BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Perancangan

Menurut *Al-Bahra Bin Ladjamudin* dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005 : 39), menyebutkan bahwa :

"Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik."

Menurut Pressman (2010), "perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik".

Fase ini adalah inti teknis dari proses rekayasa perangkat lunak. Pada fase ini elemen-elemen dari model analisa dikonversikan. Dengan menggunakan satu dari sejumlah metode perancangan, fase perancangan akan menghasilkan perancangan data, perancangan antarmuka, perancangan arsitektur dan perancangan prosedur. Banyak langkah yang perlu dilakukan dalam perancangan perangkat lunak. Langkah-langkah tersebut menggambarkan struktur data, struktur program, karakteristik antarmuka dan detail prosedur yang merupakan sintesa dari keperluan-keperluan informasi.

2.2 Metodelogi Penelitian

Metode penelitian merupakan prosedur dan cara melakukan pengolahan data yang diperlukan untuk menjawab atau memecahkan masalah penelitian untuk mencapai tujuan tertentu. Sugiyono (2010:2) menyatakan bahwa :

> "Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data yang objektif, valid, dan reliabel dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah."

Dari penjelasan mengenai metode penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa metodelogi penelitian menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian, Tidak ada satu format yang baku tentang metodologi penelitian, tetapi setiap metodologi penelitian tidak terlepas dari kerangka metode ilmiah, pemilihan metodologi penelitian lebih tergantung pada jenis penelitian yang dilakukan, dan perkembangan ilmu pengetahuan memungkinkan munculnya metodologi penelitian yang baru (dinamis).

2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Sedangkan pengembangan sistem dapat dilihat sebagai sebuah proses. Lebih jauh pengembangan sistem pada dasarnya adalah proses

perubahan, penghalusan, transformasi atau tambahan pada produk yang sudah ada.

2.3.1 Tiga Pendekatan Dalam Pengembangan Informasi

Akan dijelaskan mengenai tiga pendekatan pada pengembangan sistem informasi yaitu pendekatan berorientasi proses, pendekatan berorientasi data, dan pengembangan berorientasi objek. Berikut penjelasan mengenai ketiga pendekatan tersebut :

2.3.1.1 Pendekatan Berorientasi Proses

Pendekatan berorientasi proses berfokus pada aliran, penggunaan, dan trasformasi data di dalam sistem informasi. Meliputi penciptaan representasi grafik seperti diagram aliran data(*data flow diagram*), bagan alir(*flow chart*), dan sebagainya. Pada pendekatan ini, data dilacak mulai dari asal/sumbernya, dikelola dalam beberapa proses/tahapan sampai ke tujuan akhirnya. Kelemahan dari pendekatan ini adalah struktur dasar/alami dari data tidak tergambarkan dengan baik dan data terikat pada suatu aplikasi tertentu.

2.3.1.2 Pendekatan Berorientasi Data

Pendekatan berorientasi data menggambarkan struktur dasar dari data, lepas dari dimana dan bagaimana data tersebut digunakan. Model data mendeskripsikan jenis/macam data dan hubungan antar data (E-R Diagram). Aturan bisnis menentukan bagaimana organisasi mengambil dan memproses data

tersebut. Pendekatan ini biasanya fokus untuk perancangan basis data. Pada pendekatan ini, data didefinisikan lepas dari aplikasinya.

2.3.1.3 Pendekatan Berorientasi Objek

Pendekatan berorientasi objek mendeskripsikan sistem sebagai kelas(sekumpulan) objek dan keterhubungannya. Sebuah kelas objek merupakan abstraksi dari sehimpunan objek dengan atribut dan layanan(operasi) yang sama. UML menjadi standar untuk pemodelan berorientasi objek.

2.3.2 Model Pengembangan Sistem Informasi

Dibahas hanya dua model pengembangan untuk membandingkan mana yang lebih efektif dalam penentuan model pengembangan yang akan ditentukan oleh penulis, kedua model tersebut yaitu model sekuensial linear dan model *prototype* sebagai pembandingnya.

2.3.2.1 Model Sekuensial Linear

Model sekuensial linear pertama kali muncul pada tahun 1970 yang diperkenalkan oleh Winston W. Royce. Walaupun sudah dikenal dalam waktu yang lama dan sering dianggap kuno, tetapi model ini paling banyak dipakai dalam industri perangkat lunak.

Model sekuensial linear berisi rangkaian proses yang disajikan secara terpisah, yaitu analisis kebutuhan perancangan, pengkodean, pengujian, serta

implementasi dan pemeliharaan. Setelah setiap proses dilakukan, proses tersebut ditutup dan pengembangan dilanjutkan pada proses berikutnya.

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, dibuatlah proses model sekuensial linear yang dimodifikasi. Keunggulan model ini dibandingkan model sekuensial linear biasa adalah memungkinkan tahap-tahap yang telah dilalui ditinjau kembali, sehingga jika terjadi kesalahan atau kekurangan dalam menentukan kebutuhan ditahap awal bisa dilakukan perbaikan atau penambahan lagi.

Model sekuensial linear melingkupi aktifitas-aktifitas sebagai berikut :

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem Informasi

   Karena sistem bagian dari sebuah sistem yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke *software* tersebut. Pandangan sistem ini penting ketika *software* harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain seperti *software,* manusia, dan *database.*

2. Analisis dan Kebutuhan *Software*

   Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada *software.* Untuk memahami sifat program yang dibangun, analis harus memahami dominasi informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan *interface* yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun *software* didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan/pengguna.

3. Desain

   Desain *software* sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda. Struktur data, arsitektur *software,* representasi *interface,* dan detail(algoritma) prosedural.

4. Generasi Kode

   Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas tersebut. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

5. Pengujian

   Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal *software,* memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

6. Pemeliharaan

   Software akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena *software* harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional. Pemeliharaan *software* mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru.

