

PERANCANGAN APLIKASI UJI KEPRIBADIAN DISC

Tony Darmanto¹, Sandi Tendean², Tasya Masita³

^{1,2,3}Informatika Universitas Widya Dharma, Pontianak

e-mail : ¹tony.darmanto@yahoo.com, ²sanditendean@gmail.com, ³tasyamasita10@gmail.com

Abstract

Personality test is a measurement activities or assesment of individual personality through various ways to look at certain psychological aspects. One of accurate personality test theory and most frequently used is DISC (Dominant, Influence, Steadiness, Compliance). DISC test result can use for to know type of personality and know the strengths and weaknesses ourself. Personality test which is still done manually will spend a lot of time. This is the reason to create application mobile DISC personality test so the test results obtained can be processed more quickly and efficientl, and have a history of the test results in the form of digital data. In this research, data collection methode that used is interview with psychologist and study of literature. Techniques analysis systems used Unified Modeling Language (UML). System development method used waterfall method. The software made with with Android Studio application version 2021.3.1.17 and SQLite as a database. This research produces an application personality test DISC based an a Android. Can be used as a media for conducting personality tests for each individual to know the personality type. One of 25 personality types who will give the information for user after take the test.

Keywords : Personality test, Android, Waterfall, DISC

Abstrak

Uji Kepribadian adalah suatu kegiatan pengukuran atau penilaian kepribadian individu melalui berbagai macam cara untuk melihat aspek-aspek psikologi tertentu. Salah satu teori tes kepribadian yang akurat dan juga paling sering digunakan adalah DISC (*Dominant, Influence, Steadiness, Compliance*). Hasil tes DISC dapat digunakan untuk mengetahui tipe kepribadian serta mengetahui kekuatan dan kelemahan diri. Uji kepribadian yang masih dilakukan secara manual akan memakan banyak waktu. Ini menjadi alasan untuk dibuatnya aplikasi *mobile* uji kepribadian DISC sehingga hasil tes yang didapatkan dapat diolah dengan lebih cepat dan efisien, serta mempunyai riwayat hasil tes berupa data digital. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dengan psikolog dan studi literatur. Teknik analisis sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Perangkat lunak dibuat dengan aplikasi *Android Studio* versi 2021.3.1.17 dan *SQLite* sebagai *database*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi uji kepribadian DISC berbasis *Android*. Dapat digunakan sebagai media untuk melakukan tes kepribadian bagi masing-masing individu untuk mengetahui tipe kepribadian. Salah satu dari 25 tipe kepribadian yang akan memberikan informasi kepada pengguna setelah melakukan tes.

Kata kunci : Uji Kepribadian, Android, Waterfall, DISC

1. PENDAHULUAN

Kepribadian adalah karakter atau sifat yang membedakan seseorang. Kepribadian seseorang bersifat unik, tidak dapat ditiru oleh siapapun. Mengetahui tipe kepribadian dapat membantu individu dalam mengenal diri sendiri. Keuntungan mengenal tipe kepribadian adalah mengetahui kelemahan dan kelebihan diri sendiri. Jadi, mengenal tipe kepribadian dapat berperan dalam kehidupan.

Salah satu cara untuk mengetahui kepribadian seseorang adalah dengan melakukan tes kepribadian. Tes kepribadian adalah teknik yang digunakan untuk mengukur kepribadian secara akurat dan konsisten. Tes kepribadian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengungkapkan karakteristik dari suatu individu. Tes kepribadian dapat dilakukan secara objektif, pengguna diharuskan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Salah satu tipe tes kepribadian objektif yaitu tes DISC.

Teori *Dominant, Influence, Steadiness, Compliance* (DISC) merupakan salah satu tes kepribadian yang cukup populer. Teori DISC dikembangkan oleh Dr. William Moulton Marston di tahun 1928 dalam bukunya yang berjudul *The Emotions Of Normal People*. Teori DISC digunakan untuk mengetahui kepribadian individu menurut perilaku emosi manusia berdasarkan lingkungannya. Tes kepribadian ini merupakan tes yang akan menghasilkan empat tipe kepribadian dasar. 25 tipe kepribadian yang dihasilkan merupakan gabungan dari empat tipe kepribadian dasar.

