

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Karakter adalah sifat bawaan seseorang yang mempengaruhi cara pandang dalam menghadapi suatu masalah. Karakter ini bersifat unik dan berbeda satu dengan yang lainnya sehingga cukup sulit untuk mengelompokkannya dalam golongan tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter bisa dari dalam (intern) atau dari luar (ekstern). Faktor dari dalam biasanya adalah prinsip yang dianut, sehingga dalam menyikapi masalah bisa mengambil tindakan yang sesuai dengan keinginan. Seseorang dapat memiliki pendirian yang kuat dengan mengetahui kemampuan diri sendiri. Sedangkan pendidikan lingkungan sekitar mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan faktor dari luar.

Tidak serta merta setiap orang menduduki posisi yang sesuai dalam pekerjaannya, untuk itulah diperlukan promosi jabatan sebagai salah satu metode peningkatan kualitas kerja bagi tiap karyawan dengan kinerja yang baik. Dibutuhkan sebuah alat yang dapat mengenali sifat dasar dan ciri-ciri karakter karyawan. Alat tersebut dapat menjadi pilihan untuk membantu perusahaan dalam penempatan posisi bagi masing-masing karyawan, Tujuannya untuk menyesuaikan karakteristik yang dimiliki karyawan agar dengan keahlian yang dibutuhkan untuk setiap posisi dalam perusahaan.

Oleh karena itu, aplikasi ini menawarkan solusi agar perusahaan dapat mengetahui karakter karyawan beserta ciri-ciri, kelebihan dan kekurangannya yang pada akhirnya menjadi salah satu faktor yang dapat membantu penempatan posisi jabatan dan keahlian yang diperlukan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas. Masalah dari aplikasi pengenalan karakter manusia ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perusahaan dapat mengetahui karakter karyawan yang akan mengikuti seleksi promosi jabatan ?
- 2) Bagaimana menyesuaikan karakter karyawan dengan jabatan tertentu ?
- 3) Bagaimana mengetahui kelebihan dan kekurangan karyawan berdasarkan karakter ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dimiliki sistem ini adalah :

- 1) Penggolongan 4 karakter manusia[8], yaitu : plegmatis, sanguin, melankolis, dan koleris.
- 2) Sistem hanya menyediakan aplikasi pengenalan karakter, bukan sistem pakar untuk mengetahui psikologi manusia secara mendalam.
- 3) Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, HTML, Javascript, CSS dan MySQL sebagai basis datanya.
- 4) Aplikasi ini tidak menangani masalah keamanan sistem.
- 5) Aplikasi hanya memberikan rekomendasi lingkungan kerja yang sesuai untuk tiap-tiap karakter berdasarkan ciri-ciri, kelebihan, dan kekurangan.
- 6) Tes hanya bisa dilakukan satu kali agar hasil dapat dicapai seakurat mungkin.

### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang:

- 1) Dapat mengetahui karakter karyawan yang mengikuti seleksi promosi jabatan.
- 2) Dapat menyesuaikan karakter karyawan dengan jabatan tertentu.
- 3) Dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan karyawan berdasarkan karakter.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Untuk mempermudah penulis dalam menyusun dan membangun proyek akhir ini, maka dalam penganalisaan masalah penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

#### 1.5.1 Studi Literatur

#### 1.5.2 Pengamatan / Observasi

#### 1.5.3 Pengembangan Aplikasi

##### 1) Analisis

Pada tahap ini dimulai dari identifikasi masalah serta mengumpulkan data-data tentang pengenalan karakter manusia menggunakan pendekatan psikologi kognitif. Nantinya data itu akan digunakan sebagai acuan dalam membangun aplikasi ini.

##### 2) Desain

Tahap selanjutnya dilakukan perancangan aplikasi dengan menentukan salah satu rancang model dari bentuk aplikasi yang akan bangun. Parameter yang akan digunakan dalam pembangunan algoritma sistem tidak terbatas pada empat jenis karakter manusia, namun

juga melibatkan faktor lain seperti sifat petualang, pekerja keras, tingkat adaptasi, kemampuan analitik dan yang lainnya. Sehingga hasilnya akan lebih spesifik untuk setiap user yang berbeda.

### 3) *Coding*

Tahap pembuatan program dengan melakukan transformasi dari disain yang telah dirancang ke bahasa yang dikenal oleh komputer (*coding*) dengan menggunakan bahasa pemograman.

### 4) *Testing*

Pada tahap ini akan diuji fungsionalitas dari program sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah metode blackbox yang menguji hasil dari fungsionalitas, apakah sudah sesuai dengan perancangan dan telah memberikan hasil yang sesuai atau tidak, agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan perancangannya.

#### 1.5.4 Analisis Hasil

#### 1.5.5 Pelaporan

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Keseluruhan dari sistematika penulisan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

### 1) BAB I – Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan proyek akhir.

### 2) BAB II – Landasan Teori

Menjelaskan dasar-dasar teori yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

### 3) BAB III – Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang analisa pembuatan program serta perancangannya.

### 4) BAB IV – Implementasi Dan Pengujian

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi serta uji coba dari aplikasi yang telah dibangun.

### 5) BAB V – Penutup

Berisi kesimpulan dari seluruh proyek akhir dan saran tentang pengembangan aplikasi selanjutnya.