

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia diciptakan dengan kepribadian atau emosi yang berbeda-beda. Di sini kepribadian merupakan sifat khas dari diri manusia yang bersumber dari bentukan-bentukan yang dipengaruhi dari lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, dan bawaan sejak lahir. Secara garis besar ada 4 tipe dasar kepribadian yaitu tipe sanguinis, tipe plegmatis, tipe koleris, dan tipe melankolis (Awangga, 2008). Perbedaan - perbedaan yang timbul dari setiap tipe emosi atau kepribadian tersebut seringkali menimbulkan masalah yang disebabkan karena kesalahpahaman atau seseorang kurang memahami tipe emosi atau kepribadian orang lain.

Pada masa remaja yang sedang menempuh pendidikan sederajat SMP, dimana masa itu individu mengalami perubahan fisik, psikis maupun sosial. Dengan adanya perubahan tersebut siswa SMP sering mengalami kegoncangan dan emosinya menjadi tidak stabil (Cole, 1963). Oleh karena itulah, khususnya bagi siswa SMP identik dengan krisis emosi, sifat labil, serta terjadinya gejolak psikologis, dan sosial. Dengan kata lain, fase usia siswa SMP merupakan masa peralihan dari anak - anak ke dewasa. Masalah yang timbul sehubungan dengan hal ini adalah banyak kasus dalam kalangan siswa SMP seperti seks bebas, narkoba, tawuran antar pelajar, dan lain sebagainya. Di mana banyak siswa SMP yang kurang bisa mengenal tingkat emosi atau

kepribadiannya secara mendalam dan adanya pengaruh dari luar seperti faktor lingkungan sekolah, keluarga, dan lain sebagainya. Contohnya seorang anak yang memiliki tingkat IQ (*Intelligence Quotient*) yang tinggi bisa saja terjebak dalam kenakalan siswa SMP, karena dia kurang dapat mengelola emosinya dengan baik, sehingga walaupun dia tahu bahwa sesuatu itu baik untuk dia tetapi dia justru melakukan yang sebaliknya (Tridhonanto, 2009). Selain itu kebanyakan orang tua masih malas untuk melakukan tes untuk mengidentifikasi tipe jiwa kepribadian dan emosi anaknya karena harus melibatkan psikolog untuk mendapatkan hasil yang valid tentang karakter emosinya.

Perkembangan dunia selular kini semakin pesat di Indonesia dan seiring dengan perkembangan jumlah pemakai telepon seluler yang terus bertambah, maka saat ini telah banyak siswa di Indonesia yang memiliki telepon selular. Bahkan perkembangan dunia seluler telah mulai menciptakan suatu pasar bisnis tersendiri, maka peluang bisnis di bidang konten selular akan semakin melaju pesat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu aplikasi kecerdasan emosional dan konten pendukungnya berbasis multimedia yang berjalan di piranti selular. Pengguna melakukan analisa kecerdasan emosinya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam tes dasar emosional. Pengembangan aplikasi ini akan dilakukan dengan teknologi Adobe Flash CS3 dan Adobe Flash Lite 2.0.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana mengembangkan aplikasi

kecerdasan emosional dan konten pendukungnya berbasis multimedia yang *user friendly*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini antara lain:

1. Aplikasi ini dibuat untuk para siswa SMP di Indonesia sebagai alat bantu untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosional seorang siswa SMP secara lebih jelas dengan berbasiskan multimedia pada perangkat selular.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan 4 aspek multimedia yaitu gambar, audio, teks, dan animasi.
3. Aplikasi ini hanya mengilustrasikan 4 sifat kepribadian yaitu sanguinis, koleris, plegmatis, melankolis.
4. Aplikasi ini menyajikan soal-soal tes kecerdasan emosional secara statis, dan tidak menggunakan basis data tertentu tetapi hanya membaca isi data yang berekstensi .XML (*Extensible Markup Language*) yang dibuat secara terpisah dari aplikasi ini.
5. Soal-soal tes EQ (kecerdasan emosional) dibagi menjadi 5 pendekatan kategori seperti jiwa pribadi, jiwa belajar, jiwa budi pekerti, jiwa sosial, jiwa karir.
6. Setiap kategori pertanyaan hanya menampilkan 10 buah soal saja.
7. Untuk pilihan jawaban tes jiwa pribadi, tes jiwa belajar, tes jiwa budi pekerti, tes jiwa sosial, tes jiwa karir hanya mencakup pilihan jawaban Ya, Tidak, Tidak tahu.
8. Untuk hasil tes EQ hanya mencakup 5 karakteristik saja yaitu sangat rendah, rendah, seimbang, tinggi, dan sangat tinggi.

9. Aplikasi ini menyajikan ramalan zodiak yang membantu pengguna untuk mengetahui sifat pribadi secara umum, sifat pribadi positif, sifat pribadi negatif, serta karir yang sesuai bagi pengguna yang berdasarkan jenis zodiak pengguna.
10. Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan emulator yang terdapat pada Adobe Flash CS3 dan menggunakan handphone yang mendukung teknologi Adobe Flash Lite 2.0.

1.4. Tujuan Penulisan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah mengembangkan aplikasi kecerdasan emosional dan konten pendukungnya berbasis multimedia yang *user friendly*.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun metode yang dilakukan penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan :

- a. Mencari bahan-bahan tentang kecerdasan emosi.
- b. Mencari bahan-bahan tentang teknologi Flash Lite 2.0.
- c. Mencari gambar-gambar yang erat hubungannya dengan tipe dasar emosi manusia.
- d. Mengumpulkan kasus-kasus yang terjadi sehubungan dengan tipe dasar emosi manusia.
- e. Mengumpulkan bahan - bahan tentang metode penilaian tes psikologi yang terkait kepemimpinan

2. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya jawab secara langsung dengan responden dengan sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian untuk pengembangan perangkat lunak.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL), serta pengujian perangkat lunak pada pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi meliputi referensi tentang Adobe Flash CS3 Professional.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.