Saat melakukan tes kepribadian secara manual, individu perlu untuk berkonsultasi dengan ahli psikolog. Pengguna akan mengisi secara manual kuesioner atau serangkaian pertanyaan yang akan diberikan. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi waktu seseorang dalam mengerjakan tes kepribadian tersebut. Dalam hal ini hasil

tes tersebut tidak serta merta langsung diketahui, karena koreksi yang dilakukan secara manual memakan waktu. Penggunaan teknologi dapat membantu untuk melakukan kalkulasi hasil tes dengan tepat dan cepat.

Seiring berkembangnya kecanggihan teknologi saat ini telah memberikan banyak kemudahan bagi penggunaannya. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negatif. Saat ini penggunaan teknologi sudah berpengaruh di berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam bidang psikologi. Penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan dalam tes kepribadian. Penggunaan teknologi dapat memberikan hasil tes kepribadian dengan tepat dan efisien karena kalkulasi yang dilakukan sudah terkomputerisasi.

Pada saat sekarang ini seiring berkembangnya zaman hampir seluruh masyarakat mempunyai *smartphone* atau handphone pintar. Terkait dengan permasalahan di atas, dibutuhkan teknologi yang canggih dan efisien untuk memudahkan dalam melaksanakan tes kepribadian yang memanfaatkan kecanggihan dari *smartphone*. Salah satu sistem operasi *smartphone* yang dikembangkan adalah sistem operasi *Android*. *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* saat ini banyak digunakan oleh masyarakat. Selain itu, *smartphone* dengan sistem operasi *Android* ini sudah banyak yang mempunyai harga yang terjangkau tentu juga menjadi pendukung banyaknya orang yang memakai *smartphone*.

Android yang merupakan sistem operasi berbasis *linux* untuk telepon seluler layar seperti telepon pintar dan tablet. *Android* bersifat *open source* atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan oleh para pengembang perangkat lunak. Sebuah pemrograman yang menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan di sistem *Android* dapat menggunakan *Android Studio*. *Android studio* mendukung banyak bahasa pemrograman salah satu yang dapat digunakan adalah bahasa pemrograman *Java*. *Android studio* dapat menghasilkan aplikasi dengan desain menarik bagi pengguna.

Berdasarkan latar belakang di atas, diperlukan media teknologi untuk merancang sebuah aplikasi uji kepribadian DISC. Penulis merekomendasikan aplikasi *mobile* yang dapat mengkalkulasikan jawaban dari tes kepribadian. Dengan menggunakan aplikasi *mobile* ini dapat memberikan kemudahan kepada pengguna untuk melakukan tes kepribadian. Pengguna bisa mendapatkan informasi dari hasil tes kepribadian dengan cepat dan efisien. Hasil uji kepribadian akan menampilkan salah satu tipe kepribadian DISC yang paling mendekati kepribadian individu.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, Teknik Perancangan Sistem.

2.1.1 Rancangan Penelitian

Dalam pembuatan sistem ini penulis pengembangan sistem yang digunakan penulis yaitu metode *waterfall*.

2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

2.1.2.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan psikolog untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang kepribadian DISC.

2.1.2.2 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari, mengumpulkan dan memilah data dan informasi yang disediakan dalam buku-buku terkait yang dapat mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek dengan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat pemodelan sistem aplikasi yang akan dibangun.

2.1.4 Teknik Perancangan Sistem

Perangkat lunak dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan aplikasi *Android Studio* versi 2021.3.1.17 dan menggunakan *SQLite* sebagai *database*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri^[1]. Aplikasi adalah suatu alat atau media untuk mempermudah pekerjaan manusia secara efektif dan efisien^[2].

