

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gordon Allport dalam Alwisol (2006 : 15) merumuskan kepribadian sebagai suatu organisasi yang dinamis dari sistem psikofisik individu yang menentukan tingkah laku dan pemikiran individu secara khas. Kepribadian atau *personality* berasal dari kata persona yaitu topeng yang biasa digunakan para pemain sandiwara di Zaman Romawi. Secara umum, kepribadian merupakan cara individu tampil dan menimbulkan kesan bagi individu-individu lainnya (Relita Buaton dan Sri Astuti, 2013 : 4). Kepribadian menjadi salah satu hal penting bagi seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, semisal saat bersekolah. Pada anak sekolah, kepribadian dapat digunakan sebagai dasar dalam berbagai macam kegiatan seperti mengikuti organisasi, berinteraksi dengan teman serta gurunya, dan memilih cara belajar yang sesuai. Begitu juga dalam dunia kerja, kepribadian dapat digunakan untuk menentukan kecenderungan seseorang sesuai atau tidak pada jenis pekerjaan tertentu. Hal ini dapat menjadi faktor pendukung kesuksesan ataupun kegagalan seseorang.

Sayangnya saat ini banyak siswa sekolah yang belum memahami kepribadiannya sendiri dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang tes-tes kepribadian yang ada. Selain itu, minimnya jumlah psikolog, keterbatasan waktu dan ruang serta tidak terjangkaunya dana untuk melakukan tes kepribadian menjadi salah satu penghambat bagi siswa yang ingin mengetahui kepribadiannya. Dengan mengetahui kepribadiannya, siswa akan lebih mudah memilih bidang

yang dipilihnya. Hal ini tentu saja akan memberikan dampak positif terutama pada siswa yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tidak ada lagi fenomena salah memilih jurusan dikarenakan keinginan orang tua atau karena jurusan tersebut sedang populer.

Pada praktiknya, selama ini di beberapa sekolah sudah diadakan tes kepribadian untuk siswanya namun tes tersebut masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan mengisi kuesioner kemudian kuesioner tersebut dikumpulkan kembali, dijumlahkan nilai-nilainya dan diambil kesimpulan. Proses ini dirasa kurang efisien karena memerlukan waktu yang cukup lama, selain itu menghabiskan banyak biaya untuk pencetakan kuesioner serta untuk mendatangkan lembaga penelitian kepribadian.

Dewasa ini banyak aplikasi tes kepribadian yang sudah dibuat oleh lembaga penelitian kepribadian, namun aplikasi tersebut memiliki harga mahal yang tidak semua orang mampu untuk membayarnya serta administrasi yang cukup merepotkan. Salah satu contoh adalah lembaga kepribadian yang berada di Yogyakarta. Lembaga tersebut memberikan layanan tes kepribadian dengan tujuan penjurusan siswa sekolah dengan biaya sebesar Rp.150.000,00 untuk setiap siswanya. Terdapat pula tes kepribadian yang tersedia secara online, tetapi tes tersebut memiliki kekurangan, misalnya ketidakakuratan hasil tes karena terdapat kemungkinan bahwa pembuatan tes kepribadian online tersebut tidak melalui observasi dan wawancara pada ahlinya.

Tes kepribadian yang populer saat ini salah satunya adalah *Myer Briggs Type Indicator (MBTI)*. Tes MBTI terdiri dari 4 dimensi kepribadian dan akan

menghasilkan 16 tipe kepribadian yang merupakan kombinasi 4 dimensi kepribadian tersebut. Karena keakuratan dan kemudahan dalam pemakaiannya dibandingkan jenis tes lain, tes MBTI ini digunakan dan dipraktikkan secara luas di perusahaan-perusahaan global seperti Apple Commuters, AT&T dan lain-lain (Dina Andayati, 2012 : B289).

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan telah berkembang secara pesat utamanya pada bidang komputer. Komputer yang awalnya sebatas sebagai alat pengolah data, telah dikembangkan sehingga mempunyai kemampuan menyerupai manusia, seperti terbentuknya suatu sistem yang dapat menirukan keahlian para pakar. Sistem tersebut dinamakan sistem pakar karena mengadopsi cara berpikir para pakar dalam menyelesaikan masalah pada suatu bidang. Kelebihan dari sistem pakar dibanding sistem konvensional yang sudah ada yakni dapat digunakan oleh masyarakat awam, dapat menghemat waktu serta biaya yang dibutuhkan, dapat menjadi tenaga bantu untuk para pakar dalam bidangnya, dan masih banyak lagi.

