

**PENERAPAN METODE MYERS-BIRGGS TYPE INDICATOR  
PADA APLIKASI TES KEPERIBADIAN ANGGOTA  
(STUDI KASUS : KORPS BRIMOB POLRI DAERAH BENGKULU)**

**SKRIPSI**



Oleh :

**OKTIAN DWI PRADANA PUTRA**  
**NPM. 17010060**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

**2022**

**PENERAPAN METODE MYERS-BIRGGS TYPE INDICATOR  
PADA APLIKASI TES KEPERIBADIAN ANGGOTA  
(STUDI KASUS : KORPS BRIMOB POLRI DAERAH BENGKULU)**

**SKRIPSI**

**OKTIAN DWI PRADANA PUTRA  
NPM. 17010060**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Pada Program Studi Informatika

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

**2022**

**PENERAPAN METODE MYERS-BIRGGS TYPE INDICATOR  
PADA APLIKASI TES KEPERIBADIAN ANGGOTA  
(STUDI KASUS : KORPS BRIMOB POLRI DAERAH BENGKULU)**

**SKRIPSI**

Oleh :

**OKTIAN DWI PRADANA PUTRA**  
NPM. 17010060

**DISETUJUI OLEH :**

**Pembimbing Utama**

**Khairil, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 02.130475.01

**Pembimbing Pendamping**

**Hayati Beti, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 02.240488.03

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Informatika**



**Liza Yulianti, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 02.160772.01

**PENERAPAN METODE MYERS-BIRGGS TYPE INDICATOR  
PADA APLIKASI TES KEPERIBADIAN ANGGOTA  
(STUDI KASUS : KORPS BRIMOB POLRI DAERAH BENGKULU)**

**SKRIPSI**

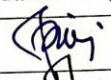

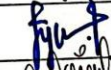

Oleh :

**OKTIAN DWI PRADANA PUTRA**  
**NPM. 17010060**

Telah Dipertahankan di depan TIM Penguji  
Universitas Dehasen Bengkulu

Hari : Kamis  
Tanggal : 17 November 2022  
Tempat : Ruang Sidang/Ujian Gedung Universitas Dehasen Bengkulu

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh TIM Penguji.

Penguji	Nama	NIDN	Tanda Tangan
Ketua	Khairil, S.Kom., M.Kom	02.130475.01	
Anggota	Ilayati Beti, S.Kom., M.Kom	02.240488.03	
Anggota	Liza Yulianti, S.Kom., M.Kom	02.160772.01	
Anggota	Lena Elfianty, S.Kom., M.Kom	02.050871.01	

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
  
**Siswanto, SE, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN. 02.240363.01**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Curup pada tanggal 07 Oktober 1999 anak kedua dari 3 bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda "Ahmad Yani Tuber" dan Ibunda "Mei Leni Yanti". Bangku Pendidikan yang pernah ditempuh yaitu Tingkat Sekolah Dasar (SD) Pada SDN 74 kota Bengkulu dan selesai Pada Tahun 2011, dan Pada Tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pada SMPN 16 Kota Bengkulu dan selesai Pada Tahun 2014, dan Pada Tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada SMA N 3 Kota Bengkulu Penulis mengambil Jurusan IPA dan selesai Pada Tahun 2017. Pada Tahun 2017 Penulis melanjutkan ke tingkat Perguruan Tinggi yaitu Universitas Dehasen Bengkulu Program Strata 1 (S1) Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu yang Alhamdulillah dapat saya selesaikan dan tidak ada kendala pada tahun 2022.

## **MOTTO**

*“Senantiasalah menjadi orang yang bermanfaat untuk banyak orang lain dan kehadiran kita merupakan yang ditunggu - tunggu “*

*“ kendalikan emosi dan ego mu, atau orang lain yang akan melakukannya “*

*“ kerja lah terus dengan memegang prinsip kejujuran karena sifat jujur tidak dimiliki oleh semua orang “*

*“ Senantiasalah jadi pribadi yang bertanggung jawab di setiap pekerjaan apapun yang dilakukan “*

*“ SEKALI MELANGKAH PANTANG MENYERAH*

*SEKALI TAMPIL HARUS BERHASIL*

*JIWA RAGAKU DEMI KEMANUSIAAN “*

## PERSEMBAHAN

Dengan Memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa ,  
dengan penuh kasih sayang dan kerendahan hati karya sederhana ini ku  
persembahkan kepada :

- ◆ Kedua Orang tua ku Ayah Ahnad Yani Tuber dan Ibu Mei Leni Yanti yang sangat ku hormati dan kucintai, yang telah membesarkan ku dan selalu mendo'akan Ananda dengan segala usaha dan kasih sayang di setiap langkahku.
- ◆ Kepada AKP Jumain Budiono, S.Sos., MM. Selaku Kabag Ops Satbrimob Polda Bengkulu yang telah banyak membantu dan memudahkan proses penyusunan skripsi dari awal penelitian hingga akhir.
- ◆ Ayukku yang ku sayangi, Julianti Ade Syahputri, M.Si yang selalu mensupport dan membantu baik dari segi financial dan moril serta membantu menyelesaikan tugas – tugasku ketika aku sedang tidak bisa mengerjakannya di karenakan ada tugas negara yang sedang di kerjakan.
- ◆ adekku yang ku Sayang Tri Rizki Wahyuni yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi dan menjadi penyemangat.
- ◆ Kekasihku tersayang Dina Mardhiyah Agustina, S.Tr.Kes yang selalu memberikan motivasi,semangat dan materi serta hal positif lainnya untuk skripsi ini
- ◆ Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
- ◆ Bapak Khairil,S.Kom. M.Kom Selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan semangat dan solusi atas skripsi ini dan Ibu Ilayati Beti S.Kom. M.Kom selaku pembimbing 2 yang juga memberikan solusi atas skripsi ini.
- ◆ Buat teman - teman dan Junior – junior Terima kasih atas motivasi dan support selama pengerjaan skripsi.
- ◆ Teman-Teman satu angkatan 2017.
- ◆ Serta almamater kebanggaanku.

## ABSTRAK

### **PENERAPAN METODE MYERS-BIRGGS TYPE INDICATOR PADA APLIKASI TES KEPRIBADIAN ANGGOTA (STUDI KASUS : KORPS BRIMOB POLRI DAERAH BENGKULU)**

Oleh :

Oktian Dwi Pradana Putra<sup>1)</sup>  
Khairil, S.Kom., M.Kom<sup>2)</sup>  
Ilayati Beti, S.Kom., M.Kom<sup>2)</sup>

Korps Brimob Polri Bengkulu setiap tahunnya dilakukan tes kepribadian untuk anggota yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kepribadian anggota. Namun pelaksanaannya selama ini masih dilakukan secara konvensional dan belum berbasis komputer, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil tes kepribadian anggota tersebut.

Penerapan Metode Myers-Birggs Type Indikator pada aplikasi tes kepribadian anggota di Korps Brimob POLRI Daerah Bengkulu dapat mempermudah anggota dalam melaksanakan tes kepribadian dan mengetahui hasil tes kepribadian setiap anggota dengan lebih cepat dan akurat

Berdasarkan pengujian black box yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa fungsionalitas dari aplikasi tes kepribadian anggota di Korps Brimob POLRI Daerah Bengkulu berjalan sesuai harapan dan aplikasi mampu menampilkan hasil tes kepribadian setiap anggota berdasarkan tipe kepribadian dari Metode Myers-Birggs Type Indikator

Kata Kunci : *Metode Myers-Birggs Type Indikator, Aplikasi, Kepribadian Anggota*

- 1) Calon Sarjana
- 2) Dosen Pembimbing



**ABSTRACT**

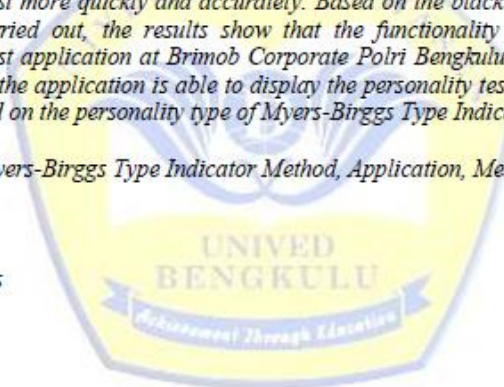
**THE IMPLEMENTATION OF THE MYERS-BIRGGS TYPE INDICATOR  
METHOD IN PERSONALITY TEST APPLICATION  
(CASE STUDY AT BRIMOB CORPORATE POLRI BENGKULU REGION)**

By :  
Oktian Dwi Pradana Putra <sup>1)</sup>  
Khairil<sup>2)</sup>  
Ilayati Beti<sup>2)</sup>

*Brimob Corporate Polri Bengkulu Region annually carries out personality tests for members which are used as a basis to determine the personality of members. However, the implementation is still done conventionally and not computer-based, so it takes a long time to get the results of the personality test of the member. The implementation of Myers-Birggs Type Indicator Method on the member personality test application at Brimob Corporate Polri Bengkulu Region can make it easier for members to carry out personality tests and find out the results of each member's personality test more quickly and accurately. Based on the black box testing that has been carried out, the results show that the functionality of the member personality test application at Brimob Corporate Polri Bengkulu Region runs as expected and the application is able to display the personality test results of each member based on the personality type of Myers-Birggs Type Indicator Method.*

*Keywords: Myers-Birggs Type Indicator Method, Application, Member Personality*

- 1) Student
- 2) Supervisors



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, segala puji bagi Allah yang telah menganugerahkan keimanan, keislaman, kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik yang berjudul “**Penerapan Metode Myers-Birggs Type Indicator Pada Aplikasi Tes Kepribadian Anggota (Studi Kasus : Korps Brimob Polri Daerah Bengkulu)**”.

Penyusunan skripsi ini tak lepas dari campur tangan berbagai pihak yang telah berkontribusi secara maksimal. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yth :

1. Bapak Siswanto, SE, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
2. Ibu Liza Yulianti, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
3. Bapak Khairil, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini
4. Ibu Ilayati Beti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
6. Teman-teman seperjuangan dan seangkatan.

Peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan akan peneliti terima dengan senang hati. Demikian, besar harapan penulis agar skripsi ini dapat menjadi bacaan bermanfaat bagi pembaca.