2.2.2 Kepribadian

Personality (kepribadian) adalah penggambaran tingkah laku secara deskriptif tanpa memberi nilai^[3]. Kepribadian adalah bentuk-bentuk mental dan perilaku yang memberi ciri khas bagi seseorang sehingga membedakannya dengan orang lain^[4].

2.2.3 DISC

DISC adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menjelaskan jenis perilaku berdasarkan motivasi penggerak yang menjadi kecenderungan seseorang yaitu *people* (orang) dan *job* (tugas), serta keaktifan mereka dalam berkomunikasi^[5]. DISC merupakan salah satu *tools* atau alat yang cukup berguna untuk mengidentifikasi karakter kepribadian seseorang dalam waktu yang relatif singkat^[6].

2.2.4 Android

Android merupakan sistem operasi yang berbasis kernel *Linux* dan merupakan perangkat lunak *Open Source* yang dirancang oleh *Google*, biasa *android* digunakan untuk perangkat dengan layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet^[7]. *Android* juga merupakan *platform* pemrograman yang dikembangkan oleh *Google* untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya, misalnya tablet^[8].

2.2.5 Waterfall

Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah *software*^[9]. Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)^[10].

Berikut adalah tahapan pada model air terjun:

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.
- b. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.
- c. Pembuatan kode program
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- d. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)
Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.2.6 Black Box

Black Box testing adalah sebuah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak^[11]. Pengujian *Black Box* adalah metode perancangan data pengujian berdasarkan spesifikasi perangkat lunak^[12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Aplikasi Uji Kepribadian DISC

Pada penelitian ini analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak dengan pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan psikolog dan studi literatur yang meliputi buku-buku ilmiah, jurnal ilmiah, skripsi, serta sumber-sumber tertulis baik cetak maupun elektronik yang berkaitan dengan objek penelitian. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall* dan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai teknik analisis sistem.

3.2 Perancangan Aplikasi

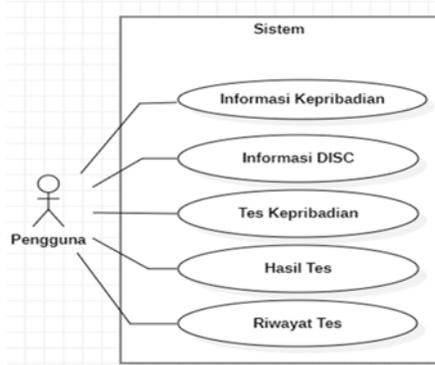
Untuk menjelaskan atau menggambarkan perancangan perangkat lunak pada aplikasi ini penulis menggunakan teknik berorientasi objek dengan UML sebagai alat pemodelan sistem aplikasi yang akan dibangun. Berikut adalah diagram use case dari sistem yang diusulkan:

3.2.1 Diagram Use Case

Pada gambar 1 menunjukkan gambaran aplikasi uji kepribadian DISC berikut aktivitas yang terdapat di dalamnya:

- a. Informasi Kepribadian
Informasi Kepribadian terletak pada *form* utama, fungsi dari *form* ini untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai pengertian kepribadian. Sehingga pengguna dapat mengetahui pengertian kepribadian secara jelas sebelum melakukan tes kepribadian.
- b. Informasi DISC
Informasi DISC terletak pada *form* Tes yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna tentang DISC. Informasi yang diberikan meliputi pengertian DISC dan tipe-tipe kepribadian pada DISC. Sehingga pengguna mengetahui dengan jelas pengertian DISC yang akan digunakan sebagai *tools* dalam menentukan tipe kepribadian seseorang pada aplikasi ini.
- c. Tes Kepribadian
Pada tes kepribadian pengguna diminta untuk mengisi data diri terlebih dahulu dengan lengkap, jika sudah lengkap maka pengguna dapat mengakses *form* selanjutnya. Pada *form* selanjutnya pengguna dapat melihat instruksi untuk mengerjakan tes. Setelah itu pengguna dapat mengisi kuesioner yang telah disediakan.
- d. Hasil Tes
Hasil tes akan menampilkan *form* Hasil dari tes yang sudah dilakukan oleh pengguna. Hasil tes berisi informasi mengenai skor masing-masing unsur DISC yang diujikan dan menunjukkan kepribadian dari pengguna.
- e. Riwayat Tes