2.3.2.1.1 Kelebihan Model Sekuensial Linear

Adapun kelebihan pada model pengembangan sistem informasi pada model sekuensial linear, diantaranya :

a. Merupakan model pengembangan paling handal dan paling lama digunakan.
b. Cocok untuk *system software* berskala besar.
c. Cocok untuk *system software* yang bersifat generik.
d. Pengerjaan *project system* akan terjadwal dengan baik dan mudah dikontrol.

2.3.2.1.2 Kekurangan Model Sekuensial Linear

Adapun kekurangan pada model pengembangan sistem informasi pada model sekuensial linear, diantaranya :

a. Persyaratan sistem harus digambarkan dengan jelas. Rincian proses harus benar-benar jelas dan tidak boleh berubah-ubah.
b. Sulit untuk mengadaptasi jika terjadi perubahan spesifikasi pada suatu tahapan pengembangan.

2.3.2.2 Model Prototype

Model *prototype* merupakan suatu metode pengembangan sistem yang berguna dalam hal untuk pembuatan sesuatu perancangan program yang akan dibuat dengan cepat dan bertahap, sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai. Selain itu model *prototype* menjadikan proses pengembangan sistem informasi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi.

Berikut ini merupakan mekanisme pengembangan sistem dengan menggunakan Prototype :

Tahapan-tahapan *prototyping* yaitu :

1. Pengumpulan kebutuhan *user* dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user,* misalnya dengan membuat format input dan format output.
3. Evaluasi *prototyping* dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil, jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.
4. Mengkodekan sistem yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji sistem. Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box, Black Box, Basis Path,* pengujian arsitektur, dan lain-lain.
6. Mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi telah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan, jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
7. Menggunakan sistem. Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

2.3.2.2.1 Kelebihan *Prototype*

Adapun kelebihan pada model pengembangan sistem informasi menggunakan model *prototype*, diantaranya :

a. *Prototype* melibatkan user dalam analisa dan desain.
b. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehinga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
c. Mempunyai kemampuan menangkap *requirement* secara konkret dari pada secara abstrak.
d. Mempersingkat waktu pengembangan Sistem Informasi.
e. Menghemat biaya.

2.3.2.2.1 Kelemahan *Prototype*

Adapun kelemahan atau kekurangan pada model pengembangan sistem informasi menggunakan model *prototype*, diantaranya :

a. Proses analisis dan perancangan terlalu singkat.
b. Mengesampingkan alternatif pemecahan masalah.
c. Bisa kurang fleksibel dalam mengahdapi perubahan.
d. *Prototype* yang dihasilkan tidak selamanya mudah dirubah.
e. *Prototype* terlalu cepat selesai.

Apabila tidak dikelola dengan baik, siklus *prototype* menjadi tidak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi

2.4 UML

UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. (Chonoles, 2003: bab 1) mengatakan sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantik. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen-elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada.

UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain :

1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara terinci untuk menganalisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasikan sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

UML mungkin bisa disebut pengganti dari *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) yang tersebar selama perang metode antara tahun 80-an sampai awal 90-an. UML merupakan bahasa komponen dari sebuah metode dan dilengkapi secara terpisah oleh *Rational Unified Process* (RUP). UML merupakan gabungan dari tiga metode utama bahasa pemodelan di dalam industry yaitu : *Booch, Rumbaugh*, dan *Jacobson*. UML melalui proses standarisasi dengan *Object Management Group* (OMG), dan sekarang menjadi standar OMG.

Aturan-aturan pada UML bisa diklasifikasikan ke dalam :

1. *Syntactic* : rincian aspek dan kombinasi aturan.
2. *Semantic* : rincian arti dari simbol, secara individual dan dalam konteks.

3. *Pragmatic* : panduan bagaimana menggunakan bahasanya (dari simbol).

Sejarah UML sendiri cukup panjang. Sampai era tahun 1990 puluhan metodologi pemodelan berorientasi objek telah bermunculan di dunia. Diantaranya adalah : metodologi *Booch*, metodologi *Coad*, metodologi OOSE, metodologi OMT, metodologi *Shlaer-Mellor*, metodologi *Wirfs-Brock*, dan lainnya. Pada masa itu terkenal sebagai masa perang metodologi (*method war*) dalam pendesainan berorientasi objek. Masing-masing metodologi membawa notasinya, yang mengakibatkan timbul masalah baru apabila kita bekerja sama dengan group/instansi lain yang menggunakan metodologi yang berlainan.

2.4.1 Diagram UML

UML dikelompokan atas beberapa diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu. Sedangkan diagram menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan suatu model. Berikut penjelasan mengenai beberapa Diagram UML, yaitu :

1. *Use Case*

Diagram *use case* memperlihatkan himpunan *use-case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. Diagram Kelas

   Diagaram ini memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram kelas umum dijumpai pada model berorientasi objek.

3. Diagram Aktivitas

   Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

4. Diagram Urutan (*sequence)*

   Diagram urutan adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

5. Diagram Komponen

   Diagram komponen memperlihatkan organisasi serta ketergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

6. Diagram *Deployment*

   Diagram *deployment* memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run-time*). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada di dalamnya. Diagram *deployment* berhubungan erat dengan diagram komponen dimana diagram ini memuat satu atau lebih komponen-komponen.

2.5 Definisi Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis yang diterjemahkan oleh Jogiyanto HM. dalam bukunya Analisis dan Desain Sistem Informasi (2005 : 11), menyebutkan bahwa:

”Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2005 : 13), menyebutkan sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.”

Berdasarkan definisi di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa system informasi adalah sebuah rangkaian prosedur yang menggabungkan subsistem –subsistem yang mempertemukan kebutuhan organisasi dengan laporan yang diperlukan.

2.6 Pengertian Website

Website atau Situs Web menurut Budi Irawan dalam buku Jaringan Komputer merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Diumpamakan situs web ini adalah sebuah buku yang berisi topik tertentu. Website atau Situs Web juga merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang saling berkaitan didalam website tersebut.

Website juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll.

Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

2.6.1 *World Wide Web* (WWW)

Awalnya informasi dapat dicari pada internet dengan menggunakan fasilitas information service berbasis archie, gopher dan WAIS (*Wide Area*

Information System). Pencarian informasi berdasarkan menu-menu pada sistem-sistem tersebut dan output yang dihasilkan berbasis teks. Saat ini dengan teknologi *World Wide Web*, dimungkinkan untuk mengakses informasi secara interaktif, dan bentuk informasinya berupa tampilan grafis maupun teks.

Salah satu layanan aplikasi di internet ini adalah *World Wide Web*(WWW), pelayanan yang cukup baru dikembangkan di internet dan menjadi layanan aplikasi yang paling popular digunakan pemakai jaringan internet dan perkambangannya terus dilakukan sampai saat ini untuk menyempurnakan teknologi ini. WWW atau yang biasa disebut dengan Web saja, bekerja menggunakan teknologi yang disebut *hyper text*, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*).

Dengan adanya fasilitas ini menjadikan Web sebagai salah satu aplikasi yang paling luwes untuk menjelajahi internet. Dengan menggunakan WWW, pengaksesan beragam sumber informasi di internet misalnya gopher, WAIS, ftp,mail dan sebagainya, dapat dilakukan melalui suatu cara yang mengggabungkan beberapa jenis representasi dan metode pengaksesan informasi dan menyajikannya dalam beragam bentuk informasi seperti text, grafik, suara, animasi, video,dan sebagainya.

2.6.2 *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP)

Saat ini dengan teknologi *World Wide Web*, dimungkinkan untuk mengakses informasi secara interaktif, dan bentuk informasinya berupa tampilan grafis maupun teks. Hal ini dimungkinkan dengan adanya *Hyper text Transfer*

Protocol (HTTP) yang digunakan untuk mengakses suatu informasi yang disimpan pada suatu situs web (website).

HTTP bertugas menangani permintaan-permintaan (*request*) dari *browser* untuk mengambil dokumen-dokumen web.HTTP bisa dianggap sebagai sistem yang bermodel client-*server*. Browser web, sebagai clientnya, mengirimkan permintaan kepada *server* web untuk mengirimkan dokumen-dokumen web yang dikehendaki pengguna. *Server* weblalu memenuhi permintaan ini dan megirimkannya melalui jaringan kepada browser. Setiap permintaan akan dilayani dan ditangani sebagai suatu koneksi terpisah yang berbeda.

Semua dokumen web dikirim sebagai file teks biasa. Sewaktu mengirimkan request kepada *server* web, browser juga mengirimkan sedikit informasi tentang dirinya, termasuk jenis-jenis file yang bisa dibaca olehnya. Informasi ini lalu digunakan oleh *server* web untuk menentukan apakah dokumen yang diminta bisa dikirimkan kepada browser atau tidak.

Mekenisme kerja HTTP bisa digambarkan sebagai berikut : Client(browser web) mengirimkan request ke *server*, dengan bentuk seperti ini:Get /index.html HTTP/1.0.

Isi dokumen, yang jenisnya ditentukan pada header Content-Type (dalam contoh di atas, sebuah file teks dengan format HTML) selanjutnya akan dibaca oleh browser web dan ditampilkan kepada pengguna. Dengan cara ini browser web bisa tahu bagaimana ia harus menangani data yang dikirim kepadanya.

2.6.3. HTML

Menurut Mark Ade Syukur (2000:9),HTMLdikenal sebagai bahasa standar untuk membuat dokumen web. Sesungguhnya Hypertext Markup Language (HTML) justru tidak dibuat untuk mempublikasikan informasi di web, namun oleh karena kesederhanaan serta kemudahan penggunaannya, HTML kemudian dipilih orang untuk mendisrtibusikan informasi di web.

Perintah-perintah HTML diletakkan dalam file berekstensi *.html danditandai dengan mempergunakan tag (tanda) berupa karakter "<" dan ">". Tidak seperti bahasa pemrograman terstruktur procedural seperti Pascal atau C, HTML tidak mengenal jumping ataupun looping. Kode-kode HTML dibaca oleh browser dari atas ke bawah tanpa adanya lompatan-lompatan.

Sejauh ini HTML telah mengalami beberapa revisi sepanjang hidupnya, standar yang paling akhir yang sekarang diperkenalkan adalah standar HTML 4.0 yang mendukung antara lain CSS(Cascading style sheet)dynamic content positioning (penempatan isi secara dinamis), downloadable font(jenis font yang bisa di download otomatis) dan sebagainya. Hingga kini tidak semua browser web telah disesuaikan untuk mendukung standar HTML terbaru ini, sehingga banyak masalah inkompantibilitas antara macam- macam browser web.

2.7 Pengertian Kepribadian

Psikologi diakui sebagai ilmu yang berdiri sendiri pada tahun 1879 ketika Wilhelm Wundt mendirikan laboratorium psikologi di Leipzig, Jerman. Laboratorium ini merupakan laboratorium psikologi yang pertama di dunia. Setelah itu

psikologi mengalami perkembangan yang pesat, yang ditandai dengan lahirnya bermacam-macam aliran dan cabang.

Aliran-aliran psikologi lahir karena adanya pemahaman dan keyakinan para ahli yang berbeda-beda dalam memandang manusia. Aliran-aliran yang berkembang dalam bidang psikologi diantaranya : strukturalisme, fungsionalisme, behaviorisme, psikologi gestalt, psikologi dalam, psikologi humanistik, dst. Sedangkan cabang-cabang psikologi berkembang sebagai hasil dari pengkajian perilaku manusia ditinjau dari sudut pandang tertentu. Cabang-cabang psikologi diantaranya : psikologi perkembangan, psikologi pendidikan, psikologi sosial, psikologi kepribadian, psikologi abnormal, psikologi kesehatan, psikologi olah raga, dst.