Bengkulu, November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1. Implementasi .....	4
2.2. Pengertian Kepribadian .....	4
2.3. Tes Kepribadian .....	6
2.4. Metode MBTI ( <i>Myers-Briggs Type Indicaor</i> ) .....	7
2.5. Pengertian Komputer .....	17
2.6. <i>Adobe Dreamweaver</i> .....	18
2.7. <i>PHP</i> .....	19
2.8. <i>MySQL</i> .....	20
2.9. Konsep Perancangan Basis Data .....	20

2.10. Data Flow Diagram .....	22
2.11. <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	27
3.1. Subjek Penelitian.....	27
3.1.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.1.2. Struktur Organisasi .....	31
3.1.3. Tugas dan Wewenang.....	31
3.2. Metode Penelitian.....	32
3.3. Metode Pengumpulan Data .....	34
3.4. Metode Perancangan Sistem .....	34
3.4.1. Analisis Sistem Aktual .....	34
3.4.2. Analisis Sistem Baru .....	35
A. Penerapan Metode Myers-Birggs Type	
Indikator (MBTI) .....	35
B. DFD (Data Flow Diagram) .....	38
C. Rancangan File.....	39
D. Rancangan Struktur Menu .....	41
E. Rancangan Aplikasi Homepage Web .....	42
F. Rancangan Aplikasi Untuk Administrator.....	42
G. Rancangan Aplikasi Untuk Anggota .....	47
3.5. Metode Pengujian Sistem.....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>Error! Bookmark no</b>
4.1. Hasil dan Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark no</b>
4.2. Hasil Pengujian Sistem .....	<b>Error! Bookmark no</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>Error! Bookmark no</b>
5.1. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark no</b>
5.2. Saran.....	<b>Error! Bookmark no</b>

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Simbol Data Flow Diagram .....	23
2.2. Simbol Entity Relationship Diagram.....	25
3.1. Perhitungan Menentukan Hasil Tipe Kepribadian .....	34
3.2. Admin .....	37
3.3. Anggota .....	38
3.4. Pertanyaan .....	38
3.5. Hasil Tes Kepribadian .....	39
4.1. Hasil Pengujian Metode Black Box.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Tampilan Awal Adobe Dreamweaver .....	18
3.1. Struktur Organisasi .....	30
3.2. Tahapan Metode Waterfall .....	31
3.3. Diagram Konteks .....	36
3.4. Diagram Level 0 .....	37
3.5. Rancangan Struktur Menu .....	39
3.6. Homepage Web .....	40
3.7. Login Administrator .....	40
3.8. Menu Utama Administrator .....	41
3.9. Input Data Anggota .....	41
3.10. Input Data Pertanyaan.....	42
3.11. Input Data Jawaban.....	42
3.12. Output Laporan Data Anggota.....	43
3.13. Output Laporan Hasil Tes Kepribadian Per Tahun .....	43
3.14. Setting Waktu Tes Kepribadian.....	44
3.15. Login Anggota.....	44
3.16. Menu Utama Anggota .....	45
3.17. Petunjuk Pengisian Tes Kepribadian .....	45
3.18. Tes Kepribadian.....	46
3.19. Output Hasil Tes Kepribadian .....	46
4.1. Homepage Web .....	49
4.2. Login Administrator .....	50
4.3. Menu Utama Administrator.....	50
4.4. Input Data Anggota .....	51
4.5. Input Data Pertanyaan.....	52
4.6. Input Data Jawaban.....	53
4.7. Output Laporan Data Anggota.....	54
4.8. Output Laporan Hasil Tes Kepribadian Per Tahun .....	55
4.9. Setting Waktu Tes Kepribadian.....	56

4.10. Login Anggota.....	57
4.11. Menu Utama Anggota .....	57
4.12. Petunjuk Pengisian Tes Kepribadian .....	58
4.13. Tes Kepribadian.....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Time Schedule
2. Struktur Organisasi
3. Kartu Bimbingan Skripsi
4. Wawancara
5. Data Pendukung
6. Kode Program
7. Output Program
8. Surat Keterangan Selesai Penelitian
9. Surat Keterangan Selesai Demo Program
10. Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Setiap manusia di dunia ini pasti dilahirkan dengan memiliki tipe kepribadian dan karakter sifat yang beragam. Masing-masing orang memiliki kepribadian yang tidak disamakan, bahkan anak yang dilahirkan dalam keadaan kembar sekalipun belum tentu memiliki tipe kepribadian yang sama persis. Tipe kepribadian setiap manusia sangatlah beraneka ragam bentuknya. Ada individu yang berkepribadian baik dan tidak baik, ada yang bersifat kritis dan tidak, ada yang unggul dalam bidang tertentu dan tidak serta masih banyak lagi bentuknya.

Korps Brimob Polri Bengkulu setiap tahunnya dilakukan tes kepribadian untuk anggota yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kepribadian anggota. Namun pelaksanaannya selama ini masih dilakukan secara konvensional dan belum berbasis komputer, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil tes kepribadian anggota tersebut.

Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan pengembangan untuk membuat aplikasi tes kepribadian yang digunakan untuk mempermudah Korps Brimob Polri Bengkulu mendapatkan hasil tes kepribadian tersebut. Aplikasi yang dimaksud yakni aplikasi berbasis web sehingga dapat diakses melalui internet. Dalam menentukan hasil tes kepribadian tersebut, pada aplikasi telah diterapkan Metode *Myers-Birggs*

*Type Indikator* yang difokuskan untuk mengukur kecerdasan, bakat dan tipe kepribadian seseorang.

Metode *Myers-Birggs Type Indicator* merupakan instrumen tes pengukur kepribadian yang paling banyak digunakan karena memiliki tingkat keakuratan yang tinggi. Psikotes MBTI sendiri mempunyai skema psikologis yang bertumpu pada empat dimensi utama yang saling berlawanan, yaitu tipe kepribadian dengan dimensi Extrovert yang berlawanan dengan Introvert, dimensi Sensing yang berlawanan dengan dimensi Intuitive, dimensi Thinking yang berlawanan dengan dimensi Feeling dan dimensi Judging yang berlawanan dengan dimensi Perceiving.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “**Penerapan Metode *Myers-Birggs Type Indicator* Pada Aplikasi Tes Kepribadian Anggota**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, antara lain :

1. Bagaimana menerapkan Metode *Myers-Birggs Type Indicator* pada aplikasi tes kepribadian anggota (Studi Kasus : Korps Brimob Polri Bengkulu) ?
2. Bagaimana membuat aplikasi tes kepribadian berbasis web ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain

1. Aplikasi ini digunakan untuk anggota Korps Brimob Polri Bengkulu

2. Metode yang digunakan yaitu *Myers-Birggs Type Indikator*.
3. Aplikasi tes kepribadian ini bersifat online sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh anggota untuk melaksanakan tes kepribadian.
4. Aplikasi tes kepribadian dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan database MySQL.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini, antara lain :

1. Untuk memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Untuk menerapkan Metode *Myers-Birggs Type Indicator* Pada Aplikasi Tes Kepribadian Anggota
3. Untuk mempermudah mengetahui hasil tes kepribadian anggota Korps Brimob Polri Bengkulu

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain :

1. Bagi Korps Brimob Polri Bengkulu
  - a) Dapat mempermudah anggota dalam melaksanakan tes kepribadian
  - b) Dapat mempermudah dalam mengetahui hasil tes kepribadian setiap anggota
2. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan bahan referensi dalam membuat aplikasi tes kepribadian dengan menerapkan Metode *Myers-Birggs Type Indikator*.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Implementasi**

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi suatu proses interaksi antara suatu perangkat tujuan dan tindakan yang mampu untuk meraihnya (Musrifah, 2017).

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna (Sulehu & Mualo, 2017).

Berdasarkan kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu tahapan yang akan dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah disusun secara terperinci, sesuai dengan urutan proses analisa yang telah dilakukan.

#### **2.2. Pengertian Kepribadian**

Kepribadian adalah salah satu faktor khas dan unik dari seseorang yang mendasari perilaku karyawan di tempat kerja. Definisi yang paling populer ini mengandung makna bahwa kepribadian itu pada dasarnya merupakan satu kesatuan sistem fisik dan psikologis dalam diri individu yang menentukan penyesuaian uniknya terhadap lingkungan. Teori kepribadian selalu menggambarkan apa yang sudah menjadi kebiasaannya dengan orang lain dan apa yang sudah membentuknya dalam waktu tertentu. Untuk memahami apa yang sudah menjadi kebiasaan individu dan yang

membuat keunikan individu, maka setiap pekerja di dalam sebuah organisasi adalah khas, mungkin bisa sama atau tidak sama pada situasi yang sama. Karakteristik kepribadian merupakan salah satu aspek penting dalam kematangan karir dan kinerja seseorang dalam menjalani kehidupan karirnya. Dengan mengenal tipe kepribadiannya individu mendapatkan arah mengenai bidang karir/pekerjaan/jabatan yang sesuai untuk dipilih dan dikembangkan dalam perjalanan hidupnya (Riadi, 2017).

Kepribadian orang dipengaruhi oleh beberapa faktor, meskipun setiap masing-masing orang pasti sudah memiliki kepribadian yang didapatkannya sedari lahir, akan tetapi terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya kepribadian seseorang. Berikut ini akan dijelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang, meliputi :

- A. Faktor Keturunan Keturunan merupakan faktor yang paling utama dalam mempengaruhi kepribadian seseorang, dikarenakan faktor ini adalah faktor yang diturunkan langsung dari orangtua kepada anaknya pada masa kelahiran. Dalam faktor keturunan ini, kepribadian seseorang dipengaruhi oleh kepribadian orangtuanya, sebagai contoh orangtua memiliki jenis kepribadian yang cekatan dan disiplin, maka tidak menutup kemungkinan anaknya memiliki kepribadian yang sama. Penurunan jenis kepribadian tersebut terjadi pada saat bayi berada dalam masa kandungan ibunya.
- B. Faktor Ruang Lingkup Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang berpeluang dalam mempengaruhi kepribadian seseorang. Adapun faktor lingkungan antara lain lingkungan rumah tempat tinggal yang mengacu kepada keluarga, lingkungan masyarakat sosial, lingkungan sekolah dan lingkungan budaya masyarakat.

