dekat Marceline, Missouri, Amerika Serikat. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>)

### **2.5.1 Teori Animasi**

Animasi berasal dari bahasa Latin, *anima*, yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak. Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Animasi 3D merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, *clay*, boneka/*marionette* dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam *frame* demi *frame*. Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin atau *clay* boneka atau *marionette* tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer. Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakannya

dirancang satu persatu. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer.

Animasi 2D (2 Dimensi) ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Memang, film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di TV maupun di Bioskop. Misalnya: Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, dan banyak lagi. Meski yang populer kebanyakan film Disney, namun bukan Walt Disney sebagai bapak animasi kartun. Contoh lainnya adalah Felix The Cat, si kucing hitam. Umur si kucing itu sudah lumayan tua, dia diciptakan oleh Otto Messmer pada tahun 1919. Namun sayang, karena distribusi yang kurang baik, jadi kita sukar untuk menemukan film-filmnya. Bandingkan dengan Walt Disney yang sampai sekarang masih ada misalnya *Snow White and The Seven Dwarfs* (1937) dan *Pinocchio* (1940). (<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>)

### **2.5.2 Software yang digunakan untuk membuat Animasi 2D**

Banyak sekali program yang beredar di pasaran saat ini, selain program yang sudah di desain dalam 1 paket seperti toon boom, animaster, dan lain sebagainya. Pada dasarnya untuk 2D (yang juga digunakan sebagai basic untuk 3D) adalah program/tool yang dipakai untuk menggambar, atau memindahkan gambar menjadisaatuan terkecil yang bisa dibaca oleh program dalam komputer anda. Salah satu yang paling populer, mudah didapatkan & cukup ‘sakti’ adalah keluaran dari Adobe Photoshop, sebetulnya software ini diciptakan khusus untuk

memperbaiki dan mengolah foto yang dirubah menjadi digital. Namun pada perkembangannya Photoshop malah menjadi salah satu software andalan yang digunakan juga untuk software 3D (contoh software 3D yang paling banyak digunakan saat ini antara lain 3D Studio Max, Lightwave & Maya) karena menggabungkan kemampuan menggambar manual anda kedalam digital. Selain program Photoshop, ada lagi program Adobe After Effects; yang dari namanya saja sudah dapat kita tebak, program ini untuk membuat berbagai efek yang diperlukan untuk lebih menghidupkan animasi yang anda buat. Sementara program Adobe Premiere adalah alat untuk mengedit hasil scene anda (akan dijelaskan lebih lanjut mengenai scene ini). Software Animasi 2 Dimensi: Macromedia, Adobe, Flash, CoRETAS, Corel R.A.V.E., After Effects, Moho, CreaToon, ToonBoom, Autodesk, Animaton (1990-an) dll. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>)

### **2.5.3 Jenis-jenis Animasi**

Di awal tahun 20-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan orang-orang mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan *story line* dan pengembangan si-tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi dimana studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standar untuk animasi. Sampai saat ini animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

### 1. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)

*Stop-motion animation* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion* animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik *stop-motion* animasi ini sering digunakan dalam visual *effect* untuk *film-film* di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini. Se jauh ini perkembangan *stop motion animation* di Indonesia belum terlalu besar, sehingga sulit menjadi animator yang mau berkarya pada bidang ini. Salah satu penyebabnya bisa jadi adalah tingkat kesulitan dan kesabaran yang cukup tinggi, yang tidak dimiliki oleh setiap orang.

### 2. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP (*Overhead Projector*) yang sering kita gunakan. Dengan berkembangnya teknologi komputer, lahir teknik animasi baru yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer yang kemudian disebut *computer animation* (animasi komputer) atau lebih dikenal *3D animation* yang nanti akan kita bahas lebih jauh pada



*chapter* selanjutnya. Untuk membedakan 3D animation yang seluruhnya dikerjakan dengan komputer, *cel animation* kemudian juga disebut 2D *animation*.

### 3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu *film*, maupun bersatu dengan *film live*. Dunia *film* sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi *clan* wujud baru di dalam *film live clan* animasi dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu *film clan* gambar. Untuk dapat mengerti *clan* memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti, biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu.

Animasi diperlukan untuk :

1. Memperbolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan dengan menggunakan perkataan atau gambar-gambar statik disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan.
2. Memperbolehkan sesuatu yang disampaikan itu kelihatan lebih hidup atau realistis berbanding penggunaan teks semata-mata.
3. Mampu memberi penegasan kepada sesuatu penyampaian .

4. Menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan juga dinamik.(<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>)

## **2.6 Sistem Pakar**

Sistem pakar (*expert system*) adalah sistem yang berusaha mengadopsi pengetahuan manusia ke komputer, agar komputer dapat menyelesaikan masalah yang biasa dilakukan oleh para ahli.

Ada beberapa pengertian Sistem Pakar menurut beberapa ahli diantaranya, “Sistem Pakar adalah suatu program komputer yang memperlihatkan derajat keahlian dalam pemecahan masalah di bidang tertentu sebanding dengan seorang pakar “.

Sedangkan definisi sistem pakar menurut Efraim Turban yaitu, “Sistem Pakar adalah suatu sistem yang menggunakan pengetahuan yang dimiliki manusia kemudian diimplementasikan ke dalam suatu komputer untuk memecahkan masalah yang biasanya ditangani oleh seorang pakar”.