Psikologi kepribadian, sama halnya dengan cabang-cabang lainnya dari psikologi, memberikan sumbangan yang berharga bagipemahaman tentang manusia melalui kerangka kerja psikologi secara ilmiah. Yang membedakan psikologi kepribadian dengan cabang-cabang lainnya adalah usahanya untum mensintesiskan dan mengintegrasikan prinsip-prinsip yang terdapat dalam bidang-bidang psikologi lain tersebut. Dalam bidang psikologi tidak ada satu bidangpun yang memiliki daerah yang demikian luas seperti psikologi kepribadian (Koeswara 2001 :9)

2.7.1 Tinjauan secara Etimologis

Istilah kepribadian dalam bahasa Inggris dinyatakan dengan personality.Istilah ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu persona, yang berarti

topeng dan personare, yang artinya menembus. Istilah topeng berkenaan dengan salah satu atribut yang dipakai oleh para pemain sandiwara pada jaman Yunani kuno. Dengan topeng yang dikenakan dan diperkuat dengan gerak-gerik dan apa yang diucapkan, karakter dari tokoh yang diperankan tersebut dapat menembus keluar, dalam arti dapat dipahami oleh para penonton.

Dari sejarah pengertian kata personality tersebut, kata persona yang semua berarti topeng, kemudian diartikan sebagai pemaiannya sendiri, yang memainkan peranan seperti digambarkan dalam topeng tersebut. Dan sekarang ini istilah personality oleh para ahli dipakai untuk menunjukkan suatu atribut tentang individu, atau untuk menggambarkan apa, mengapa, dan bagaimana tingkah laku manusia.

2.7.2 Definisi-definisi Kepribadian

Banyak ahli yang telah merumuskan definisi kepribadian berdasarkan paradigma yang merekla yakini dan focus analisis dari teori yang mereka kembangkan. Dengan demikian akan dijumpai banyak variasi definisi sebanyak ahli yang merumuskannya. Berikut ini dikemukakan beberapa ahli yang definisinya dapat dipakai acuan dalam mempelajari kepribadian :

a. Gordon W. W Allport

Pada mulanya Allport mendefinisikan kepribadian sebagai "What a man really is."Tetapi definisi tersebut oleh Allport dipandang tidak memadai lalu dia merevisi definisi tersebut (Soemadi Suryabrata, 2005: 240) Definisi yang

kemudian dirumuskan oleh Allport adalah: “Personality is the dynamic organization within theindividual of those psychophysical systems that determine his unique adjustments to his environment” (Singgih Dirgagunarso, 1998 : 11).

Pendapat Allport di atas bila diterjemahkan menjadi : Kepribadian adalah organisasi dinamis dalam individu sebagai sistem psikofisis yang menentukan caranya yang khas dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

b. Krech dan Crutchfield

David Krech DAN Richard S. Crutchfield (1969) dalam bukunya yang berjudul Elelemnts of Psychologymerumuskan definsi kepribadian sebagai berikut : “Personality is the integration of all of an individual’s characteristics into a unique organization that determines, and is modified by, his attemps at adaption to his continually changing environment.”

(Kepribadian adalah integrasi dari semua karakteristik individu ke dalam suatu kesatuan yang unik yang menentukan, dan yang dimodifikasi oleh usaha-usahanya dalam menyesuaikandiri terhadap lingkungan yang berubah terus-menerus)

c. Adolf Heuken, S.J. dkk.

Adolf Heuken S.J. dkk. dalam bukunya yang berjudul Tantangan Membina Kepribadian (1989 : 10), menyatakan sebagai berikut.

“Kepribadian adalah pola menyeluruh semua kemampuan, perbuatan serta kebiasaan seseorang, baik yang jasmani, mental, rohani, emosional maupun yang sosial. Semuanya ini telah ditatanya dalam caranya yang khas di bawah beraneka pengaruh dari luar. Pola ini terwujud dalam tingkahlakunya, dalam usahanya menjadi manusia sebagaimana dikehendakinya”.

Berdasarkan definisi dari Allport, Kretch dan Crutchfield, serta Heuken dapat disimpulkan pokok-pokok pengertian kepribadian sebagai berikut.

1. Kepribadian merupakan kesatuan yang kompleks, yangterdiri dari aspek psikis, seperti : inteligensi, sifat, sikap, minat, cita-cita, dst. serta aspek fisik, seperti : bentuk tubuh, kesehatan jasmani, dst.
2. Kesatuan dari kedua aspek tersebut berinteraksi dengan lingkungannya yang mengalami perubahan secara terus-menerus, dan terwujudlah pola tingkah laku yang khas atau unik.
3. Kepribadian bersifat dinamis, artinya selalu mengalami perubahan, tetapi dalam perubahan tersebut terdapat pola-pola yang bersifat tetap.
4. Kepribadian terwujud berkenaan dengan tujuan-tujuanyang ingin dicapai oleh individu.

2.7.3 Konsep-konsep yang berhubungan dengan Kepribadian

Ada beberapa konsep yang berhubungan erat dengan kepribadian bahkan kadang-kadang disamakan dengan kepribadian. Konsep-konsep yang berhubungan dengan kepribadian adalah (Alwisol, 2005 : 8-9) :

1. Character(karakter), yaitu penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (banar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit.
2. Temperament(temperamen), yaitu kepribadian yang berkaitan erat dengan determinan biologis atau fisiologis.
3. Traits(sifat-sifat), yaitu respon yang senada atau sama terhadap sekolopok stimuli yang mirip, berlangsung dalam kurun waktu (relatif) lama.

4. Type attribute(ciri), mirip dengan sifat, namun dalam kelompok stimuli yang lebih terbatas.
5. Habit(kebiasaan), merupakan respon yang sama dan cenderung berulang untuk stimulus yang sama pula.

Konsep-konsep di atas sebenarnya merupakan aspek-aspek atau komponen-komponen kepribadian karena pembicaraan mengenai kepribadian senantiasa mencakup apa saja yang ada di dalamnya, seperti karakter, sifat-sifat, dst. Interaksi antara berbagai aspek tersebut kemudian terwujud sebagai kepribadian.