### **2.3. Tes Kepribadian**

Tes kepribadian (personality test) adalah sebuah tes psikologi yang meneliti jenis dan karakter kepribadian seseorang dalam berbagai aspek, termasuk aspek kognitif dan aspek emosi. Mengetahui kepribadian diri sendiri sangatlah penting bagi anda. Karena dapat memberikan banyak manfaat, diantaranya adalah (Dianti, et al., 2017) :

1. Mengetahui kelebihan yang anda miliki, dan meningkatkannya
2. Mendeteksi kelemahan yang anda miliki dan memperbaikinya
3. Mengetahui potensi-potensi diri yang ada pada diri anda dan mengoptimalkannya untuk kesuksesan anda dalam karir dan kehidupan.
4. Menyadarkan diri sendiri bahwa anda masih memiliki banyak kekurangan sehingga pantang untuk bersikap sombong dan merendahkan orang lain
5. Dapat mengetahui jenis pekerjaan apa yang paling cocok dengan kepribadian karakter anda, sehingga anda melakukan pekerjaan tersebut dengan bahagia. Bahagia karena pekerjaan tersebut cocok untuk anda. Dan bahagia karena mendapatkan imbalan sepadan terhadap apa yang anda kerjakan dengan sepenuh hati.

6. Dapat menempatkan diri dalam menjalin relasi dengan orang lain sehingga dapat membantu kesuksesan Anda
7. Mengenal diri sendiri dapat membantu anda untuk berkompromi dengan diri sendiri dan orang lain dalam berbagai situasi.
8. Mengenal kepribadian diri dapat membantu anda menerima dengan ihlas segala kelebihan dan kekurangan diri sendiri, sekaligus menerima dan bertoleransi terhadap kelebihan dan kelemahan orang lain (suami/isteri, anak, rekan kerja, atasan, kakak, adik, atau siapapun juga).

#### **2.4. Metode MBTI (*Myers-Briggs Type Indicaor*)**

*Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) dikembangkan berdasarkan teori kepribadian dari Carl Gustav Jung. MBTI ini bersandar kepada empat kecenderungan skala yang saling bertolak belakang yakni ekstrovert vs introvert, sensing vs intuition, thinking vs feeling dan perceiving vs judging (Laksono & Astuti, 2020)

Myers-Briggs Type Indicator atau disingkat MBTI merupakan sebuah instrumen pengukuran berbentuk kuisisioner yang digunakan untuk membaca tipe kepribadian seseorang dalam lingkungannya. Myers – Briggs Type Indicator adalah instrumen psikotes yang dirancang untuk mengukur preferensi psikologis seseorang dalam melihat dunia dan membuat sebuah keputusan. Dalam penggunaannya, instrumen psikotes ini dibangun untuk mengukur kecerdasan individu, bakat dan tipe kepribadian seseorang. Awal mulanya pada tahun 1962, Isabel Myers bersama ibunya meringkas buku tipe psikologi karya Carl Gustav Jung yang kemudian oleh mereka diperbaharui dan dinamakan dengan MBTI atau Myers-Brigg Type



Indicator dimana bertujuan untuk membuat instrumen psikotes yang mengukur tipe kepribadian manusia dan menggolongkannya ke dalam 16 tipe kepribadian yang berbeda.

MBTI membagi tipe-tipe kepribadian manusia kedalam 16 tipe kepribadian, dan dibawah ini adalah ke-16 tipe kepribadian tersebut, yang selanjutnya akan dibahas satu persatu pada posting-posting tersendiri nantinya (Dianti, et al., 2017).

Berdasarkan keempat skala preferensi tersebut, oleh Myers Briggs dilakukan pengkombinasian dan pengklasifikasian sehingga menghasilkan 16 kelompok tipe kepribadian manusia yaitu sebagai berikut ini:

1. ESTJ (Extrovert – Sensing – Thinking – Judging)

Tipe Kepribadian ESTJ merupakan tipe kepribadian seseorang dengan skala preferensi Extrovert yang merasakan dengan menggunakan pengindra atau Sensing, membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir atau Thinking serta melihat dunia luar dengan cara melakukan sebuah penilaian atau Judging. Seseorang dengan tipe kepribadian ESTJ merupakan individu yang mampu mengorganisir kegiatan dengan baik, mampu memanfaatkan sumber dan waktu secara efektif, fokus pada penyelesaian masalah, suka akan mengorganisir dan menjalankan aktivitas, pekerja keras namun cenderung kaku dan suka menuntut, kurang sabar serta memiliki sikap konsisten, pragmatis dan logis.

2. ENTJ (Extrovert – Intuitive – Thinking – Judging)

Tipe Kepribadian ENTJ merupakan tipe kepribadian seorang Extrovert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir atau Thinking serta melihat dunia luar dengan cara melakukan penilaian atau Judging. Seseorang dengan tipe kepribadian ENTJ merupakan individu yang mampu berpikir secara analitis, logis dan inovatif, orang ENTJ mampu memecahkan masalah yang kompleks sekalipun karena mereka melihat masalah sebagai tantangan yang harus dihadapi, memiliki kemampuan menjadi seorang pemimpin, suka berterus terang secara langsung dan ambisius, mereka merupakan orang yang pekerja keras dan menyukai situasi kompetitif, individu ENTJ adalah seorang yang terorganisir dan menyukai pekerjaan yang terjadwal dan beraturan.

### 3. ESFJ (Extrovert – Sensing – Feeling – Judging)

Tipe Kepribadian ESFJ merupakan tipe kepribadian seorang dengan skala preferensi Extrovert yang merasakan dengan menggunakan pengindra atau Sensing, membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan melibatkan perasaan atau Feeling serta melihat dunia luar dengan melakukan penilaian atau Judging. Seseorang dengan tipe kepribadian ESFJ merupakan individu yang terorganisir dan selalu berusaha menyelesaikan pekerjaannya dengan baik, menyukai pekerjaan yang rutin dan terjadwal, mereka merupakan orang yang teratur dan efisien, orang dengan tipe kepribadian ESFJ adalah orang yang kooperatif dan senang bekerja dalam kelompok namun kurang

menyukai hal-hal teoritis, mereka merupakan orang yang hangat dan menyenangkan dalam berinteraksi dengan orang lain.

4. ENFJ (Extrovert – Intuitive – Feeling – Judging)

Tipe Kepribadian ENFJ merupakan tipe kepribadian seorang Extrovert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan media perasaan atau Feeling serta melihat dunia luar dengan melakukan penilaian atau (Judging).

Seseorang dengan tipe kepribadian ENFJ merupakan individu yang ambisius dan pekerja keras, teratur dan berorientasi pada tujuan, bertanggung jawab, diplomatis dan berorientasi pada hasil namun mereka cenderung tergesa-gesa dalam menyelesaikan sesuatu, mereka dengan tipe kepribadian ENFJ merupakan individu yang penuh akan rasa empati, hangat dan suka menolong orang lain, mereka mampu memotivasi orang lain dan mempelopori atau memulai suatu kegiatan, kemudian yang terakhir adalah mereka mampu menghargai pendapat orang lain.

5. ESTP (Extrovert – Sensing – Thinking – Perceiving)

Tipe Kepribadian ESTP merupakan tipe kepribadian seorang dengan skala preferensi Extrovert yang merasakan dengan menggunakan pengindra atau Sensing, membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir (Thinking) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian ESTP merupakan orang yang terkenal paling realitis, pragmatis dan bekerja berdasarkan dengan fakta, mereka berorientasi pada hasil,

mampu menerima dan mengingat dalam banyak informasi. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang mampu bekerja di bawah tekanan dan menyukai sesuatu yang beresiko, memiliki tantangan dan situasi kompetitif karena mereka menganggap tantangan sebagai hal yang justru dihadapi, bukan ditakutkan. Mereka dengan kepribadian ini cenderung lebih suka dalam menyelesaikan tugas pada waktu yang mendekati deadline, mereka seringkali berterus terang dan kurang sensitif.

6. ENTP (Extrovert – Intuitive – Thinking – Perceiving)

Tipe Kepribadian ENTP merupakan tipe kepribadian seorang extrovert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir (Thinking) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian ENTP merupakan orang yang inovatif, kreatif dan menyukai perubahan, mereka dapat mengerjakan beberapa hal dalam sekaligus dan kurang dapat berfokus pada satu hal saja. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang antusias, menarik dan mudah bergaul dengan siapa saja, mereka menyukai perdebatan dan berani menghadapi resiko dengan mempertimbangkan kemungkinan yang terjadi.

7. ESFP (Extrovert – Sensing – Feeling – Perceiving)

Tipe Kepribadian ESFP merupakan tipe kepribadian seorang extrovert yang merasakan dengan menggunakan pengindra (Sensing), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan perasaan (Feeling) serta

melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian ESFP merupakan orang yang menyukai perubahan dan variasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan, mereka lebih mudah untuk mengingat fakta daripada teori, mereka mempunyai kebiasaan yaitu dengan mengerjakan tugas dengan mendekati batas waktu yang ditentukan dan cenderung ingin cepat dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan tersebut. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang kooperatif, mudah bergaul dan suka akan menolong orang lain dan mampu dalam memotivasi serta memberi semangat kepada orang lain.

8. ENFP (Extrovert – Intuitive – Feeling – Perceiving)

Tipe Kepribadian ENFP merupakan tipe kepribadian seorang extrovert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan perasaan (Feeling) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian ENFP merupakan orang yang kreatif dan penuh akan ide – ide baru, mereka merupakan orang yang cepat dalam menyelesaikan masalah, mereka menyukai pekerjaan dalam kelompok atau kerja tim. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang suka menolong, dapat berempati dan berkomunikasi dengan baik, mereka merupakan tipe orang yang cenderung kurang fokus dalam mengembangkan berbagai potensi yang terjadi dan mereka merupakan tipe orang yang tidak menyukai pekerjaan secara rutin atau pekerjaan yang terlalu terstruktur.

9. INFP (Introvert – Intuitive – Feeling – Perceiving)

Tipe Kepribadian INFP merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan perasaan (Feeling) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian INFP merupakan orang yang idealis, sensitif dan kreatif, mereka kurang menyukai aturan, jadwal dan deadline dan kurang menyukai situasi yang kompetitif. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan tipe orang yang sabar dalam mengerjakan tugas – tugas yang kompleks atau susah. Mereka selalu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, mereka juga merupakan orang yang mudah berteman dan memiliki tingkat kesetiaan yang tinggi.