Dari dua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem pakar adalah suatu sistem yang dibangun untuk memindahkan kemampuan dari seorang atau beberapa orang pakar ke dalam komputer yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh pemakai dalam bidang tertentu dimana sistem pakar bertindak layaknya seperti seorang pakar atau konsultan dalam suatu lingkungan tertentu.

### **2.6.1 Struktur Sistem Pakar**

Struktur dasar sistem pakar tersusun atas tiga komponen utama yaitu system berbasis pengetahuan, mekanisme inferensi, dan struktur penghubung antara pengguna dengan sistem seperti terlihat pada Gambar 1 berikut:

Masalah yang timbul adalah terdapat banyak keambiguan dalam bahasa manusia sehingga tidak dapat diselesaikan dengan logika biasa sehingga memerlukan perangkat logika yang mampu mengekspresikan ke-ambiguity-an tersebut.

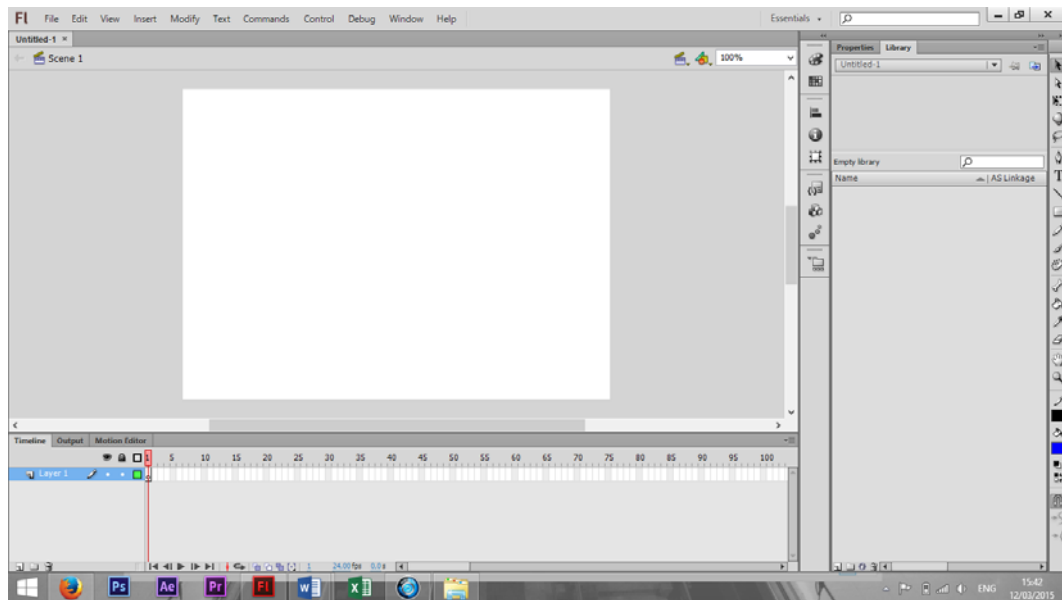
### **2.6.2 Konsep Dasar Tes Kepribadian**

Azwar Saefuddin, menyebutkan bahwa pengertian tes adalah suatu alat yang sudah distandarisasi untuk mengukur salah satu sifat, kecakapan atau tingkah laku dengan cara mengukur sesuai dengan sampel dari sifat, kecakapan atau tingkah laku.

Sedangkan pengertian kepribadian menurut Allport dalam Peter menyebutkan bahwa kepribadian yaitu: “personality is the dynamic organization within the individual of those psychophysical system, that determines his unique adjustment to his environment”. Kepribadian adalah sistem jiwa raga yang dinamis dalam diri individu yang menentukan penyesuaian dirinya yang unik terhadap lingkungannya. Jadi tes kepribadian adalah suatu alat untuk mengukur sifat dan tingkah laku manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (www.Hansmichael.com)

## 2.7 Flash

*Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *fileextension* *.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *AdobeFlash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Flash>)



**Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS6**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tempat dan Jadwal Penelitian

Urutan pelaksanaan penelitian meliputi tempat dimana penelitian akan dilakukan, jadwal penelitian, bahan dan alat yang dilakukan dalam penelitian, peralatan yang dipakai, rancangan yang akan digunakan, variabel yang diamati, pengukuran variabel, metode analisis, data atau teknik analisis data yang sesuai.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2013 - April 2014 pada Sekolah Cinta Budaya Jl. Williem Iskandar, Komplek MMTC Blok Cinta Budaya No 1 - Medan, untuk penganalisan data, pembuatan program, dan uji coba program.

Berikut ini adalah tabel matriks yang berisi uraian kegiatan setiap tahap dan waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan setiap tahap dalam penelitian ini.