Aplikasi sistem pakar untuk tes kepribadian ini memiliki tiga bagian utama yakni basis pengetahuan (*Knowledge Base*) yang digunakan untuk memasukkan fakta-fakta serta aturan mengenai kepribadian dan mesin inferensi (*Inference Engine*) yang merupakan proses penalaran untuk menghasilkan informasi berdasar fakta dan aturan yang terdapat di dalam basis pengetahuan. Dalam sistem pakar ini digunakan metode runut maju (*forward chaining*) yang berarti menggunakan aturan kondisi-aksi. Data yang sudah tersimpan akan digunakan untuk menentukan aturan mana yang dijalankan, kemudian akan diambil

kesimpulannya. Dalam kesimpulan tersebut, terkadang terdapat ketidakpastian (*uncertainty factor*) dikarenakan oleh dua hal yakni aturan dari pakar yang tidak pasti dan jawaban yang tidak pasti dari pengguna atas pertanyaan dari sistem. Oleh karena itu diperlukan metode untuk menyelesaikan masalah tersebut, salah satunya adalah metode *Dempster-Shafer*.

Bagian lain yang diperlukan dalam pembangunan sistem pakar ini adalah antarmuka pengguna (*User Interface*). Antarmuka ini digunakan untuk interaksi antara sistem dan pengguna. Antarmuka menerima informasi dari pengguna dan mengubahnya ke dalam bentuk yang dimengerti oleh sistem lalu menyajikannya kembali ke dalam bentuk yang dimengerti oleh pengguna.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dikembangkan sebuah aplikasi sistem pakar untuk menganalisa kepribadian siswa sekolah menengah atas dan kejuruan. Diharapkan melalui sistem pakar ini siswa lebih mengenali kepribadiannya sehingga dapat menentukan bidang yang kelak akan dipilihnya dan mendapat dukungan penuh dari orang tua. Selain itu, bagi pihak sekolah sistem pakar ini dapat digunakan untuk membantu mengarahkan siswa dalam memilih bidang yang sesuai dan bagi pakar sistem ini dapat dijadikan sebagai penyimpanan pengetahuan bagi dirinya.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana cara mengembangkan suatu sistem pakar berbasis web untuk menganalisa kepribadian siswa sekolah menengah atas dan sekolah menengah kejuruan didasarkan pada *Myers Briggs Type Indicator* ?
2. Bagaimana penerapan metode *Dempster-Shafer* untuk menyelesaikan permasalahan ketidakpastian dalam sistem pakar analisa kepribadian ini ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengembangkan aplikasi sistem pakar untuk membantu siswa sekolah menengah atas dan kejuruan dalam menganalisa kepribadiannya.
2. Penerapan metode *Dempster-Shafer* dalam menyelesaikan masalah ketidakpastian dalam sistem pakar agar diperoleh nilai kecenderungan masing-masing kepribadian.

D. Manfaat Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut

1. Siswa SMA dan SMK
Dapat memberikan kemudahan bagi siswa yang ingin mengetahui tentang kepribadiannya tanpa harus membuang banyak waktu, tenaga dan biaya. Dapat pula dijadikan alat bantu keputusan mereka untuk melanjutkan studi di masa mendatang.

2. Orang tua

Dapat menjadi alat bantu bagi orang tua dalam memahami dan memberi motivasi untuk anaknya sehingga orang tua lebih memahami keinginan anaknya. Dengan begitu tidak akan ada lagi fenomena salah jurusan karena keinginan orang tua dan lain sebagainya.

3. Instansi (Sekolah)

Dapat menekan atau bahkan menghilangkan biaya yang harus dikeluarkan saat mengundang sebuah lembaga tes kepribadian untuk memberikan tes kepribadian siswa-siswanya.

4. Pakar dalam bidang Psikologi

Dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menganalisa kepribadian kliennya. Selain itu dapat digunakan sebagai alat penyimpanan kemampuan dan keahlian sang pakar.