10. ISFP (Introvert – Sensing – Feeling – Perceiving)

Tipe Kepribadian ISFP merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan pengindra (Sensing), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan media perasaan (Feeling) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian ISFP merupakan orang yang memiliki standar yang tinggi dalam bekerja, mereka merupakan orang yang fleksibel dan mudah beradaptasi, mereka cenderung sensitif terhadap adanya konflik dan menghindari perbedaan pendapat. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang tidak menyukai akan adanya peraturan dan struktur yang ketat. ISFP merupakan tipe kepribadian yang berorientasi pada saat ini yaitu apa yang bisa

dikerjakan pada saat ini maka dikerjakan, mereka adalah orang yang sabar, rendah hati dan mau menolong orang lain.

#### 11. INTP (Introvert – Intuitive – Thinking – Perceiving)

Tipe Kepribadian INTP merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir (Thinking) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian INTP merupakan orang yang bersikap analitis dan terampil dalam menyelesaikan sesuatu, mereka mampu memecahkan masalah yang kompleks dan konseptual serta senang bekerja sendiri. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki banyak ide, mereka membuat standard pribadi dalam menyelesaikan sesuatu dan tidak terlalu menyukai keramaian dan basa basi.

#### 12. ISTP (Introvert – Sensing – Thinking – Perceiving)

Tipe Kepribadian ISTP umumnya disebut dengan kepribadian yang pragmatis. ISTP merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan pengindra (Sensing), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir (Thinking) serta melihat dunia luar dengan melakukan pengamatan (Perceiving). Seseorang dengan tipe kepribadian ISTP merupakan orang yang logis, realitis dan praktis, mereka lebih menyukai tindakan dibandingkan berbicara, mereka juga menyukai tantangan serta mampu menangani situasi yang kritis. Mereka adalah orang yang fokus pada inti dari

permasalahan dan cenderung mengabaikan aturan dalam mencapai tujuannya. Mereka dengan tipe kepribadian ini adalah tipe orang yang tidak suka diawasi dalam bekerja dan memilih bekerja sendiri.

#### 13. INFJ (Introvert – Intuitive – Feeling – Judging)

Tipe Kepribadian INFJ merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan perasaan (Feeling) serta melihat dunia luar dengan melakukan penilaian (Judging). Seseorang dengan tipe kepribadian INFJ merupakan kepribadian yang kreatif, original dan praktis, mereka selalu berhati – hati dalam bertindak dan memiliki pendirian yang tegas, mereka selalu berusaha mencari cara yang tepat agar dapat memberikan hasil yang terbaik. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang suka menuntut orang lain supaya memiliki standard yang sama dengan dirinya. Mereka adalah orang yang menyukai situasi tenang dan terorganisir untuk bekerja.

#### 14. ISFJ (Introvert – Sensing – Feeling – Judging)

Tipe Kepribadian ISFJ merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan pengindra (Sensing), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan media perasaan (Feeling) serta melihat dunia luar dengan melakukan penilaian (Judging). Seseorang dengan tipe kepribadian ISFJ merupakan orang yang teliti, akurat dan selalu bersungguh -sungguh dalam mengerjakan sesuatu, mereka memiliki ingatan yang baik terhadap setiap detail. Mereka dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang mampu menyelesaikan tugas



secara tepat waktu, mereka mengerjakan sesuatu secara bertahap dan fokus pada satu kegiatan. Disamping itu mereka juga adalah orang yang setia, bertanggung jawab dan memiliki disiplin diri.

#### 15. INTJ (Introvert – Intuitive – Thinking – Judging)

Tipe Kepribadian INTJ merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan intuitif (Intuitive), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir (Thinking) serta melihat dunia luar dengan melakukan penilaian (Judging). Seseorang dengan tipe kepribadian INTJ merupakan orang yang mandiri dan senang akan bekerja sendiri, mereka teratur dan bertanggung jawab, mereka juga dapat memecahkan masalah secara kreatif. Orang dengan tipe kepribadian ini merupakan orang yang memiliki ide serta gagasan ke depan dan cenderung teoritis namun disamping itu orang dengan tipe kepribadian ini adalah orang yang mudah merasa frustrasi apabila tujuannya tidak dapat tercapai.

#### 16. ISTJ (Introvert – Sensing – Thinking – Judging)

Tipe Kepribadian ISTJ merupakan tipe kepribadian seorang introvert yang merasakan dengan menggunakan pengindra (Sensing), membuat keputusan dan menarik kesimpulan dengan cara berpikir (Thinking) serta melihat dunia luar dengan melakukan penilaian (Judging). Seseorang dengan tipe kepribadian ISTJ merupakan orang yang praktis, logis dan realitis, mereka lebih mudah mengingat informasi dalam bentuk fakta dan dapat mengerjakan sesuatu secara detail. Mereka merupakan orang yang suka dalam bekerja sendiri dan membutuhkan

petunjuk yang jelas dalam mengerjakan sesuatu. Mereka merupakan pekerja keras dan dapat diandalkan, juga serius, pendiam serta cenderung kaku dan kurang fleksibel

## **2.5. Pengertian Komputer**

Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut : Menerima input, Memproses input tadi sesuai dengan programnya, Menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan, Menyediakan output dalam bentuk informasi (Mustariadi, 2020).

Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output di bawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi program yang tersimpan pada memori.

Analisa kebutuhan sistem terbagi menjadi 3, antara lain :

- 1) Hardware atau perangkat keras komputer adalah sebuah komponen fisik pada komputer yang digunakan oleh sistem untuk menjalankan perintah yang telah diprogramkan atau dalam arti singkatnya sebuah komponen pada komputer yang bisa disentuh, dilihat dan diraba. Dalam penelitian ini hardware yang digunakan adalah Laptop Acer Processor Intel Core i3.
- 2) Software adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.

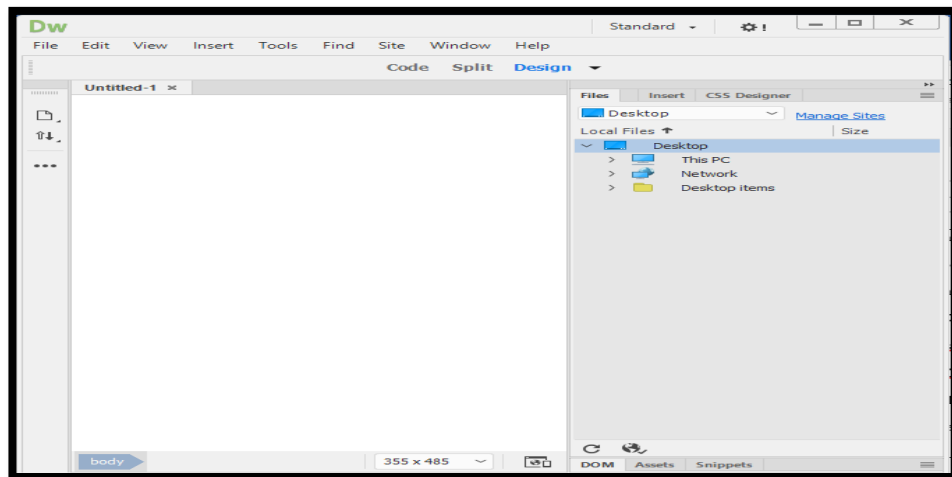
Software terdiri dari sistem operasi (program dasar pada komputer yang menghubungkan pengguna dengan perangkat komputer), dan program atau aplikasi komputer. Dalam penelitian ini software yang digunakan adalah Sistem Operasi Windows 10 dengan aplikasi Adobe Dreamweaver (digunakan untuk membuat website).

- 3) Brainware adalah orang yang menggunakan, memakai ataupun mengoperasikan perangkat komputer atau manusia yang terlibat dalam mengoperasikan atau pemakaian serta mengatur sistem di dalam perangkat komputer.

## **2.6. *Adobe Dreamweaver***

*Adobe Dreamweaver* merupakan aplikasi pengembang yang berfungsi untuk mendesain web yang dibuat, dikembangkan, dan diproduksi oleh Adobe System. Aplikasi pengembang web ini sangat digemari oleh web desainer dalam merancang web sebab perangkat lunak komputer ini memiliki kelebihan dan kemudahan dalam penggunaannya. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengembangan web dapat dilakukan secara visual, sehingga hasil perancangan web dapat langsung terlihat tanpa harus menggunakan aplikasi bantu peramban seperti Google Chrome, Firefox atau Internet Explorer. Teknologi web yang didukung oleh Adobe Dreamweaver sangat beragam, salah satunya adalah teknologi untuk kebutuhan pengembangan web berbasis mobile (Mandar, 2017).

Adapun antarmuka tampilan awal dari aplikasi Adobe Dreamweaver CC 2019 terlihat pada Gambar 2.1.



**Gambar 2.1. Tampilan Awal Adobe Dreamweaver**

## 2.7. PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan memproses dan mengolah data secara dinamis. PHP dapat dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language*, artinya sintak-sintak dan perintah program yang ditulis akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi dapat di sertakan pada halaman HTML biasa (Karman & Martadinata, 2017).

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, dan Perl serta mudah untuk dipelajari. PHP merupakan bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan (Hans, 2016).

PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis website. Oleh karena itu, PHP dapat dijalankan menggunakan browser. PHP memiliki sifat dinamis dan interaktif. Dinamis yang artinya website tersebut bisa berganti konten sesuai kondisi tertentu, misalnya dapat menampilkan produk yang berbeda-beda untuk setiap pengunjung (Enterprise, 2019).

## 2.8. *MySQL*

*MySQL* adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel (Hans, 2016).

*MySQL* adalah *database server open source* yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat *software database* ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu *project*. Adanya fasilitas *API (Application Programming Interface)* yang dimiliki oleh *MySQL*, memungkinkan bermacam – macam aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data *MySQL*.

## 2.9. **Konsep Perancangan Basis Data**

Sistem basis data merupakan sekumpulan basis data dengan para pemakai yang menggunakan basis data secara bersama-sama, personil yang merancang dan mengelola basis data, teknik-teknik untuk merancang dan

mengelola basis data, serta sistem komputer yang mendukungnya. Komponen utama penyusun sistem basis data adalah perangkat keras, sistem operasi, basis data, sistem pengelola basis data (DBMS), pemakai (*Programmer, User mahir, user umum, user khusus*) (Pamungkas, 2017).

Basis data merupakan komponen mendasar suatu sistem informasi, dimana pengembangan atau penggunaannya harus dilihat dari perspektif yang lebih luas berdasarkan kebutuhan organisasi (Indrajani., 2017).