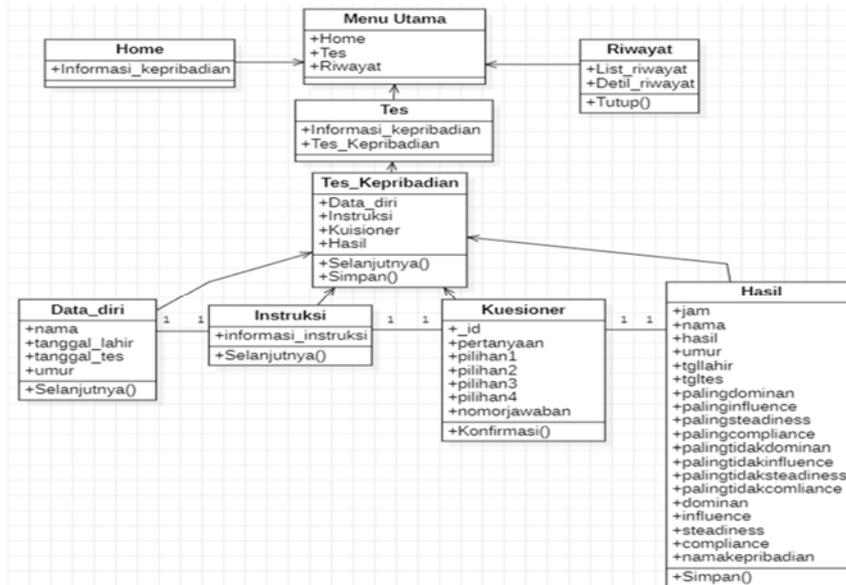
Riwayat tes berfungsi untuk menyimpan hasil tes pengguna dalam *database*. *Form* Riwayat tes terdapat *list view* berdasarkan waktu pengguna melakukan tes, setelah pengguna memilih salah satu dari *list view* tersebut maka akan menampilkan detail hasil tes yang sudah dilakukan oleh pengguna.



Gambar1. Diagram Use Case Sistem Usulan

3.2.2 Diagram Kelas

Diagram kelas yang berfungsi sebagai permodelan yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas memiliki tiga bagian utama yaitu atribut, operasi, dan nama. Kelas-kelas yang ada harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem. Berikut ini adalah diagram kelas yang digunakan dalam perancangan aplikasi:



Gambar 2. Diagram Kelas

3.2.3 Tampilan Antarmuka

a. Tampilan Splash Screen

Tampilan *Splash Screen* adalah tampilan awal dari suatu aplikasi pada saat dijalankan yaitu selama tiga detik.



Gambar 3. Tampilan Splash Screen

b. Tampilan Main Menu

Pada *form Main Menu*, terdapat gambar serta empat tombol yaitu tombol *Home*, tombol *Tes*, tombol *Riwayat*, tombol *Logout*. Tombol *Home* berfungsi untuk ke *form Home*. Tombol *Tes* adalah tombol yang berfungsi untuk mengarahkan ke *form Tes*. Tombol *Riwayat* adalah tombol yang digunakan pengguna untuk masuk ke *form Riwayat*. Tombol *Logout* berfungsi untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Main Menu

c. Tampilan Home

Pada gambar 5 dapat diketahui bahwa setelah pengguna mengakses tombol *Home* maka pengguna akan dialihkan ke *form Home*. Pada *form Home* akan menampilkan pengertian mengenai kepribadian.



Gambar 5. Tampilan Home

d. Tampilan Tes

Dari tampilan pada gambar 6 dapat diketahui bahwa setelah pengguna mengakses tombol *Tes* maka pengguna akan dialihkan ke *form Tes*. *Form Tes* akan menampilkan tentang kepribadian DISC. Pada *form Tes*, terdapat tombol *Mulai Tes* yang akan mengarahkan ke *form Data Diri*.