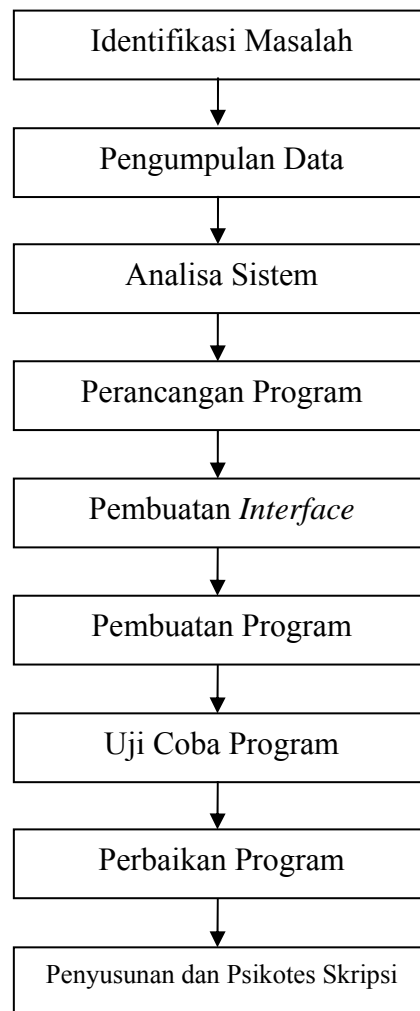
**Tabel 3.1 Tabel Matriks Tahapan dan Waktu Penelitian**

Tahapan Penelitian	Waktu Penelitian																			
	November 13				Desember 13				Januari 14				Februari 14				Maret 14			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah																				
Pengumpulan Data																				
Analisa Sistem																				
Perancangan Program																				
Pembuatan Interface																				
Pembuatan Program																				
Uji Coba Program																				
Perbaikan Program																				
Penyusunan dan Psikotes skripsi																				

### 3.2. Kerangka Kerja

Untuk lebih memudahkan dalam melakukan tahapan penelitian maka penulis membuat alur dari pada kerangka kerja. Dengan adanya kerangka kerja ini maka pembuatan dari pada sistem akan jauh lebih jelas karena setiap tahapan mempunyai ketentuan masing-masing.

Adapun tahapan dalam kerangka kerja yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian**

Adapun identifikasi masalah telah dijelaskan pada bab terdahulu, sehingga penulis akan melanjutkan pada kerangka kerja berikutnya.

### **3.2.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam proses penelitian yang dilakukan, penulis mengumpulkan data yang penulis rasa sangat penting dan sangat diperlukan dalam melaksanakan penelitian ini. Pada bagian ini penulis memilih menggunakan beberapa teknik pengumpulan data pada lapangan diantaranya :

1. Teknik pengamatan atau observasi

Teknik pengamatan atau observasi yakni melakukan pengamatan menyangkut sistem kerja/operasional sekolah dimana penulis melaksanakan penelitian, pada bidang tertentu yang dipilih sebelumnya.

2. Wawancara

Interview/wawancara yaitu dengan melakukan wawancara dan diskusi dengan pihak-pihak yang dianggap berkompeten pada Sekolah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan guna menunjang pencapaian tujuan. Hal yang diwawancarakan mengenai permasalahan yang relevan dan perlu penjelasan lengkap dengan bidang yang diambil.

3. Teknik Psikologi

Teknik Psikologi yaitu dengan mengamati sistem dan ruang lingkup yang sedang berjalan sekarang pada Sekolah untuk menyimpulkan masalah yang akan dibenahi dalam permasalahan yang masih belum di selesaikan.

### 3.2.2. Analisa Sistem

Sistem penerimaan guru masih bersifat tes yang bersifat menguji kepintaran (*Intelligent Quality*). Penerimaan menggunakan presentasi yang dibuat oleh para calon karyawan atau guru kemudian kepala sekolah beserta wakil kepala ssekolah dan yayasan melihat cara presentasi dan interaksi yang dilakukan. Sistem ini telah lama dipakai dan tidak terlalu efektif karena disini kita hanya mengharapkan orang-orang yang ingin masuk ke dalam *team work* pada Sekolah Cinta Budaya ini berdasarkan kepintarannya

Program yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan mutu dan cara penilaian terhadap para guru yang akan bekerja pada Sekolah ini, sehingga di kemudian hari orang yang berkepribadian baik bisa diterima dan belajar, bukan memiliki kepintaran tetapi kerpibadiannya buruk di dalam lingkungan kerja.

### 3.2.3. Perancangan Sistem

Untuk merancang sistem ini, penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai program utama dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai program pembantu dalam perancangan gambar. Desain utama dalam program yang dibuat bertema abu-abu karena warnanya yang tidak terlalu menyolok dan jelas, sehingga tidak mengganggu para calon guru yang hendak melakukan *interview*.

Perancangan sistem lebih dikonsentrasikan pada hasil dari pemilihan pada soal-soal yang diberikan, sehingga para pengguna aplikasi ini tidak terlalu bingung untuk menggunakannya, karena seperti yang kita ketahui, kebanyakan psikotes yang beredar di masyarakat sering menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menguji kepintaran. Diakhir pembelajaran, program akan



menyediakan sebuah saran atau masukan agar para pengguna aplikasi ini mempunyai jawaban dari hasil tes yang sudah di lakukan.

#### **3.2.4. Pembangunan Sistem**

Dalam membangun sistem, penulis membagi prosesnya dalam beberapa tahap, yaitu tampilan awal, tampilan utama, tampilan materi dan tampilan aplikasi. Program yang dibuat menitikberatkan pada desain. Desain dibuat menggunakan *Adobe Flash CS5* dan dibantu dengan program *Adobe Photoshop CS6* pada beberapa bagian desain gambar. Desain yang dibuat bersifat menarik sehingga tidak membingungkan ataupun mengganggu penglihatan pengguna.