Desain basis data adalah proses membuat desain yang akan mendukung operasional dan tujuan perusahaan. Tujuan desain basis data adalah :

1. Menggambarkan relasi data, antara data yang dibutuhkan oleh aplikasi dan user view
2. Menyediakan model data yang mendukung seluruh transaksi yang diperlukan
3. Menspesifikasikan desain dengan struktur yang sesuai dengan kebutuhan sistem

Ada tiga fase dalam membuat desain basis data, yaitu :

1. *Conceptual Database Design*

Merupakan suatu proses pembentukan model yang berasal dari informasi yang digunakan dalam perusahaan yang bersifat independen dari keseluruhan aspek fisik. Model data tersebut dibangun menggunakan informasi dalam spesifikasi kebutuhan user dan merupakan sumber informasi untuk fase desain logikal.

2. *Logical Database Design*

Merupakan suatu proses pembentukan model yang berasal dari informasi yang digunakan dalam perusahaan berdasarkan model data tertentu, namun independen terhadap DBMS tertentu dan aspek fisik lainnya. Misalnya relasional. Model data konseptual yang telah dibuat sebelumnya, diperbaiki dan dipetakan kembali ke dalam model data logikal.

### 3. *Physical Database Design*

Merupakan proses yang menghasilkan deskripsi implementasi basis data pada penyimpanan sekunder. Menggambarkan struktur penyimpanan dan metode akses yang digunakan untuk mencapai akses yang efisien terhadap data. Dapat dikatakan juga desain fisik merupakan cara pembuatan menuju DBMS tertentu.

Sebagai satu kesatuan istilah, basis data (*database*) sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

- a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
- c. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

## **2.10. Data Flow Diagram**

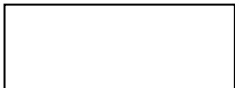
Diagram alir data sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (Firman, 2019).

*Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebagai alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan antara satu dengan yang lain berupa alur data, baik secara manual maupun komputerisasi (Lasminiasih, 2016).

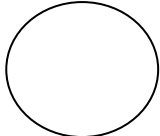
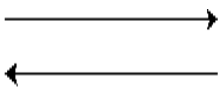
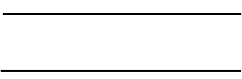
DFD adalah diagram yang menggambarkan aliran data dari proses yang biasa disebut sebagai sistem informasi. diagram aliran data juga menyediakan informasi tentang input dan output dari setiap entitas dan proses itu sendiri. DFD memberikan notasi dan menjelaskan konsep penting tentang pergerakan data antara langkah manual dan otomatis, dan menyediakan cara untuk menggambarkan alur kerja dalam suatu organisasi. DFD juga dilihat sebagai deskripsi grafis dari sumber dan tujuan data, menunjukkan dari mana data itu berasal dan kemana perginya. Dalam arti lain, data masuk atau keluar dari sistem (Yendrianof, et al., 2022).

Adapun simbol data flow diagram, terlihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1. Simbol Data Flow Diagram**

Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> , Simbol ini digunakan untuk menggambarkan asal atau tujuan data



	Proses, Simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data
	<i>Data flow</i> , Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan.
	<i>Data Store</i> , Simbol ini digunakan untuk menggambarkan data <i>flow</i> yang sudah disimpan atau diarsipkan.

### 2.11. Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship* (ER) Modeling adalah sebuah pendekatan *top-bottom* dalam perancangan basis data yang dimulai dengan mengidentifikasi data-data terpenting yang disebut dengan entitas dan hubungan antara entitas-entitas tersebut yang digambarkan dalam suatu model (Indrajani., 2017).

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analyst dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database (Suprpto, 2021).

Pemetaan kardinalitas menyatakan jumlah entitas di mana entitas lain dapat dihubungkan ke entitas tersebut melalui sebuah himpunan relasi :

- a. *One to One*

Sebuah entitas pada A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada B dan sebuah entitas pada B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada A.

b. *One To Many / Many To One*


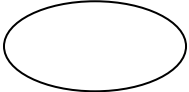
Sebuah entitas pada A berhubungan dengan lebih dari satu entitas pada B dan sebuah entitas pada B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada A, atau sebaliknya (*Many to One*).

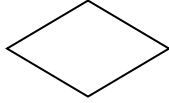

c. *Many To Many*

Sebuah entitas pada A berhubungan dengan lebih dari satu entitas pada B dan sebuah entitas pada B berhubungan dengan lebih dari satu entitas pada A.

Adapun simbol *Entity Relationship* (ER) Diagram, terlihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2. Simbol Entity Relationship Diagram**

Simbol	Keterangan
	Entitas, empat persegi panjang ( <i>rectangle</i> ) yang mewakili sekumpulan/himpunan objek yang berada pada sebuah sistem
	Elips yang mewakili atribut biasa. Pada beberapa kasus, penggunaan simbol elips dapat diganti dengan titik (.) hal ini diperbolehkan untuk

	mengatasi keterbatasan tempat penulisan
	Intan ( <i>diamond</i> )/belah ketupat yang mewakili hubungan antar himpunan entitas. Dalam pemberian keterangan hubungan sebaiknya menggunakan kata kerja, misalnya keluar, daftar, kerja dan sebagainya
	Garis ( <i>line</i> ) yang mewakili hubungan antara atribut (elips) dengan entitas ( <i>rectangle</i> ) dan himpunan entitas ( <i>diamond</i> ) dengan entitas ( <i>rectangle</i> ) dan sebaliknya.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Subjek Penelitian**

Korps Brimob Polri sebagai pelaksana utama Mabes Polri yang khusus menangani kejahatan berintensitas dan berkadar tinggi, memiliki sejarah panjang dalam pengabdianya membela dan menjaga bangsa Indonesia. Sepanjang perjalanannya, Brimob Polri andil dalam lembaran sejarah perjuangan bangsa, baik dalam merebut kemerdekaan maupun melawan pemberontak di masa-masa awal berdirinya Republik Indonesia. Korps Brimob Polri juga tidak terlepas dari tugas Polri dalam menjaga keamanan dan ketertiban dalam negeri.

Korps Brimob Polri yang merupakan cikal bakal organisasi bentukan Jepang mengalami beberapa kali perubahan nama mulai dari Tokubetsu Kaisatsu Tai, Polisi Istimewa, Mobrig (Mobil Brigade) dan Brimob (Brigade Mobil) kala itu perannya mulai kelihatan ketika pada tanggal 8 Maret 1942 Belanda menyerah tanpa syarat kepada Jepang. Sebelumnya Belanda telah menjajah Indonesia kurang lebih tiga setengah abad lamanya. Serah terima kekuasaan dari Belanda ke Jepang dilakukan oleh Gubernur Jenderal Tjarda van Starckenborgh dan Letnan Jenderal Pooten yang merupakan Panglima tertinggi angkatan perang Belanda di Indonesia. Sedangkan Jepang diwakili oleh Panglima Tentara keenam belas, Letnan Jenderal Imamura.

Kegembiraan dan rasa suka-cita bangsa Indonesia karena dibebaskan oleh saudara tua dari belenggu penjajahan ternyata tidak berlangsung lama. Kebaikan Jepang sejak awal pendekatan hingga keberhasilannya menduduki Indonesia semata-mata hanyalah merupakan kedok dan tipu daya. Sasaran Jepang yang utama adalah untuk memperoleh dukungan dan bantuan dari bangsa Indonesia dalam program invasinya. Hal itu, terbukti sekitar setelah dua minggu berada di Indonesia, sifat dan tujuan sebagai imperialis mulai tampak dengan jelas.

Dengan dalih untuk mempermudah pengambilalihan kekuasaan dan pemerintahan, pemerintah militer Jepang secara berturut-turut mengeluarkan peraturan-peraturan imperialisnya yaitu Undang-Undang Nomor 2 Tanggal 8 Maret 1942 dan Undang-Undang Nomor 3 Tanggal 20 Maret 1942. Isi pokok kedua undang-undang tersebut adalah melarang semua bentuk kegiatan pergerakan. Semua organisasi politik dan berbagai organisasi pergerakan yang ada di Indonesia dibekukan. Pembekuan ini dilakukan dengan alasan untuk menciptakan kestabilan keamanan. Bendera merah putih dilarang dikibarkan dan lagu Indonesia Raya dilarang diperdengarkan dan dinyanyikan.

Setelah sekitar dua bulan Jepang menduduki Indonesia, situasi perang Asia Timur Raya mulai berbalik. Keunggulan pasukan Jepang di berbagai front telah berbalik menjadi kekalahan. Hal ini terbukti bahwa armada Jepang di Laut Karang dapat dihancurkan oleh sekutu pada tanggal 7 Mei 1942 dan pada 7 Agustus 1942 pasukan sekutu berhasil menduduki kawasan Kepulauan Salomon di Samudera Pasifik. Dikarenakan dua

kekalahan yang berturut-turut serta keterbatasan personel akhirnya Jepang memutuskan untuk mengubah strategi perangnya.

Bedasarkan surat keputusan Departemen Kepolisian Negara No. Pol. 13 / MB / 1959 tanggal 25 April 1959 maka kesatuan Mobile Brigade (Mobrig) diubah susunannya menjadi tingkat Batalyon. Koordinator Mobile Brigade daerah menjadi Komandemen Daerah dan koordinator Mobile Brigade Jawatan Kepolisian Negara diubah menjadi Komandemen Mobile Brigade Pusat (Komopu). Dalam menghadapi tantangan, terutama karena banyaknya pemberontakan dan separatisme, pimpinan Mobrig memandang perlu pembentukan pasukan khusus yang mempunyai kemampuan khusus pula. Maka, sekitar tahun 1954-1959 mulai dirintis pembentukan pasukan Ranger (Pelopor). Setelah selesai mengikuti pendidikan di SPMB Porong Watu kosek, sebagai penutup rangkaian proses pendidikan para siswa pendidikan Ranger wajib mengikuti tes mision atau praktik langsung ke medan perang. Jika ujian akhir bisa dilewati dengan baik, selesailah proses pendidikan Ranger. Pasca pendidikan Ranger angkatan pertama, segera dilakukan evaluasi. Evaluasi dilanjutkan dengan penyempurnaan pendidikan. Dengan persiapan yang lebih baik, segera dimulailah pendidikan Ranger angkatan ke-2 dan ke-3. Dengan demikian, pada akhir 1959 SPMB mampu membentuk tiga Kompi Ranger. Ketiga Kompi Ranger itu adalah Kompi 5994 dengan Komandan Kompi AKP Loemy, Kompi 5995 dengan Komandan Kompi AKP Anton Soedjarwo dan Kompi 5996 dengan Komandan Kompi AKP Saim. Karena AKP Saim ditugaskan ke luar negeri, Komandan Kompi 5996 lalu dijabat oleh AKP Hudaya Sumarya.