Gambar 6. Tampilan Tes

- e. Tampilan Data Diri
Pada gambar 7 dapat diketahui bahwa pengguna diminta untuk melengkapi data diri seperti nama, tanggal lahir, tanggal tes, dan umur. Di *form* Data Diri terdapat tombol Selanjutnya yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke *form* Instruksi.

Gambar 7. Tampilan Data Diri

- f. Tampilan Instruksi
Dari tampilan pada gambar 8 dapat diketahui bahwa pengguna dapat melihat informasi tentang instruksi untuk melakukan tes dan tombol Selanjutnya berfungsi mengarahkan pengguna menuju *form* Kuesioner.

Gambar 8. Tampilan Instruksi

- g. Tampilan Kuesioner
Pada gambar 9 dapat dilihat bahwa akan ditampilkan jumlah soal yang telah dijawab dan untuk soal disimpan pada *database SQLite*. Pengguna harus memilih masing-masing satu button “M” dan “L”, apabila salah satu dari *radio group* “M” atau “L” kosong maka akan ditampilkan pesan “*pleace answer the question*” dan tidak bisa lanjut ke soal berikutnya sampai masing-masing *radio group* memiliki satu jawaban. Setelah selesai mengisi kuesioner pengguna dapat menekan tombol Konfirmasi. Tombol Konfirmasi berfungsi untuk mengarahkan pada *form* Hasil.

Gambar 9. Tampilan Kuesioner

h. Tampilan Hasil

Pada gambar 10 berfungsi untuk menampilkan informasi tentang hasil tes yang telah dilakukan. Akan menampilkan data diri, nilai pada D,I,S,C dan tipe kepribadian beserta karakteristik kepribadian tersebut. Terdapat tombol Simpan yang akan menyimpan hasil tes kedalam *database SQLite*.

Hasil

Nama : Tasya masita

Tanggal lahir : 2/6/2001

Tanggal tes : 23/07/2023

Umur : 21

	D	I	S	C
MOST	13	1	0	26
LEAST	0	14	26	0
M-L	13	-13	-26	26

Designer

Karakteristik umum :
 Designer bertekad dan memiliki pendekatan pemikiran yang memungkinkan untuk pemecahan masalah yang efektif. Membuat keputusan berdasarkan fakta, tidak pada emosi. Mereka cenderung menjadi tenang dan tidak percaya dengan mudah. Sangat analitis dan memiliki kecerdasan yang tinggi. Menyelesaikan sesuatu dengan benar, sesuai dengan langkah yang dipercaya. Mampu

keputusan berdasarkan fakta, tidak pada emosi. Mereka cenderung menjadi tenang dan tidak percaya dengan mudah. Sangat analitis dan memiliki kecerdasan yang tinggi. Menyelesaikan sesuatu dengan benar, sesuai dengan langkah yang dipercaya. Mampu mengarahkan orang lain untuk mengikuti aturan dan prosedur yang ada. Tidak terlalu suka bertubuhan dekat atau personal dengan orang lain.

Nilai bagi kelompok :
 Bisa menilai dengan objektif berdasarkan data yang valid. Menyukai kualitas dan kecepatan. Pribadi secara ilmiah memiliki keinginan untuk hasil yang nyata. Akurasi dan ketepatan merupakan hal yang sangat penting dalam bekerja dan standar yang tinggi dipertahankan dalam hidupnya. Tegas dalam mengambil keputusan yang tidak populer demi hasil yang baik.

Keterbatasan yang mungkin dialami :
 Designer merasa bahwa mereka adalah satu-satunya yang dapat melakukan pekerjaan dengan baik, kadang-kadang mereka terkesan lamban dan tidak mengizinkan orang lain untuk membantu atau mendelegasikan tugas kepada orang lain. Keinginan untuk mengontrol dan jiwa kompetitif yang kuat. Seringkali memaksakan caranya untuk menjadi yang paling benar. Pendiam dan menjaga jarak terhadap orang lain, tidak suka bersosialisasi. Memaksakan kualitasnya untuk diadopsi oleh orang lain.