#### **3.2.5. Uji Coba Sistem**

Sebelum aplikasi diterapkan sebagai media psikotes, maka sistem harus diuji terlebih dahulu. Hal ini harus dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dirancang sudah sesuai dengan yang diharapkan serta pengecekan ulang untuk penulisan dan susunan materi itu sendiri. Selain itu, untuk menguji apakah masih ada masalah pada aplikasi yang dirancang kemudian memperbaiki setiap kesalahan (*bug*) pada aplikasi tersebut.

Uji coba aplikasi ini dilakukan pada Sekolah Cinta Budaya pada saat penguji sedang melakukan interiew pada calon guru yang hendak melamar ke sekolah ini. Hal ini dilakukan didalam ruangan khusus, sehingga penguji dapat mengetahui tingkat pemahaman dari pelamar dengan menggunakan aplikasi bimbingan ini.

## **BAB IV**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

#### **4.1. Analisa**

Analisa merupakan proses awal untuk mempelajari masalah-masalah yang timbul dari suatu sistem yang sedang berjalan kemudian mencari dan memberikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul tersebut. Dalam melakukan perancangan aplikasi media psikoteskepribadian ini penulis terlebih dahulu melakukan proses analisa untuk mengetahui semua permasalahan yang timbul agar dapat memberikan solusi yang tepat untuk masalah yang dihadapi.

Analisa yang dibahas oleh penulis terbagi menjadi analisa sistem yang sedang berjalan pada Sekolah Cinta Budaya dan analisa sistem yang penulis usulkan kepada pihak sekolah.

##### **4.1.1. Analisa Sistem Berjalan**

Sistem penerimaan guru yang berjalan saat ini pada sekolah Cita Budaya merupakan sistem presentasi. Di dalam sistem para pelamar diharapkan dapat mempresentasikan materi yang diberikan dengan sebaik-baiknya, presentasi yang dilakukan diberikan waktu yang sudah ditentukan sesuai dengan materi yang diberikan, kemudian orang yang melakukan presentasi tersebut harus mempunyai cara yang unik atau posisi yang menarik, agar para yayasan aupun kepala sekolah dan wakil-wakilnya menyukai cara yang dipresentasikan.

Kadang kala, orang yang melakukan presentasi gugup dan tidak mempunyai persiapan yang baik, sehingga membuat hasil presentasi menjadi

buruk, dan akhirnya para calon guru sering ditolak tanpa diberikan kesempatan kedua, padahal hal ini tentu sangat merugikan kedua pihak, yang pertama dari pihak sekolah mungkin saja telah menolak orang yang mempunyai kualitas kepribadian yang baik, hanya saja pada saat presentasi hasilnya tidak memuaskan, pihak kedua yaitu calon guru merasa kecewa karena tidak memberikan presentasi yang memuaskan, dan akhirnya yang sering terjadi adalah orang-orang yang berpenampilan bagus dan presentasi yang dijalankan juga baguslah yang diterima di sekolah ini dan membuat lingkungan kerja menjadi tidak begitu nyaman untuk para guru baru.

#### **4.1.2. Analisa Sistem Usulan**

Berdasarkan pada analisa sistem yang sedang berjalan diatas maka penulis mengusulkan pada sekolah Cinta Budaya untuk membuat penambahan suatu aplikasi psikotes kepribadian berbasis *flash* untuk meningkatkan dan mencapai mutu dan kualitas penerimaan guru yang lebih baik.

Aplikasi psikotes ini memiliki tampilan yang cukup sederhana. Psikotes dalam aplikasi ini dibuat semenarik mungkin sehingga orang yang menggunakan aplikasi ini tidak merasa bingung dan heran. Pengguna aplikasi ini dapat menjawab dengan cara yang mudah tanpa harus bingung pada saat ingin menjawab soal-soal kuesioner yang sedang digunakan. Contoh soal yang diberikan adalah pertanyaan-pertanyaan yang mudah dimengerti dan dipahami sehingga tidak membingungkan pengguna dalam kata-kata yang digunakan.

#### 4.2. Perancangan

Dalam melakukan proses perancangan aplikasi psikoteskepribadian yang akan dibuat, penulis terlebih dahulu merancang suatu garis besar bagaimana tampilan, letak dan posisi dari menu-menu yang ada di dalamnya guna membantu pada saat membuat aplikasi psikotes kepribadian itu sendiri. Perancangan yang disusun meliputi perancangan *user interface*, perancangan *input* dan perancangan *output*.