2.7.4 Usaha-usaha Mempelajari Kepribadian

Usaha-usaha untuk mengerti perilaku atau menyingkap kepribadian manusia sudah lama dilakukan dimulai dengan cara yang paling sederhana, yang tergolong pendekatan nonilmiah, sampai dengan cara-cara modern atau pendekatan ilmiah.

Dari cara-cara yang sangat sederhana lahirlah pengetahuan-pengetahuan yang bersifat spekulatif, dalam arti kebenarannya tidak bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Ada beberapa pengetahuan yang menjelaskan kepribadian secara spekulatif. Pengetahuan seperti ini disebutjuga ilmu semu (pseudo science). Yang termasuk ilmu-ilmu semu antara lain sebagai berikut (Sumadi Suryabrata, 2005: 7-8).

1. Chirologi, yaitu pengetahuan yang berusaha mempelajari kepribadian manusia berdasarkan gurat-gurat tangan.

2. Astrologi, adalah pengetahuan yang berusaha menjelaskan kepribadian atas dasar dominasi benda-benda angkasaterhadap apa yang sedang sedang terjadi di alam, termasuk waktu kelahiran seseorang.
3. Grafologi, merupakan pengetahuan yang berusaha menjelaskan kepri-badian atas dasar tulisan tangan.
4. Phisiognomi, adalah pengetahuan yang berusaha menjelaskan kepribadian atas dasar keadaan wajah.
5. Phrenologi, merupakan pengetahuan yang berusaha menjelaskan kepribadian berdasarkan keadaan tengkorak.
6. Onychology, pengetahuan yang berusaha menjelaskan kepribadian atas dasar keadaan kuku.

Cara mempelajari kepribadian yang dipandang lebih maju (Sumadi Suryabrata, 2005 : 11) menghasilkan bermacam-macamtipologi. Sedangkan usaha mempelajari kepribadian dengan pendekatan ilmiah menghasilkan bermacam-macam teori kepribadian

2.7.5 Test Kepribadian

Dalam banyak hal kemampuan seseorang hanya dapat digunakan secara efektif jika karakteristik disposisional dan prilaku tertentu juga ada. Seorang programmer selain memerlukan disiplin ilmu juga harus cerdas, pekerja sosial selain dituntut memiliki kepribadian mantap juga harus berpikir secara logis. Seorang pimpinan perusahaan yang baik harus pandai dan jeli memanfaatkan

peluang yang ada, ia juga harus sertif dan empatik. Karena tidak ada gunanya mengejar output dengan mengesampingkan rasa sosial.

Dewasa ini baik dunia usaha maupun intansi pemerintah telah menyadari bahwa output produktif dari suatu organisasi sangat dipengaruhi oleh kepribadian yang cocok untuk suatu pekerjaan. Jika saja hal ini tidak diperhatikan, bukannya tidak mungkin konflik internal bisa tejadi dan tentunya dapat mengganggu jalannya organisasi yang telah dibangun semula. Demikian pula dengan tingkat output produktif dapat berakibat pada penurunan secara signifikan. Tidak menjadi masalah apakah produktif itu identik dengan kuantitas yang sebenarnya ada kaitannya dengan suasana kerja. Seseorang pekerja tidak akan bisa menghasilkan suatu produk yang berkualitas apabila suasana tempat kerjanya tidak nyaman atau buruk, dan sering terjadi konflik diantara sesame pekerja. Kualitas produk baru akan muncul ketika kondisi dan suasana timpat dimana seseorang bekerja serasa nyaman dan tenang.

Oleh karena itu kepribadian sangat penting, meskipun tidak bisa terlihat dalam waktu singkat, namun hasilnya akan terasa dalam jangka panjang yaitu dalam peningkatan kualitas produk dan kualitas hidup pekerja itu sendiri. Memang kebanyakan dari kita sangat pandai menyembunyikan kepribadian kita yang asli, ini tidak baik dalam jangka pendek meskipun itu demi kebaikan. Terkadang kita harus atau dengan terpaksa mengubah kepribadian atau beradaptasi untuk setiap jenis pekerjaan. Tetapi situasi ini jelas tidak menguntungkan dan suatu ketika sesekali kita akan membuat kesalahan dan

cenderung mengulang kebiasaan lama dalam melakukan pekerjaan yang tidak produktif sesuai dengan dirinya sendiri

Kenyataan kepribadian kita tetap stabil atau konstan dapat dilihat dari sikap toleran terhadap sesamanya, serta memahami apa yang diharapkan dari masing-masing pihak. Kepribadian kita akan tetap konstan dan tidak lekas rusak seiring dengan bertambahnya usia. Meskipun terdapat perubahan-perubahan, tetpai itu merupakan bagian dari perjalanan atau pengalaman-pengalaman. Bukankah seseorang seharusnya menjadi lebih pandai berkat pengalaman yang dilaluinya. Dan diharapkan kita semua akan memiliki unsure-unsur kepribadian yang konstan.

Kepribadian adalah sifat yang sangat individual, dan masing-masing individu memiliki kepribadian yang tidak sama atau berbedasatu dengan yang lain. Dalam tes kepribadian disini penilaian bukanlah tentang baik dan buruknya atau benar salahnya seseorang, melainkan sesuatu kekuatan yang tersembunyi yang ingin digali sehingga pekerjaan dapat dilakukan secara efektif. Tapi tidak semua kekuatan yang ada tersebut dibutuhkan, hanya beberapa saja yang dibutuhkan. Misalnya untuk menjadi penulis buku, yang dibutuhkan adalah orang yang memiliki kepribadian tekun, rajin, semangat, analitis, cekatan, berwawasan luas, dan sanggup bekerja sesuai target.

Kondisi seperti ini tidak selalu terjadi dan ada pada diri seseorang. Misalnya saja, pemilik toko swalayan tidak akan membayar karyawannya kalau perhatian karyawan itu terhadap pekerjaannya kurang atau tidak memiliki rasa. Tentunya pemilik swalayan itu menginginkan karyawannya yang mempunyai

kemauan berkerja sehingga merka tidak perlu susah-susah mencari pekerja terampil.