SIMPAN

Gambar 10. Tampilan Hasil

3.3 Implementasi Program

3.3.1 Class Splash Screen

Class Splash Screen berfungsi sebagai tempat untuk memprogram *splash screen* yang akan menampilkan gambar selama tiga detik pada awal aplikasi ditampilkan.

3.3.2 Class Main Activity

Class Main Activity berfungsi sebagai tempat memprogram tampilan menu utama aplikasi, sehingga dapat mengakses menu yang tersedia.

3.3.3 Class Tes

Class Tes berfungsi sebagai tempat memprogram tampilan informasi DISC dan merupakan halaman utama untuk dapat melakukan tes kepribadian.

3.3.4 Class Data Pribadi

Class Data Pribadi berfungsi sebagai tempat untuk memprogram tampilan data diri yang dapat diisi oleh pengguna.

3.3.5 Class Instruction

Class Instruction bermanfaat sebagai tempat untuk memprogram agar *form* Instruksi dapat ditampilkan.

3.3.6 Class Quiz Activity

Class Quiz Activity berfungsi untuk memprogram agar *form Quiz Activity* dapat ditampilkan.

3.3.7 Class Hasil

Class Hasil sebagai tempat untuk memprogram agar *form Hasil tes* dapat menampilkan informasi sesuai dengan perhitungan yang dilakukan.

3.3.8 Class Quiz Contract

Class Quiz Contract berfungsi sebagai tempat untuk memprogram *class Contract* yang akan mengimplementasikan *BaseColumn* yang berisi nama tabel dan kolom pada tabel *database*.

3.3.9 Class QuizDbHelper

Class QuizDbHelper berfungsi sebagai tempat untuk memprogram *database Quiz Question* dan Histori.

3.3.10 Class Riwayat

Class Riwayat berfungsi sebagai tempat program untuk riwayat hasil tes.

3.3.11 Class Detail Riwayat

Class Detail Riwayat berfungsi untuk menampilkan hasil detail riwayat tes pengguna. Daftar riwayat tes akan ditampilkan menggunakan *listview* berdasarkan jam dan tanggal tes yang dilakukan pengguna.

3.3.12 Class Questions

Class Questions berfungsi untuk mendefinisikan objek pertanyaan beserta fungsi-fungsi dan atribut-atributnya.

3.4 Tahap Pengujian dan Perangkat

3.4.1 Pengujian Aplikasi

Setelah tahapan perancangan aplikasi, penulis melakukan pengujian aplikasi di beberapa *smartphone*. Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui tampilan dan performa aplikasi yang dirancang, apakah berjalan

sesuai dengan perangkat yang berbeda-beda. Berikut ini adalah perangkat *smartphone* yang penulis gunakan dalam melakukan pengujian aplikasi:

- a. Samsung Galaxy A13, dengan spesifikasi:
 - 1) Memori penyimpanan 128 GB
 - 2) RAM 6 GB
 - 3) Processor Exynos 850
 - 4) Sistem operasi *Android* 13
 - 5) Layar 6.6 *inches*
- b. Samsung Galaxy Tab A, dengan spesifikasi:
 - 1) Memori penyimpanan 16GB
 - 2) RAM 2GB
 - 3) Processor 1.2 GHz 64-bit Quad Core
 - 4) Sistem operasi *Android* 7.1.1
 - 5) Layar 8 *inches*
- c. Vivo 1901, dengan spesifikasi:
 - 1) Memori penyimpanan 64GB
 - 2) RAM 4GB
 - 3) Processor ARM MT6762V/WR
 - 4) Sistem Operasi *Android* 11
 - 5) Layar 6.35 *inches*
- d. Huawei MAR-lx2, dengan spesifikasi:
 - 1) Memori penyimpanan 128GB
 - 2) RAM 6GB
 - 3) Processor Hisilicon Kirin 710
 - 4) Sistem Operasi *Android* 12
 - 5) Layar 6.5 *inches*