Pendidikan Ranger terakhir angkatan ke-6 berlangsung pada tahun 1961. Setelah itu, Ranger berubah nama menjadi Pelopor. Setelah berubah nama menjadi Pelopor, sejak tahun 1962-1968 dilangsungkan pendidikan Pelopor angkatan I – VIII. Pada 13 Maret 1961 Kompi Pelopor dikembangkan menjadi Batalyon Pelopor. Selanjutnya dikembangkan lagi menjadi Resimen Pelopor (Menpor).

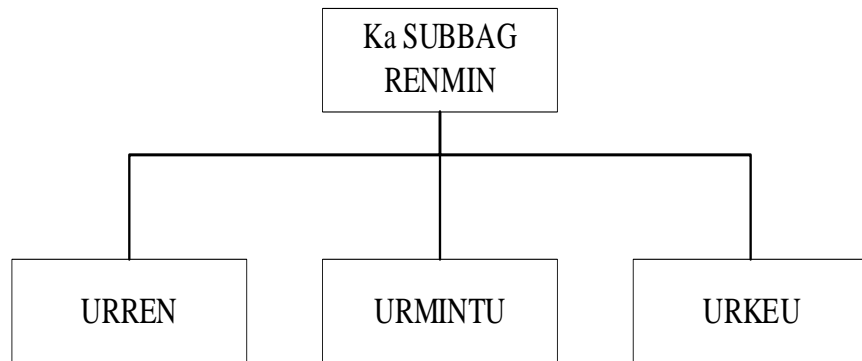
Berdasarkan surat order Y. M. Menteri Kepala Kepolisian Negara No. Pol. 23 /61/ tanggal 12 Agustus 1961 ditetapkan bahwa tanggal 14 November 1961 merupakan hari Mobile Brigade ke-16. Pada tanggal 14 November 1961 tersebut, Presiden Republik Indonesia Ir. Soekarno selaku Irup upacara menganugerahkan Pataka “Nugraha Cakanti Yana Utama” sebagai penghargaan pemerintah atas pengabdian dan kesetiaan Mobile Brigade. Saat itu pula Presiden RI secara resmi mengubah nama satuan ini dari Mobile Brigade menjadi Brigade Mobile. Pengubahan nama ini dilakukan dengan alasan penyesuaian nama Brigade Mobile yang berkaidah bahasa Indonesia. Itulah sekilas perjalanan nama organisasi ini dari Tokubetsu Keisatsu Tai, Polisi Istimewa, Mobile Brigade sampai saat ini menjadi Brigade Mobile (Brimob).

### **3.1.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di Korps Brimob Polri Daerah Bengkulu yang beralamat di Jalan Irian Kelurahan Surabaya Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu. Waktu penelitian dimulai pada bulan Juni 2022 sampai dengan November 2022.

### 3.1.2. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi Korps Brimob Polri Daerah Bengkulu dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1. Struktur Organisasi**

### 3.1.3. Tugas dan Wewenang

Adapun Tugas dan Wewenang pada Korps Brimob Polri Daerah Bengkulu, antara lain :

1) Kasubbag RENMIN

Memerintah dan mengesahkan rancangan dari (URREN, URMINTU, URKFU) serta sebagai penanggung jawab kebijakan kepada komandan satuan

2) URREN

Membuat rancangan kebutuhan anggaran dan lainnya untuk kemajuan satuan serta bertanggung jawab kepada Kasubbag RENMIN

3) URMINTU



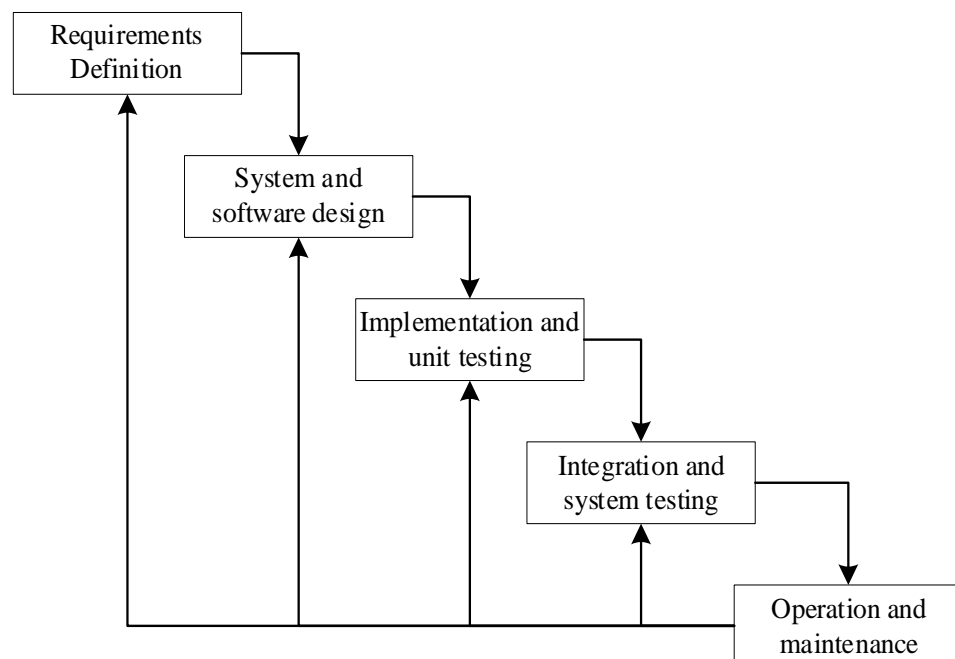
Membuat dan merancang administrasi anggota atau personel, serta mengadakan tes psikologi personil per 6 bulan, serta bertanggung jawab langsung dengan Kasubbag RENMIN

#### 4) URKEU

Membuat, mengeluarkan dan memproses sistem penggajian, serta tunjangan personel dan bertanggung jawab langsung dengan Kasubbag RENMIN

### 3.2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode *waterfall*. Secara garis besar metode *waterfall* salah satu metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 (lima) tahap yang saling berkaitan, seperti tampak pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2. Tahapan Metode *Waterfall***

Keterangan :

- 1) *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2) *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3) *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4) *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak.

5) *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

### **3.3. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

#### **a. Observasi**

Pengumpulan data melalui observasi ini dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan tes kepribadian di Korps Brimob Polri Bengkulu.

#### **b. Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas

#### **c. Studi Pustaka**

Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data yang diambil dari perpustakaan atau yang berupa karya ilmiah, jurnal, buku-buku yang berhubungan dengan penulisan ini.

### **3.4. Metode Perancangan Sistem**

#### **3.4.1. Analisis Sistem Aktual**

Setiap manusia di dunia ini pasti dilahirkan dengan memiliki tipe kepribadian dan karakter sifat yang beragam. Masing-masing orang memiliki kepribadian yang tidak disamakan, bahkan anak yang dilahirkan dalam keadaan kembar sekalipun belum tentu memiliki tipe kepribadian yang sama persis. Tipe kepribadian setiap manusia sangatlah beraneka ragam bentuknya. Ada individu yang

berkepribadian baik dan tidak baik, ada yang bersifat kritis dan tidak, ada yang unggul dalam bidang tertentu dan tidak dan masih banyak lagi bentuknya. Korps Brimob Polri Bengkulu setiap tahunnya dilakukan tes kepribadian untuk anggota yang digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kepribadian anggota. Namun pelaksanaannya selama ini masih dilakukan secara konvensional dan belum berbasis komputer, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan hasil tes kepribadian anggota tersebut.

### **3.4.2. Analisis Sistem Baru**

Sistem baru dibuat berdasarkan masalah-masalah yang terdapat pada sistem lama dengan melakukan pengembangan untuk membuat aplikasi tes kepribadian yang digunakan untuk mempermudah Korps Brimob Polri Bengkulu mendapatkan hasil tes kepribadian tersebut. Aplikasi yang dimaksud yakni aplikasi berbasis web sehingga dapat diakses melalui internet. Dalam menentukan hasil tes kepribadian tersebut, pada aplikasi telah diterapkan Metode *Myers-Birggs Type Indikator* yang difokuskan untuk mengukur kecerdasan, bakat dan tipe kepribadian seseorang.

#### **A. Penerapan Metode Myers-Birggs Type Indikator (MBTI)**

Dalam menentukan hasil tipe kepribadian, maka terdapat 8 skenario yang digunakan untuk melakukan perhitungan, seperti Tabel 3.1.

#### **Tabel 3.1. Perhitungan Menentukan Hasil Tipe Kepribadian**

No.	Skenario	Perhitungan
1	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Extrovert</i> (E)	Hasil skor pada dimensi <i>Extrovert</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Introvert</i>
2	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Introvert</i> (I)	Hasil skor pada dimensi <i>Introvert</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Extrovert</i>
3	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Intuitive</i> (N)	Hasil skor pada dimensi <i>Intuitive</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Sensing</i> .
4	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Sensing</i> (S)	Hasil skor pada dimensi <i>Sensing</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Intuitive</i>
5	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Feeling</i> (F)	Hasil skor pada dimensi <i>Feeling</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Thinking</i>
6	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Thinking</i> (T)	Hasil skor pada dimensi <i>Thinking</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Feeling</i>
7	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Judging</i> (J)	Hasil skor pada dimensi <i>Judging</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Perceiving</i>
8	Menentukan hasil tipe kepribadian <i>Perceiving</i> (P)	Hasil skor pada dimensi <i>Perceiving</i> memiliki jumlah yang lebih besar dibandingkan skor pada dimensi <i>Judging</i>

Misalkan terdapat data hasil tes personel brimob pada tes kepribadian kategori *Extrovert dan Introvert* dengan nilai sebagai berikut :