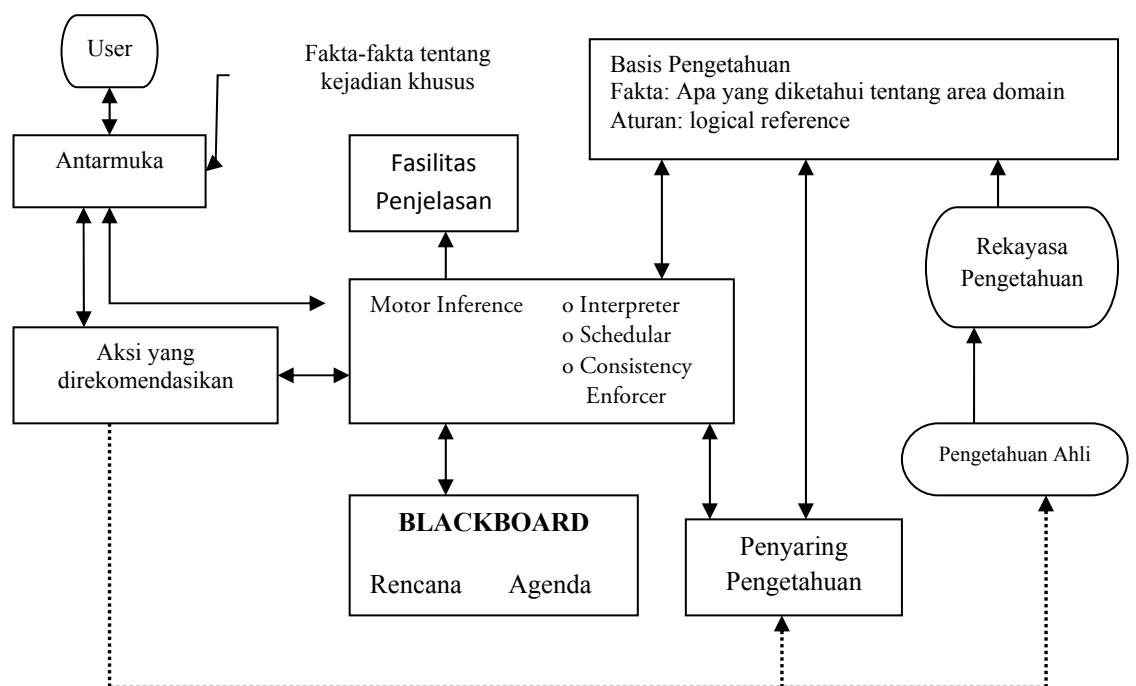
Pada proses *input* akan muncul soal-soal yang berhubungan dengan psikotes, tetapi sebelum soal muncul pertama kali aplikasi akan meminta pengguna untuk mengisi nama dan tanggal lahir, proses berikutnya soal psikotes akan muncul setelah pengisian selesai, soal-soal yang diberikan berjumlah 50 soal, batas waktu pengisian tidak ditentukan karena psikotes ini tidak menilai dari kecepatan seseorang dalam mengisi, setelah proses pemilihan jawaban selesai, maka akan muncul hasil ataupun total nilai dari jawaban yang dipilih, setelah itu akan muncul kriteria dari seorang guru berdasarkan hasil jawabannya, kemudian akan tertera pada aplikasi apakah pengguna tersebut diterima sebagai guru atau ditolak, ataupun diterima dengan syarat-syarat yang dijanjikan.

Penulis menggunakan sebuah Sistem pakar terdiri dari 2 bagian pokok yaitu lingkungan pengembangan (*development environment*) dan lingkungan konsultasi (*consultation environment*). Lingkungan pengembangan digunakan sebagai pembangun sistem pakar baik dari segi pembangun komponen maupun basis pengetahuan. Lingkungan konsultasi digunakan oleh seseorang yang bukan ahli untuk berkonsultasi. Jadi sistem pakar yang digunakan adalah tentang *Consistency Enforcer*, dimana pada saat tahap pemilihan jawaban, akan dinilai

dari pemilihan jawaban yang konsisten dan sejalan terhadap jawaban yang sudah terpilih sebelumnya, karena soal yang diberikan mencakup tentang psikotes dalam motivasi kerja seorang guru, sikap, keahlian, dan kemampuan dalam berkomunikasi atau kemampuan berbahasa.

Karena kelima kategori tersebut adalah ciri-ciri yang umumnya merupakan suatu penilaian yang standart menurut seorang ahli pakar kepribadian guru.

Berikut adalah contoh sistematika dari sistem pakar yang sudah ada :



**Gambar 2.1 Struktur Sistem Pakar**

Kategori / Objek	Value
Motivasi Kerja (M)	1
	2
	5
Sikap (S)	1
	2
	5
Keahlian (K)	1
	2
	3
Kemampuan berkomunikasi / kemampuan berbahasa (B)	1
	2
	3

**Gambar 2.2 Tabel Premis Psikotes**

Rule (R)- 1

TotalNilai = M+S+K+B

If TotalM > 30 or TotalS > 30 = “Tes Keseluruhan Lulus”

Else

TotalNilai = “Tes Keseluruhan Gagal”

Rule (R) – 2

TotalM=(s1+s2+s3+s4+s5+s6+s7+s8+s9+s10)

If TotalM > 30 then HasilM=”Nilai Motivasi Lulus”

Else

HasilM=”Nilai Motivasi Tidak Lulus”

Rule (R) – 3

TotalS=(s1+s2+s3+s4+s5+s6+s7+s8+s9+s10)

If TotalS > 30 then HasilS=”Nilai Sikap Lulus”

Else

HasilS=”Nilai Sikap Tidak Lulus”