Sering kita mendengar kata-kata seperti misalnya bersemangat, riang dan gembira, atau ulet dan tekun untuk menggambarkan kepribadian. Lebih jauh, kerja tanpa memiliki "kepribadian" sama artinya dengan mesin. Namun apa yang kita lihat dalam keseharian, kebanyakan kerja terlihat monoton atau penuh rutinitas, karena itu perlu keterampilan khusus. Hal ini sering terjadi pada tugas-tugas dibagian produksi atau bagian administrasi. Karyawan dibagian itu harus bergelut melawan kerutinan dan kebosanan dalam suatu kondisi dimana gerakan dan ekspresinya terbatas. Dalam hal pekerjaan yang memerlukan keterampilan spesifik inilah, maka sangat dibutuhkan jenis kepribadian tertentu, dan atasan biasanya telah belajar dari pengalaman, bahwa sangat dibutuhkan orang-orang yang mentalitas dan etos kerja, serta tetap tidak berubah dalam kondisi-kondisi tertentu.

Jadi, patut anda perhatikan dan sangat penting artinya bahwa kepribadian anda ini hendaknya diperhitungkan pula bila anda ingin melangkah jauh kedepan. Makin anda menyenangi pekerjaan anda, maka makin baik untuk anda. Karena pertama, anda merasa akan mencapainya, kedua untuk berbisnis itu sendiri, anda akan lebih banyak memberikan sumbangan berarti. Kenyataan ini tidak dipungkiri, karena anda merupakan sumber daya manusia yang mahal dewasa ini. Dengan kondisi yang seperti demikian, maka perusahaan dapat melakukan penghematan dan tidak perlu bersusah payah mencari tambahan tenaga baru serta mengadakan pelatihan ulang.

Dari kenyataan ini, mingkin timbul pertanyaan dibenak kita, mengapa kepribadian demikian penting dan bernilai untuk diukur. Memang kepribadian sebagaimana sering diekspresikan dalam bentuk tingkah laku, variabelnya tidak bisa diukur, karena kita semua memiliki potensi yang berbeda sehingga jenis kepribadiannya pun berbeda satu sama lain. Kadang kita tidak melakukan atau berbuat apa-apa, ketika sedang sedih, marah, atau dalam situasi yang sangat emosional sehingga akal sehatpun hilang menjadi tidak normal untuk sesaat. Tetapi terkadang kita juga berusaha untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang terjadi.

Ini adalah hal yang wajar dan kebanyakan dari kita dapat bertindak "diluar karakter" untuk sememtara waktu meskipun dalam kondisi yang sangat terpaksa. Meskipun kita tidak menyukainya, kita tetap melakukannya demi untuk penyesuaian. Namun kepribadian normal selalu kelihatan memberikan penegasan kembali. Ini bukan berarti kita tidak pernah atau tidak boleh berubah. Kita berubah karena pengalaman-pengalaman yang dilaluinya dan lewat kesadaran kita sendiri. Perubahan kepribadian dapat juga disebabkan oleh karena kesadaran diri atau kepercayaan diri, sehingga mengubah aspek-aspek yang ada pada diri anda. Seseorang mungkin akan bekerja sangat keras untuk mengubah sesuatu tentang dirinya yang dia tidak sukai. Misalnya saja anda sangat lemah atau tidak menyukai matematika. Ambillah kursus matematika dan berusahalah untuk menyenanginya, maka anda akan menemukan pengalaman yang sangat menyenangkan dan menjadikannya alam yang kedua. Anda merasa minder dalam pergaulan. Cobalah membuat gurauan-gurauan ditengah teman-teman dekat anda

sebelum anda memulai pergaulan sebelum anda memulai pergaulan ditengah-tengah orang yang tidak anda kenal, dan anda akan menemukan diri anda menjadi lebih hidup dan berjiwa.

Selanjutnya, mungkin anda bertanya apa yang dimadsud dengan kepribadian ”normal” anda? Anda yang memiliki kepribadian yang dikenali dan disukai oleh orang-orang yang mengetahui anda, dan bertingkah laku atau bertindak dalam cara-cara yang berkarakteristik. Dan orang mengatakan, “Anda tidak banyak berubah” meskipun kawan-kawan anda lama tidak berjumpa. Oleh karena itu mengapa orang dapat mengidentifikasikan dan menetapkan karakteristik kepribadian sehingga dengan sendirinya hal ini bisa dikaitkan dengan suatu pekerjaan. Tetapi perlu anda sadari dan perhatikan ketika kepribadian anda tumbuh dan berubah, anda harus memilih karir yang tidak menyusahkan anda. Karena beberapa karir mungkin bisa mematikan anda. Karir tersebut bisa sangat menyenangkan dan berkesan ketika karir tersebut cocok dengan kehidupan kerja anda. Sebaliknya, karir tersebut bisa menjadi perangkap atau menyebabkan anda frustasi kalau saja anda salah memilih jalan karir yang tidak sesuai.

Misalnya saja, anda menyukai atau cenderung kepada hal-hal yang factual, maka mungkin anda akan bisa lulus ujian dan memperoleh karir sebagai ahli teknik atau teknisi. Tetapi selanjutnya anda harus menyadari bahwa dilingkungan kerja mungkin anda tidak sesuai dengan rekan-rekan sekerja anda. Mungkin anda dapat memutuskan memiliki beberapa kualitas-kualitas kepemimpinann dan ingin menduduki posisi-posisi tertentu dalam manajemen. Mungkin anda bisa memilih

peluang-peluang karir pada permulaan untuk meluaskan diri dan mencari tantangan baru, atau akankah anda harus memulai keseluruhannya lagi? Meskipun banyak orang sekarang ini cenderung pada karir kedua.