Nilai Ekstrovert = 26

Nilai Introvert = 16

Nilai Intuitve = 17

Nilai Sensing = 27

Nilai Feeling = 25

Nilai Thinking = 18

Nilai Judging = 18

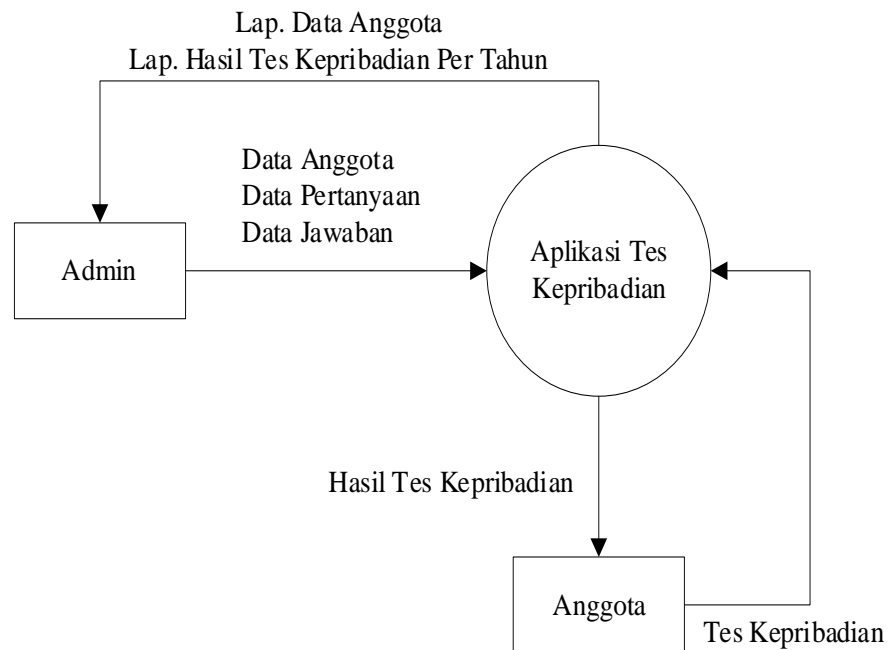
Nilai Perceiving = 26

Dari nilai yang diperoleh tersebut dimasukkan ke dalam skenario pada Tabel

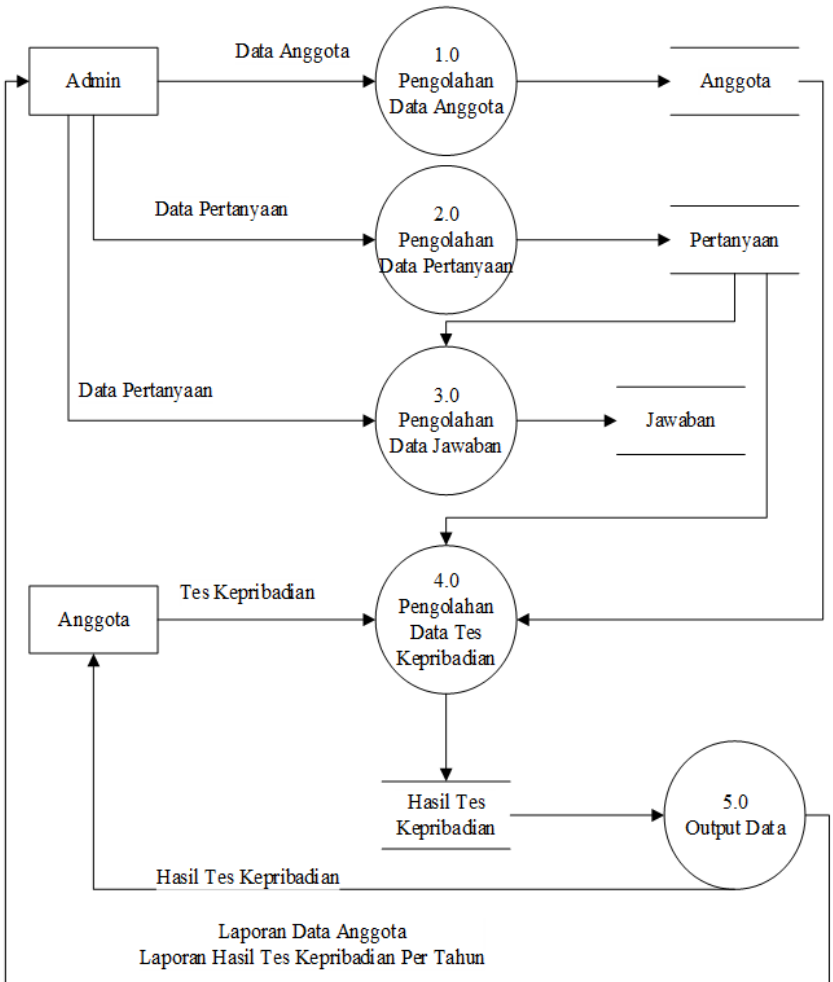
3.1. dan menghasilkan tipe kepribadian untuk personel :

- 1) Extrovert
- 2) Sensing
- 3) Feeling
- 4) Perveicing

### B. DFD (Data Flow Diagram)



**Gambar 3.3. Diagram Konteks**



**Gambar 3.4. Diagram Level 0**

**C. Rancangan File**

1. Tabel Admin

Nama File : tbladmin

Kunci Utama : username

Kunci Tamu : -

**Tabel 3.2. Admin**

No	Field/Atribut	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	username	Varchar	30	Username



2.	password	Varchar	30	Password
----	----------	---------	----	----------

## 2. Tabel Anggota

Nama File : tblanggota

Kunci Utama : nrp

Kunci Tamu : -

### Tabel 3.3. Anggota

No	Field/Atribut	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	nrp	Varchar	8	NRP Anggota
2.	nama	Varchar	50	Nama Anggota
3	agama	Varchar	10	Agama
4	pendidikanumum	Varchar	5	Pendidikan Umum
5	pendidikanpolri	Varchar	50	Pendidikan Polri
6	pendidikankejuruan	Varchar	50	Pendidikan Kejuruan

## 3. Tabel Pertanyaan

Nama File : tblpertanyaan

Kunci Utama : kdpertanyaan

Kunci Tamu : -

### Tabel 3.4. Pertanyaan

No	Field/Atribut	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	kdpertanyaan	Varchar	3	Kode Pertanyaan
2	Kategori	Varchar	50	Kategori Soal
3	pertanyaan	Varchar	50	Pertanyaan

## 4. Tabel Hasil Tes Kepribadian

Nama File : tblhasil

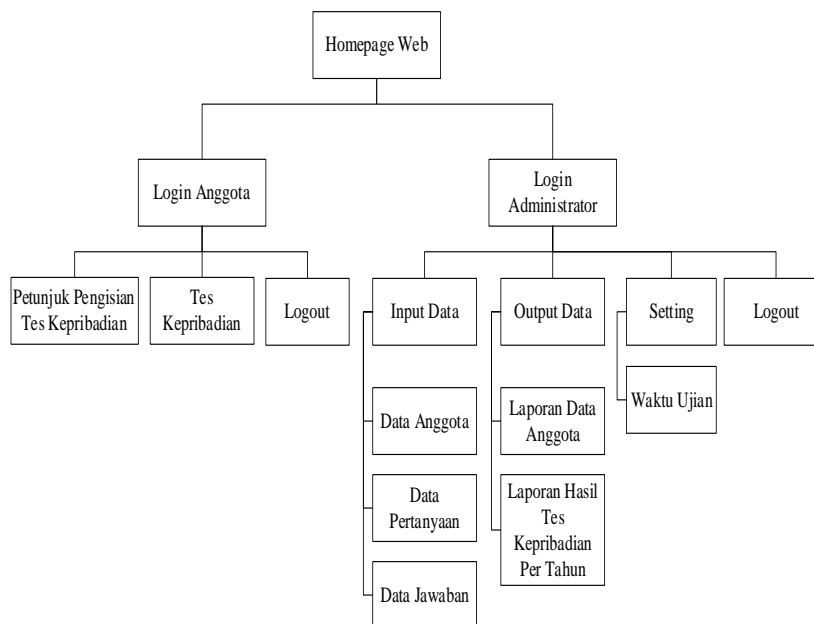
Kunci Utama : kdhasil

Kunci Tamu : nrp

**Tabel 3.5. Hasil Tes Kepribadian**

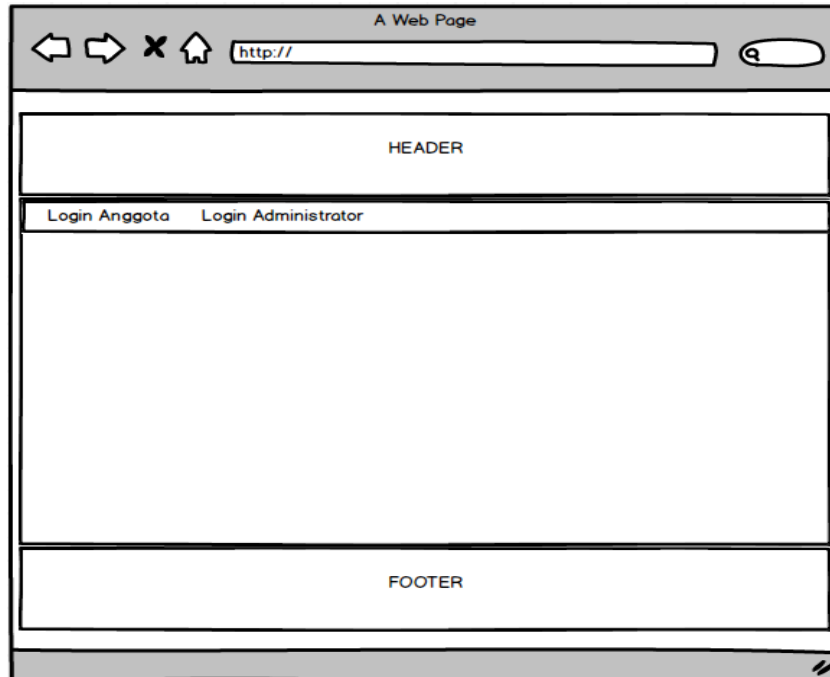
No	Field/Atribut	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Kdhasil	Varchar	5	Kode Hasil Tes Kepribadian
2.	Tgltes	Date	10	Tanggal Tes Kepribadian
3	nrp	Varchar	8	NRP Anggota
4	Hasiltes	Float	3	Hasil Tes Kepribadian
5	Ket	Varchar	30	Keterangan Hasil Tes Kepribadian