Rule (R) – 4

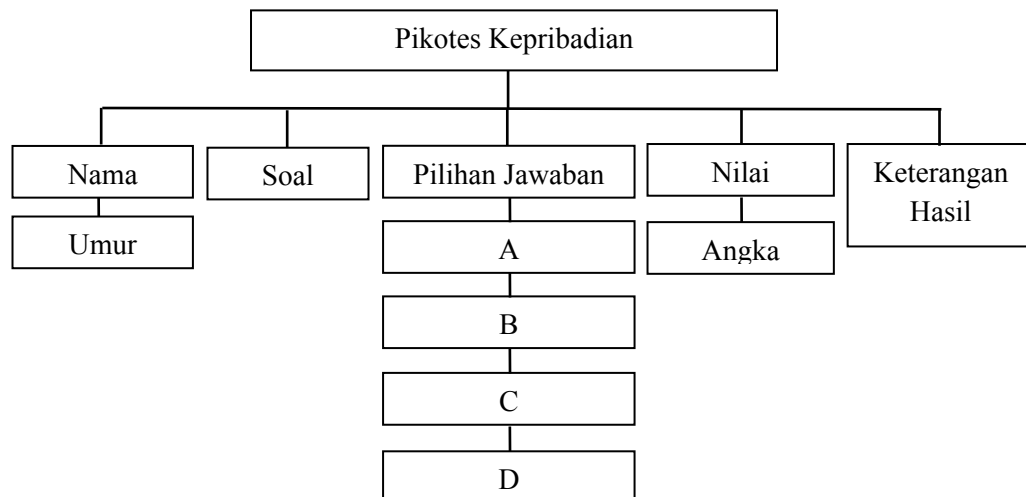
TotalK=(s1+s2+s3+s4+s5+s6+s7+s8+s9+s10)

If TotalK > 20 then HasilK="Nilai Keahlian Lulus"  
 Else  
 HasilK="Nilai Keahlian Tidak Lulus"

Rule (R) – 5  
 TotalB=(s1+s2+s3+s4+s5+s6+s7+s8+s9+s10)  
 If TotalB > 20 then HasilB="Nilai Motivasi Lulus"  
 Else  
 HasilB="Nilai Motivasi Tidak Lulus"

#### 4.2.1. Perancangan *User Interface*

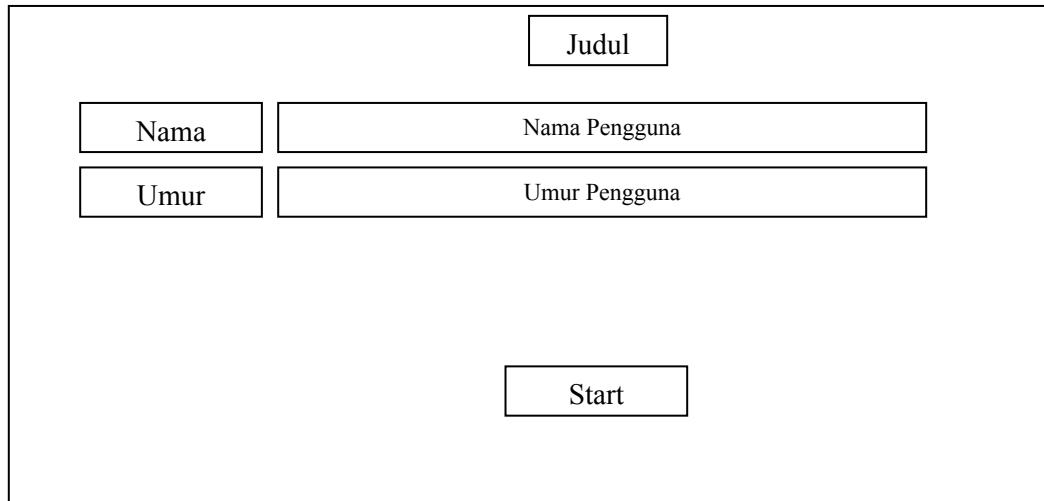
Adapun hubungan dari sistem yang akan dibangun sebagai *user interface* antara lain yaitu :



**Gambar 4.1. Struktur Rancangan *User Interface***

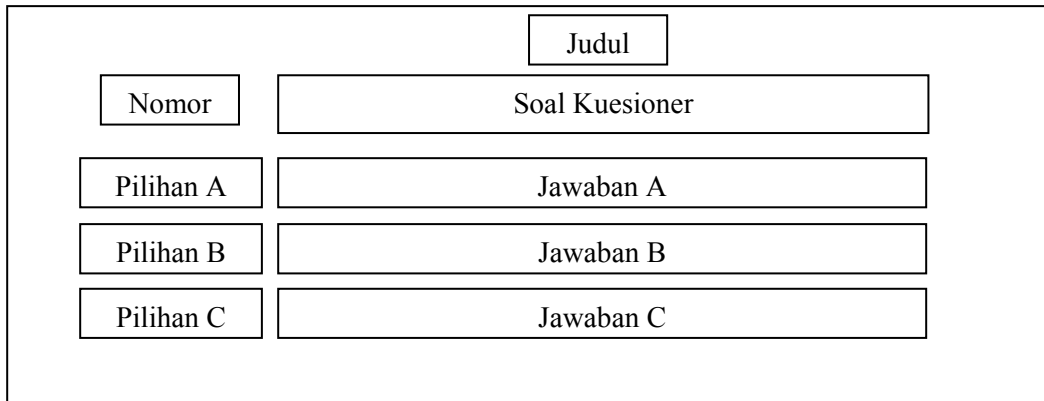
#### 4.2.2. Perancangan Input

Adapun sistem yang dirancang oleh penulis ini menggunakan adobe flash CS5 dan tampilan dari rancangannya sebagai berikut :



Judul	
Nama	Nama Pengguna
Umur	Umur Pengguna
Start	

**Gambar 4.2. Rancangan Tampilan Pertama**



Judul	
Nomor	Soal Kuesioner
Pilihan A	Jawaban A
Pilihan B	Jawaban B
Pilihan C	Jawaban C