Berapapun usia anda sekarang, kepribadian anda miliki ciri tersendri dank arena itu kita bisa mengaplikasikannya untuk bidang-bidang pekerjaan tertentu. Bagaimanapun, anda perlu mengingat bahwa kepribadian anda bisa terlihat tumbuh atau berubah ketika anda menjadi lebih sadar akan potensi-potensi anda. Bahkan dengan menyelesaikan pertanyaan pertanyaan kepribadian berikut ini bisa membantu anda meningkatkan kesadaran diri anda, sehingga anda kelihatan lebih baik dari yang sebelumnya. Inilah salah satu prinsip dalam meningkatkan kualitas hidup. Tetapi jangan anda berharap suatu perubahan drastis atau sangat cepat, dan jangan memaksa diri dengan karir yang tidak cocok dengan karakteristik anda, karena anda harus sadar bahwa banyak orang yang mempunyai karakter tidak sama dengan anda.

Apakah tes kepribadian ini dapat memberikan informasi kepada anda tentang sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui mengenai diri anda? Mungkin tidak, tetapi setidaknya anda tahu diri dan lebih baik ketimbang orang lain yang tidak tahu sama sekali. Pada saat yang sama anda tidak tahu bagaimana menghugungkan kepribadian anda dengan pekerjaan tertentu. Dengan tes kepribadian ini akan membantu anda menyusun gagasan tentang kepribadian anda dengan cara yang bermanfaat. Namun demikian tes ini tidak berusaha mengukur seluruh kepribadian anda dan bukan dimadsukan untuk mengetahui aspek-aspek personal serta kehidupan pribadi anda. Disini hannya ingin diketahui yang

berhubungan dengan bagaimana kepribadian anda berkaitan dengan satu jenis pekerjaan ketimbang pekerjaan lainnya.

2.7.6 Petunjuk Tes Kepribadian

Ketika anda mengeikuti tas kepribadian ini, bisa saja anda menjawabnya dengan cara yang sekarang ini, tetapi kemudian akan berbeda cara di kemudian hari. Karena untuk meresponnya juga dengan cara yang berbeda pula. Perasaan bisa saja berubah-ubah setiap hari, tetapi jawaban yang anda berikan tidak akan berubah.

Ketika anda mencoba menjawab pertanyaan tes kepribadian ini, adalah lebih baik memikirkan diri anda sebagaimana adanya atau sesuai dengan keadaan sekarang. Tidak perlu ditambah kurangkan atau berpura-pura seolah olah anda orang lain, dan jangan memikirkan diri anda sebagaimana yang anda sukai atau anda akan menjadi apa. Jadi maksud tes ini untuk menemukan siapa sebenarnya anda, tapi akan lebih berguna lagi apabila anda menjawab pertanyaan tes ini dengan sejujurnya, baik perasaan maupun perilaku anda. Dengan cara ini kita akan mampu menarik beberapa kesimpulan praktis.

Seandainya anda benar-benar memiliki pikiran mendua ketika mengikuti tes ini, maka lebih baik mengikutinya dua kali. Pertama, anda mengikuti sebagaimana anda sekarang dan lihat bagaimana hasilnya. Kemudian ikuti lagi, tanamkan dalam benak anda bahwa kepribadian anda benar-benar yang sebenarnya anda miliki. Anda dapat melakukan tes ini untuk minat-minat anda ketimbang tujuan-tujuan praktis. Bagaimanapun, bila anda merasa bingung pada

akhir tes mengenai kepribadian anda yang cocok dengan karir atau anda ingin mengubah kepribadian anda menurut yang anda sukai, maka sebaiknya anda menjumpai seorang psikolog.

Bagian ini berisi sejumlah tes yang didesain untuk menilai aspek berbeda dari kepribadian anda. Ada tiga bentuk kuisioner yang berbeda didalam 18 tes pertama, seperti ditunjukan dibawah ini. Didalam ssetiap ter tersebut, anda diberi pernyataan atau pertanyaan terkait dengan sejumlah aspek kepribadian anda dan diminta untuk merespons hal tersebut dengan salah satu cara, sesuai petunjuk yang diberikan di awal setiap tes.

1. Pada tipe soal pernyataan pilih sangat setuju, sangat tidak setuju. Berikut adalah detail penilaiaan soal pernyataan.
    a. Sangat setuju : memiliki point 5
    b. Setuju : memiliki ponit 4
    c. Biasa saja : memiliki point 3
    d. Tidak setuju : memiliki point 2
    e. Sangat tidak setuju : memiliki point 1

Untuk menentukan hasil kesimpulan dari test. Point tertinggi yaitu 5 dikalikan dengan jumlah soal misalkan jumlah soal ada 20, contoh:

20(jumlah soal) x 5 (point tertinggi) = 100 point

100 point tersebut dapat dibagi menjadi range penilaiaan dengan beberapa hasil kesimpulan dan tergantung dari psikolog yang ingin memasukan jumlah hasil kesimpulan.

2. Pada soal pertanyaan hampir sama penilaiaannya dan penarikan kesimpulan kepribadian dengan tipe soal pernyataan, yang membedakannya adalah soal tipe pertanyaan hanya memiliki nilai 2 sebagai tertinggi, nilai 1, dan 0. Dan nilai 2 tersebut dikalikan dengan jumlah soal.

Prosedur untuk mengerjakan tes ini adalah dengan menjawab pertanyaan sejujur dan seralitas mungkin. Dengan kata lain, selalu ada jujur pada diri sendiri agar mendapatkan penilaian yang paling akurat. Tidak ada jawaban yang benar dan salah serta tidak ada batas waktu untuk melengkapi tes ini.

Secara umum, bisa diterima bahwa factor keturunan dan pertumbuhan berkombinasi dan berinteraksi membentuk kepribadian dasar kita. Banyak psikolog percaya bahwa periode kritis ada dalam pertumbuhan kepribadian yang dapat meninggalkan tanda yang permanen dalam kepribadian kita. Hal ini terjadi bila kita peka sekali terhadap jenis pengalaman tertentu, misalnya, jika kita mengembangkan pemahaman kita tentang bahasa. Factor yang bisa mendukung lebih lanjut adalah kebutuhan dasar masa kecil kita terpenuhi.