#### D. Rancangan Struktur Menu



**Gambar 3.5. Rancangan Struktur Menu**

## E. Rancangan Aplikasi Homepage Web



Gambar 3.6 Homepage Web

## F. Rancangan Aplikasi Untuk Administrator

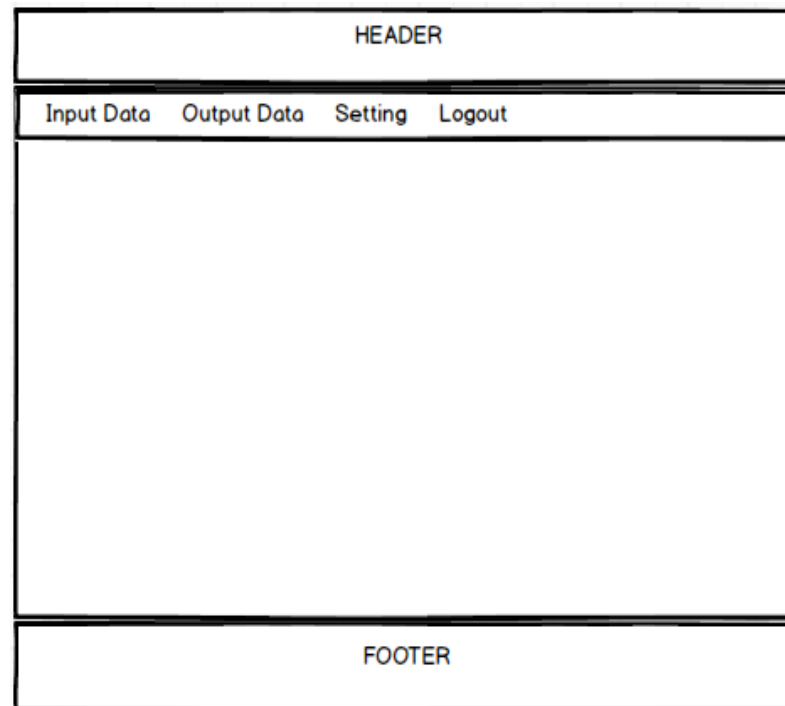
### 1. Login Administrator

The diagram shows the layout for the administrator login page. It includes the following elements:

- HEADER:** A horizontal bar at the top.
- Navigation:** Two links, "Login Anggota" and "Login Administrator", are located below the header.
- Login Form:** A central box titled "Login Administrator" containing:
  - Two input fields: "Username" and "Password".
  - A "Login" button positioned at the bottom right of the form.
- FOOTER:** A horizontal bar at the bottom of the page content.

Gambar 3.7. Login Administrator

## 2. Menu Utama Administrator



**Gambar 3.8. Menu Utama Administrator**

## 3. Input Data Anggota

HEADER

Input Data   Output Data   Setting   Logout

Input Data Anggota

NRP

Nama

Agama

Pendidikan Umum

Pendidikan Polri

Pendidikan Kejuruan

**Simpan**

NRP	Nama	Agama	Pendidikan I	Pendidikan Kejuruan	Aksi
xxx xxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	<a href="#">Koreksi</a> <a href="#">H</a>
xxx xxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	<a href="#">Koreksi</a> <a href="#">H</a>

FOOTER

**Gambar 3.9. Input Data Anggota**

4. Input Data Pertanyaan

HEADER

Input Data   Output Data   Setting   Logout

Input Data Pertanyaan

Tipe Kepribadian

Kode Pertanyaan

Pertanyaan

**Simpan**

Tipe Kepribadian	Kode Pertanyaan	Pertanyaan	Aksi
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxx	<a href="#">Koreksi</a> <a href="#">Hapus</a>
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxx	<a href="#">Koreksi</a> <a href="#">Hapus</a>
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxx	<a href="#">Koreksi</a> <a href="#">Hapus</a>

FOOTER

Gambar 3.10. Input Data Pertanyaan

5. Input Data Jawaban

HEADER

---

Input Data   Output Data   Setting   Logout

---

Input Data Jawaban

Kode Jawaban

Kode Pertanyaan

Jawaban A

Jawaban B

Jawaban C

Kode Jawaban	Kode Pertanyaan	Jawaban A	Jawaban B	Jawaban C	Aksi
xxxx	xxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	<a href="#">Koreksi Hapus</a>
xxxx	xxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	<a href="#">Koreksi Hapus</a>
xxxx	xxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	<a href="#">Koreksi Hapus</a>

---

FOOTER

Gambar 3.11. Input Data Jawaban

6. Output Laporan Data Anggota

KOP

---

Laporan Data Anggota

No	NRP	Nama	Agama	Pendidikan Umum	Pendidikan Polri	Pendidikan Kejuruan
99	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
99	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
99	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
99	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx

Bengkulu, d/M/y  
Pimpinan

xxxxxxxxxxxxxxxx

**Gambar 3.12. Output Laporan Data Anggota**

7. Output Laporan Hasil Tes Kepribadian Per Tahun

KOP		
Laporan Hasil Tes Kepribadian Tahun : 9999		
NRP	Nama	Hasil Tes Tipe Kepribadian
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxxx
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxxx
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxxx
xxxxx	xxxxx	xxxxxxxxxxxx

Bengkulu, d/M/y  
Pimpinan

xxxxxxxxxxxxxxxx

**Gambar 3.13. Output Laporan Hasil Tes Kepribadian Per Tahun**

8. Setting Waktu Tes Kepribadian

HEADER	
Input Data   Output Data   Setting   Logout	
Setting Waktu Tes Kepribadian	
Tanggal Tes Kepribadian	<input type="text"/> sampai dengan <input type="text"/>
Waktu Tes Kepribadian	<input type="text"/> sampai dengan <input type="text"/>
<input type="button" value="Update"/>	
FOOTER	

**Gambar 3.14. Setting Waktu Tes Kepribadian**

## **G. Rancangan Aplikasi Untuk Anggota**

### 1. Login Anggota

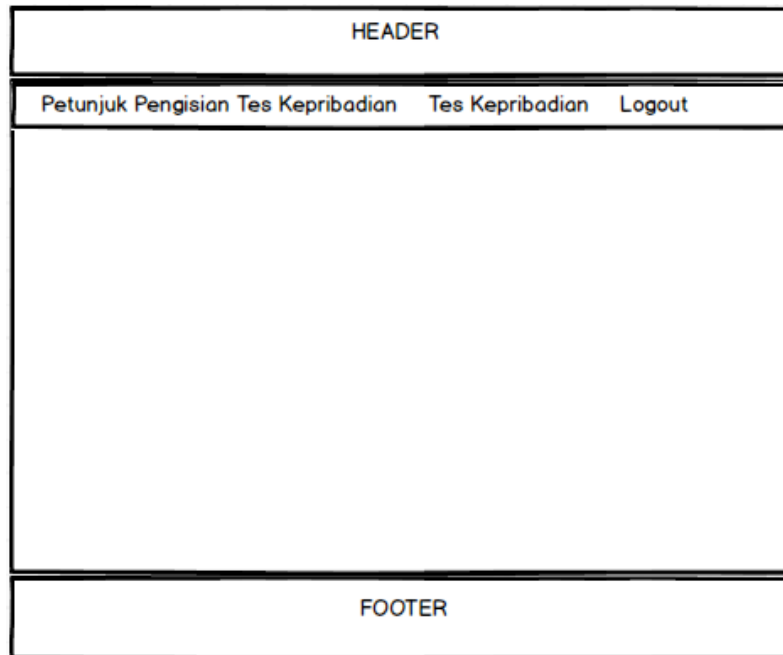
The diagram illustrates the layout of the member login page. It is structured as follows:

- HEADER:** A top horizontal bar containing the text "HEADER".
- Navigation:** A horizontal bar below the header containing two links: "Login Anggota" and "Login Administrator".
- Main Content Area:** A large rectangular area containing:
  - A sub-header "Login Anggota" at the top left.
  - Two input fields: "NRP" and "Password", each with a corresponding text label to its left and a rectangular input box to its right.
  - A "Login" button located at the bottom right of the input fields.
- FOOTER:** A bottom horizontal bar containing the text "FOOTER".

**Gambar 3.15. Login Anggota**

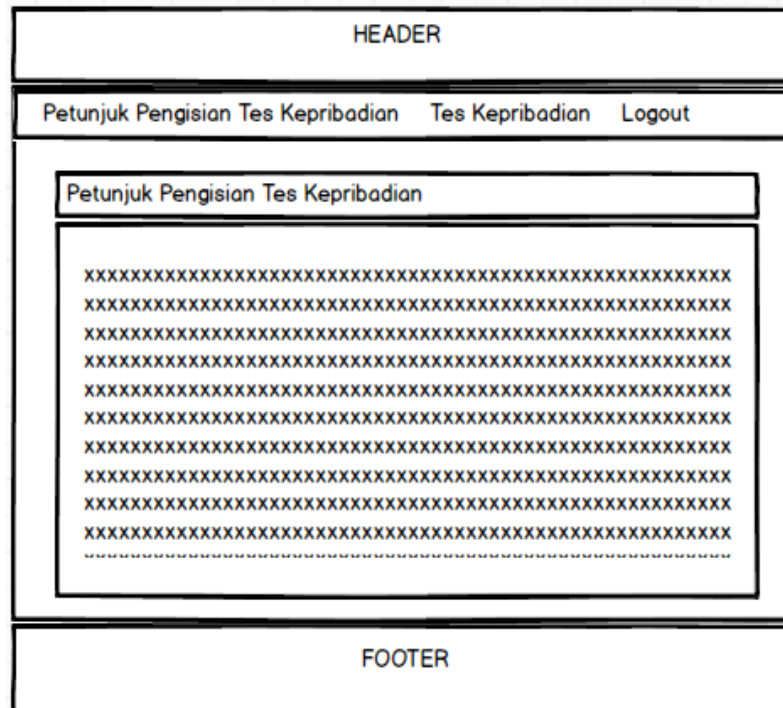
### 2. Menu Utama Anggota





Gambar 3.16. Menu Utama Anggota

3. Petunjuk Pengisian Tes Kepribadian



Gambar 3.17. Petunjuk Pengisian Tes Kepribadian



### **Gambar 3.19. Output Hasil Tes Kepribadian**

#### **3.5. Metode Pengujian Sistem**

Suatu program yang diuji akan dievaluasi apakah keluaran atau output yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diinginkan atau tidak. Metode pengujian yang dipakai dalam sistem ini adalah metode black box. Metode pengujian black box merupakan metode pengujian dengan pendekatan yang mengasumsikan sebuah sistem perangkat lunak atau program sebagai suatu kotak hitam