**Gambar 4.3. Rancangan Tampilan Soal dan Pilihan**



#### 4.2.3. Perancangan Output

Judul		
NAMA, UMUR		
HASIL	HASIL	Nilai
MOTIVASI	HASIL	Nilai
SIKAP	HASIL	Nilai
KEAHLIAN	HASIL	Nilai
BAHASA	HASIL	Nilai

**Gambar 4.4. Rancangan Tampilan Hasil**

Dalam sistem pembelajaran ini, output yang dikeluarkan berupa hasil yang akan digunakan sebagai pertimbangan guru tersebut diterima atau ditolak, dalam perancangan output, penguji dapat melihat kepribadian seseorang dari hasil nilai yang didapatkan oleh pengguna, jika nilai yang dihasilkan rendah maka secara otomatis calon guru tersebut akan ditolak, karena dari setiap kategori ini nilai diperlihatkan sesuai dengan total kriteria soal psikotes yang sudah dibagi, jika nilai yang dihasilkan dari salah satu kriteria motivasi ataupun sikap lulus, maka secara langsung guru tersebut mendapat hasil lulus, tetapi jika kedua kriteria tersebut gagal, maka calon guru tersebut secara otomatis ditolak.

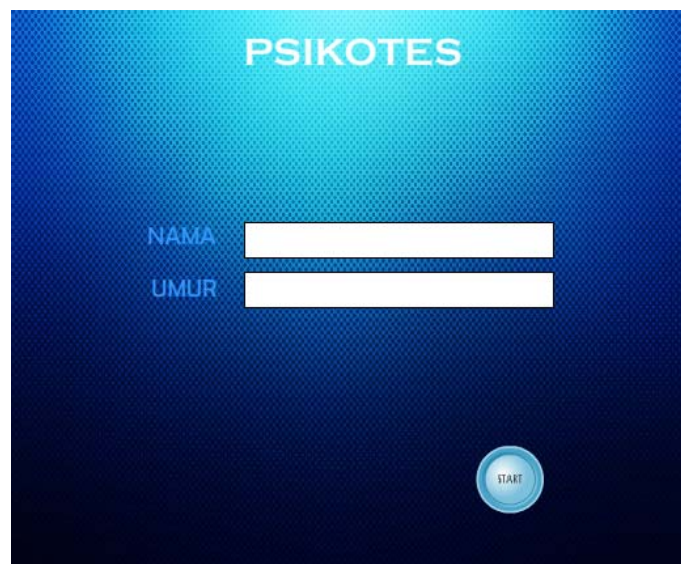
## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Hasil

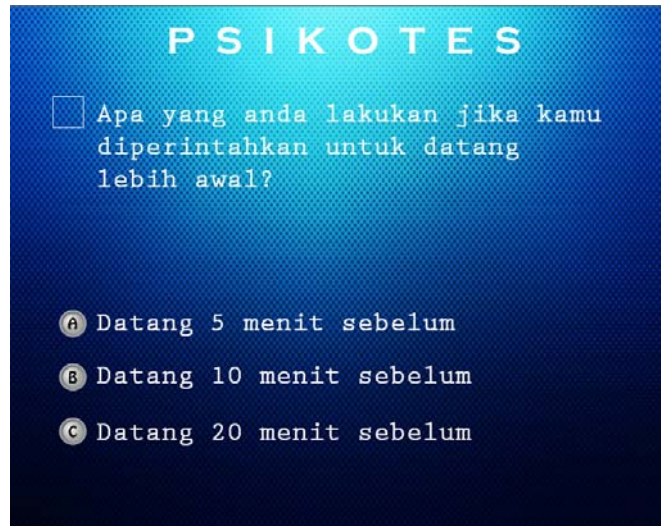
Setelah dilaksanakan tahap-tahap dalam prosedur kerja yang telah disesuaikan, maka telah dihasilkan psikotes berbasis animasi dengan tampilan berpedoman pada tampilan desain animasi flash. Dimana tampilan awal pada halaman ini berguna sebagai keterangan dari data nam dan umur pengguna aplikasi.

Psikotes ini memiliki sebuah tampilan dengan tema berwarna biru dengan for pengisian untuk data nama dan umur sebagai pengenalan pengguna. Tampilan awal dari Psikotes yang dibuat adalah tampilan *intro*.



**Gambar 5.1.1. Halaman Awal Psikotes**

Tampilan awal ini akan muncul sejak program pertama kali dijalankan. Setelah tampilan awal ini diisi dengan data yang benar , secara langsung akan muncul tampilan soal dan pilihan psikotes.



**Gambar 5.1.2. Halaman Soal dan Pilihan**

Halaman soal dan pilihan merupakan kumpulan soal-soal dan pilihan yang merupakan tes untuk penerimaan guru, dimana nantinya akan muncul sebuah halaman dengan judul “PSIKOTES” dan nomor urut soal dengan 3 pemilihan jawaban dengan urutan A, B, dan C.

Menu yang berikutnya adalah menu hasil dari psikotes yang sudah dijawab, dan di akhir menu ini akan muncul hasil berupa nilai. Berikut adalah tampilan dari menu untuk penghasilan nilai.