Meskipun daftar pertanyaan mengenai kepribadian biasanya berkaitan dengan tes, tetapi tes tersebut tidak memiliki skor yang berkaitan dengan sukses atau gagal. Tes tersebut dirancang untuk mengukur sikap, kebiasaan, dan nilai, biasanya tidak diberi batas waktu.

Tidak ada persyaratan untuk membaca seluruh tes sebelum mencobanya, yang dibutuhkan hannya menjawab pertanyaan secara intuitif dan tanpa terlalu banyak pertimbangan. Tidak ada respons salah atau benar.

Bila anda diberikan daftar pertanyaan kepribadian. Anda perlu menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Apapun upaya anda untuk menebak jawaban yang anda piker benar, atau dengan kata lain jawaban yang anda piker perusahaan yang mempekerjakan anda ingin dengar, biasanya akan diketahui juga jawaban-jawaban anda dianalisis, karena tes biasanya mencegah manupulasi seperti itu dengan menaruh pertanyaan- pertanyaan yang lebih dari satu kali, tetapi dengan cara yang berbeda. Sepenuhnya ikutilah instruksi dan jujurlah dengan jawaban anda.

2.8 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung adalah *software* yang diperlukan untuk mendukung sistem yang akan dibangun. Berikut adalah software-software yang di gunakan pada pembuatan Website ini Kepribadian ini.

2.8.1 PHP (PHP Hypertext Protocol)

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Sedangkan menurut Syafii, M (2004) PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang terbukti sangat reliable penggunaannya dan mempunyai dukungan yang kuat.

2.8.1.1 Sejarah PHP

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs Personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995.

Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilisan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP dirubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2.8.2 Mysql Database

MySQL adalah salah satu database server yang cukup dikenal saat ini. MySQL keluaran T.c.X. data Consult AB, sebuah perusahaan IT Swedia, yang menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan database server lainnya, yaitu:

1. Mampu menangani jutaan user dalam waktu yamg bersamaan.

2. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 rekord.

3. Sangat cepat dalam mengeksekusi perintah.

Selain itu MySQL juga menyediakan dukungan *open source*. Setiap pengguna MySQL diizinkan untuk mengubah *source* untuk keperluan pengembangan atau menyelaraskan spesifikasi database sesuai kebutuhan (Suryana, Taryana dan Sarwono, Jonathan. 2007)

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

2.8.3 Adobe Dreamweaver CS4

Adobe Dreamweaver CS5 merupakan sebuah editor HTML profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Adobe Dreamweaver CS5 adalah salah satu vendor Adobe Inc. Pada saat ini pihak Adobe telah mengeluarkan versi terbaru dari Adobe Dreamweaver memiliki kemampuan untuk menyunting folder dengan lebih baik, serta mampu menggabungkan layout site dengan progreming web.

Aplikasi pada Dreamweaver juga dapat membuat sebuah aplikasi dinamis dengan database menggunakan bahasa server seperti CFML, ASP.NET, ASP, JSP, dan PHP. CSS atau *Cassading Style* adalah sebuah dokumen yang berisi aturan yang digunakan untuk memisahkan isi dengan *layout* dalam halaman- halaman web yang dibuat.

2.8.4 Codeigniter

CodeIgniter adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. CodeIgniter dirilis pertama kali pada 28 Februari 2006. Versi terakhir adalah 1.7.2 dapat dilihat di website resminya (ada dibagian akhir tulisan ini).

Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap

digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang pemrograman, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.

Ada beberapa alasan mengapa menggunakan Framework:

1. Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web.
2. Relatif memudahkan dalam proses maintenance karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah framework (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada)
3. Umumnya framework menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dll
4. Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS

Sekarang masuk ke pengertian VMC (Model View Controller).

Model View Controller merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web, berawal pada bahasa pemrograman Small Talk, MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, user interface, dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi. Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu MVC pattern dalam suatu aplikasi yaitu :

1. **View**, merupakan bagian yang menangani presentation logic. Pada suatu aplikasi web bagian ini biasanya berupa file template HTML, yang diatur oleh controller.

View berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada user. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.

2. **Model**, biasanya berhubungan langsung dengan database untuk memanipulasi data (insert, update, delete, search), menangani validasi dari bagian controller, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian view.
3. **Controller**, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian model dan bagian view, controller berfungsi untuk menerima request dan data dari user kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

Dengan menggunakan prinsip MVC suatu aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan developernya, yaitu programmer yang menangani bagian model dan controller, sedangkan designer yang menangani bagian view, sehingga penggunaan arsitektur MVC dapat meningkatkan maintanability dan organisasi kode. Walaupun demikian dibutuhkan komunikasi yang baik antara programmer dan designer dalam menangani variabel-variabel yang akan ditampilkan.

Ada beberapa kelebihan CodeIgniter (CI) dibandingkan dengan Framework PHP lain,

1. **Performa sangat cepat** : salah satu alasan tidak menggunakan framework adalah karena eksekusinya yang lebih lambat dari pada PHP from the scracth, tapi Codeigniter sangat cepat bahkan mungkin bisa dibilang codeigniter merupakan framework yang paling cepat dibanding framework yang lain.

2. **Konfigurasi yang sangat minim** (nearly zero configuration) : tentu saja untuk menyesuaikan dengan database dan keleluasaan routing tetap diizinkan melakukan konfigurasi dengan mengubah beberapa file konfigurasi seperti database.php atau autoload.php, namun untuk menggunakan codeigniter dengan setting standard, anda hanya perlu merubah sedikit saja file pada folder config.
3. **Banyak komunitas**: dengan banyaknya komunitas CI ini, memudahkan kita untuk berinteraksi dengan yang lain, baik itu bertanya atau teknologi terbaru.
4. **Dokumentasi yang sangat lengkap** : Setiap paket instalasi codeigniter sudah disertai user guide yang sangat bagus dan lengkap untuk dijadikan permulaan, bahasanya pun mudah dipahami.