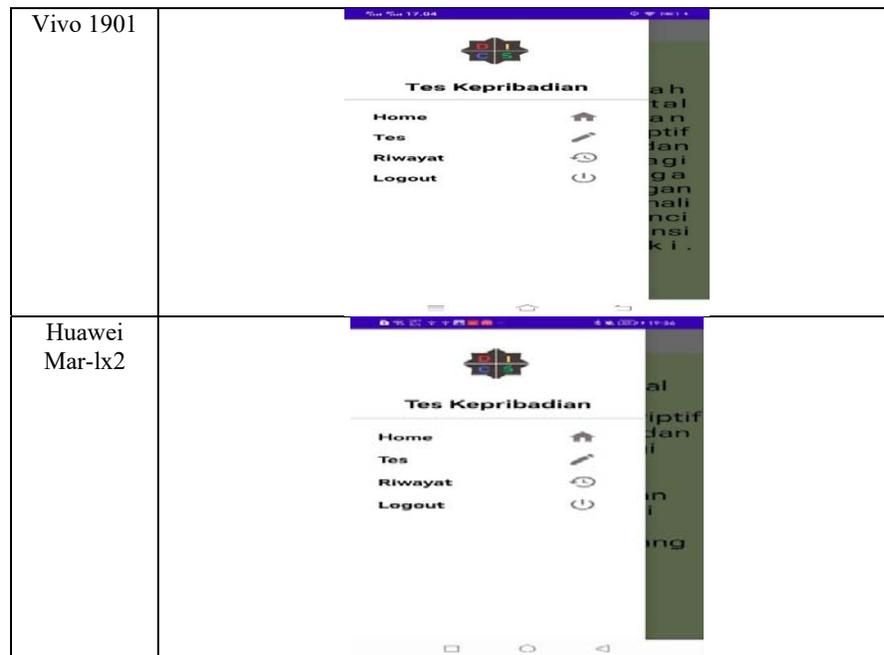
Dalam pengujian perangkat yang berbeda-beda akan dilihat *interface* atau tampilan, dan performa aplikasi yang diuji tersebut. Penulis melakukan pengujian di setiap halaman. Dalam pengujian tersebut diharapkan aplikasi dapat berjalan sesuai perancangan yang telah dilakukan sebelumnya dan dapat digunakan di perangkat yang berbeda.

Tabel 1. Pengujian Aplikasi

No	Pengujian	Samsung A13	Samsung TabA	Vivo 1901	Huawei MAR-lx2
1	Apakah perangkat menampilkan halaman sesuai rencana?	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Apakah ukuran tampilan sesuai rancangan?	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Apakah tombol berfungsi dengan baik pada perangkat	Ya	Ya	Ya	Ya

Tabel 2. Hasil Pengujian Aplikasi

Perangkat	Hasil
Samsung A13	
Samsung TabA	



Hasil kesimpulannya adalah bahwa pengujian tampilan dan performa aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada perangkat yang memiliki versi *Android* diatas 7.0 maka aplikasi dapat berjalan sesuai fungsinya. Namun, *smartphone* dengan versi *Android* di bawah 7.0 maka aplikasi tidak dapat berjalan sesuai fungsinya.

3.4.2 Spesifikasi sistem

- a. Spesifikasi Perangkat Keras
 - 1) *Smartphone*
 - a) Memori penyimpanan 16GB
 - b) RAM 2GB
 - c) Layar 6.15 inches
 - 2) Laptop
 - d) Processor : Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00GHz 1.99 GHz
 - e) SSD : 256 GB
 - f) RAM : 4,00 GB
- b. Spesifikasi Perangkat Lunak
 - 1) Sistem Operasi : *Android 7.0 Nougat*
 - 2) *Database* : SQLite
 - 3) Aplikasi Pengelola Database : DB Browser for SQLite 3.12.2
 - 4) Aplikasi perancangan Tampilan : *Android Studio* versi 2021.3.1.17
 - 5) Minimal API Level : 24
 - 6) Target API Level : 33

4. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan pengujian aplikasi Uji Kepribadian DISC yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yakni;

- a. Aplikasi Uji Kepribadian DISC akan menampilkan informasi salah satu dari 25 tipe kepribadian DISC kepada pengguna setelah melakukan tes.
- b. Pelaksanaan tes kepribadian menjadi lebih cepat, mudah, efisien dan akurat dengan perhitungan hasil yang sudah terkomputerisasi dibandingkan dengan pelaksanaan tes psikologi secara manual di atas lembaran tes yang merepotkan.
- c. Informasi dari tipe kepribadian dapat membantu pengguna untuk lebih mengenal diri sendiri.
- d. Aplikasi dapat menyimpan riwayat dari tes kepribadian yang telah dilakukan oleh pengguna ke dalam *database*.
- e. Pada pengujian yang telah dilakukan menggunakan metode *Black Box*, bahwa aplikasi mampu menampilkan *form Splash Screen*, *form Main Menu*, *form Home*, *form Tes*, *form Data Diri*, *form Instruksi*, *form Kuesioner*, *form Hasil*, *form Riwayat* dan *form Detil Riwayat* sesuai dengan hasil yang diharapkan.

5. SARAN

Saran yang diberikan agar aplikasi Uji Kepribadian DISC yang telah dibangun dapat berfungsi dengan baik. Maupun kedepannya agar aplikasi ini dapat berkembang lebih baik lagi, maka perlu dilakukan perbaikan sebagai berikut:

- a. Aplikasi tes psikologi ini dapat dikembangkan dengan fitur yang lebih baik lagi, seperti *share* hasil di media sosial dan dapat ditambahkan fitur pengubah bahasa sehingga pengguna dapat memilih bahasa yang diinginkan atau dimengerti.
- b. Aplikasi ini dapat menggabungkan tes psikologi berdasarkan teori-teori lainnya.
- c. Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi dapat membacakan hasil tes pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini dengan baik. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak atas segala dukungan yang diberikan terhadap penelitian ini, kepada para rekan-rekan yang telah memberikan bantuan dan saran kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini, kepada keluarga yang senantiasa selalu mendukung dan kepada teman-teman semua atas semangat dan motivasi yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Habibi, Roni dan Riki Karnovi. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital (OHC)*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [2] Pramono, Joko. (2019). *Otomatisasi Tata Kelola Keuangan*. ANDI. Yogyakarta.
- [3] Fatwikingasih, Nur. (2020). *Teori Psikologi Kepribadian Manusia*. ANDI. Yogyakarta.
- [4] Laksana, Hari. (2020). *Magnet Kepribadian*. Araska. Yogyakarta.
- [5] Gomulya, Berny, Hyacintha Susanti dan Heria Windasuri. (2019). *Coaching Practices*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- [6] Yuhendi. (2020). *Hey Kamu... Hidupmu Untuk WHAT*. Guepedia. Bogor.
- [7] Habibi, Roni, Dinda Anik Masruro, Nuha Hanifatul Khonsa'. (2020). *Aplikasi Inventory Barang Menggunakan QR Code*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [8] Herlinah dan Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [9] Jamaludin dan Romindo. (2020). *Kriptografi Teknik Hybrid Cryptosystem Menggunakan Kombinasi Vignere Cipher dan RSA*. Yayasan Kita Menulis. Medan.
- [10] Sukamto, Rosa Ariani dan Muhammad Shalahuddin. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak (Edisi Revi)*. Informatika Bandung.
- [11] Agustian, Bobi. (2021). *Sistem Informasi Kalibrasi Torque Wrench*. Pascal Books. Tangerang.
- [12] Rangkuti, Yulita Molliq, Melania Justice Pangabeau, Ichwanul Muslim Karo Karo, Wahyu Nur Fahillah. (2022). *Sistem Informasi Geografis (SIG) Berdasarkan Klastering: Kasus Penyebaran Covid-19 di Kota Medan*. Jejak Pustaka. Yogyakarta.