PSIKOTES		
Wendi, 23 tahun.		
HASIL :	Tes Keseluruhan Lulus	NILAI
Motivasi	Lulus	50
Sikap	Lulus	50
Keahlian	Lulus	30
Bahasa	Lulus	30

**Gambar 5.1.3. Tampilan Menu Penilaian**

Halaman menu angka ini merupakan halaman yang merupakan akhir dari psikotes, dimana nama, umur, nilai, hasil, dan kata referensi akan muncul pada halaman tersebut, dan di menu ini akan diketahui hasil lulus atau tidak lulusnya seorang guru dalam psikotes yang sudah di jawab per kategorinya.

## 5.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan aplikasi psikotes penyeleksian guru yang dilakukan oleh penulis, maka dapat diketahui bahwa psikotes sebenarnya mempermudah seseorang dalam memahami dan mencari tahu karakteristik kepribadian seseorang.

Aplikasi pembelajaran berbasis 2D yang dirancang oleh penulis setelah diimplementasikan memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari psikotes yang dirancang adalah :

1. Psikotes yang dirancang berbentuk animasi 2D dan menggunakan program aplikasi yang bisa dibuka di berbagai alat elektronik seperti Handphone ataupun komputer.
2. Psikotes yang dirancang dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kepribadian seseorang.
3. Psikotes yang telah dirancang menggunakan konsep *user-interface* sehingga mudah digunakan untuk guru-guru yang mahir ataupun yang tidak mahir dalam mengaplikasikan komputer.

Dengan adanya kelebihan pada program ini, maka program psikotes ini dapat digunakan untuk menyeleksi guru-guru pada Sekolah Cinta Budaya, sehingga dalam penyeleksian guru dapat dipermudah tanpa adanya penundaan waktu.

Sedangkan kelemahan dari perangkat lunak yang dirancang adalah :

1. Psikotes hanya dilengkapi dengan tampilan yang sederhana, dan animasi yang dipakai juga tidak begitu banyak.
2. Psikotes hanya dilengkapi dengan beberapa *script* yang dapat memproses secara langsung hasil dari jawaban gur, apabila terdapat lebih banyak animasi yang bergerak maka psikotes akan terasa lebih menarik.

Dengan adanya kelemahan pada program ini, maka diharapkan kepada pembaca dapat membantu menyempurnakan program ini dengan mengganti lagu yang sesuai dengan program dan membantu membuat berbagai animasi untuk membuat guru lebih mengerti terhadap soal pada saat psikotes berlangsung.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah di uraikan maka penulis dapat menyimpulkan mengenai pembuatan aplikasi Psiktotes ini adalah :

1. Psikotes adalah salah satu cara yang tepat untuk memberitahu kepada seseorang tentang hasil penilaian yang dinilai dari bentuk jawaban yang dijawab oleh pengguna aplikasi.
2. *Adobe Flash CS6* adalah salah satu *software* animasi yang cocok untuk membuat aplikasi ini.
3. Hal yang paling penting dalam proses pembuatan aplikasi yaitu pembuatan ide dari animasi, dan *script* yang dikuasai sehingga aplikasi bisa berjalan dengan semestinya.
4. Proses pembuatan psikotes dimulai dari penyusunan metode yang dipakai, cara penilaian, sistem pakar yang digunakan, proses perhitungan, dan teknik dari hasil *output* yang dihasilkan dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.
5. Psikotes adalah salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai kalangan manapun, baik di sekolah, perusahaan, ataupun penyaringan masuk mahasiswa atau di sekolah.

## 6.2 Saran

Saran penulis setelah menyelesaikan aplikasi psikotes ini adalah :

1. Penulis menyarankan jika ingin membuat kembali aplikasi psikotes iniketika proses pengambilan soal, harus lebih banyak mengambil atau membrikan contoh angket yang nyata, sehiga hasil yang diapatkan akurat.
2. Penulis menyarankan jika ingin membuat aplikasi psikotes, sebaiknya menggunakan gambar-gambar yang bisa membuat orang yang mnggunakannya lebih menarik.
3. Penulis menyarankan jika ingin menghasilkan soal yang tidak mudah ditebak oleh pengguna, maka soal-soal psiktoes yang dibuat harus diacak sesuai dengan cara atau metode yang dipakai.
4. Sebelum membuat aplikasi psikotes ini, harus dibuat terlebih dahulu penilaian dam bentuk apa saja yang akan dibuat, sehingga pada saat pembuatan database dengan soal-soal dan jawaban, maka apliksai yang dihasilkan tidak membingungkan alurnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., 2011, **Psikologi Kepribadian Dalam Konseling**, Penerbit Ghalia Indonesia, Jakarta.

Eva Latipah, 2012, **Pengantar Psikologi Pendidikan**, Penerbit Pedagogia, Yogyakarta.

Leo Agung, 2011, **Kupas Tuntas Adobe Flash CS5**, C. V Andi Offset, Yogyakarta.

Sri Hartati, 2008, **Sistem Pakar dan Pengembangannya**, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.

Westriningsih, 2012, **Adobe Flash CS6**, C. V Andi Offset, Yogyakarta.

W. S. Winkel, 2005, **Psikologi Pengajaran**, Penerbit Media Abadi, Yogyakarta.

*[Https://alfside.wordpress.com](https://alfside.wordpress.com)*, tanggal akses 29 Maret 2015

*[Http://en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)*, tanggal akses 1 Maret 2015

*<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>*, tanggal akses 5 April 2015