

**PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE UNTUK MENGETAHUI
KEPRIBADIANDENGAN METODE ENNEAGRAM**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika



Oleh

I Made Prahasta Setiawan

11 07 06568

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR BERJUDUL

**Pembangunan Aplikasi Mobile Untuk Mengetahui
Kepribadian Dengan Metode Enneagram**

Disusun oleh :

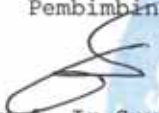
I Made Prahasta Setiawan

(NIM : 11 07 06568)

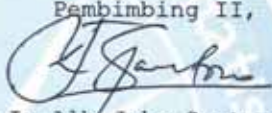
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal : 22 Juli 2015

Pembimbing I,


Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

Pembimbing II,



Dr. Ir. Alb. Joko Santoso, M.T.

Tim Penguji :

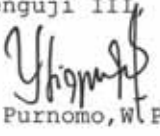
Penguji I,


Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

Penguji II,


Patricia Ardanari, S.Si., M.T.

Penguji III,


Y. Sigit Purnomo, W.P., S.T., M.Kom.

Yogyakarta, 22 Juli 2015

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan,




Dr. A. Teguh Siswanto

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan dan terima kasih kepada Tuhan atas segala kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat sarjana Teknik Informatika dari fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

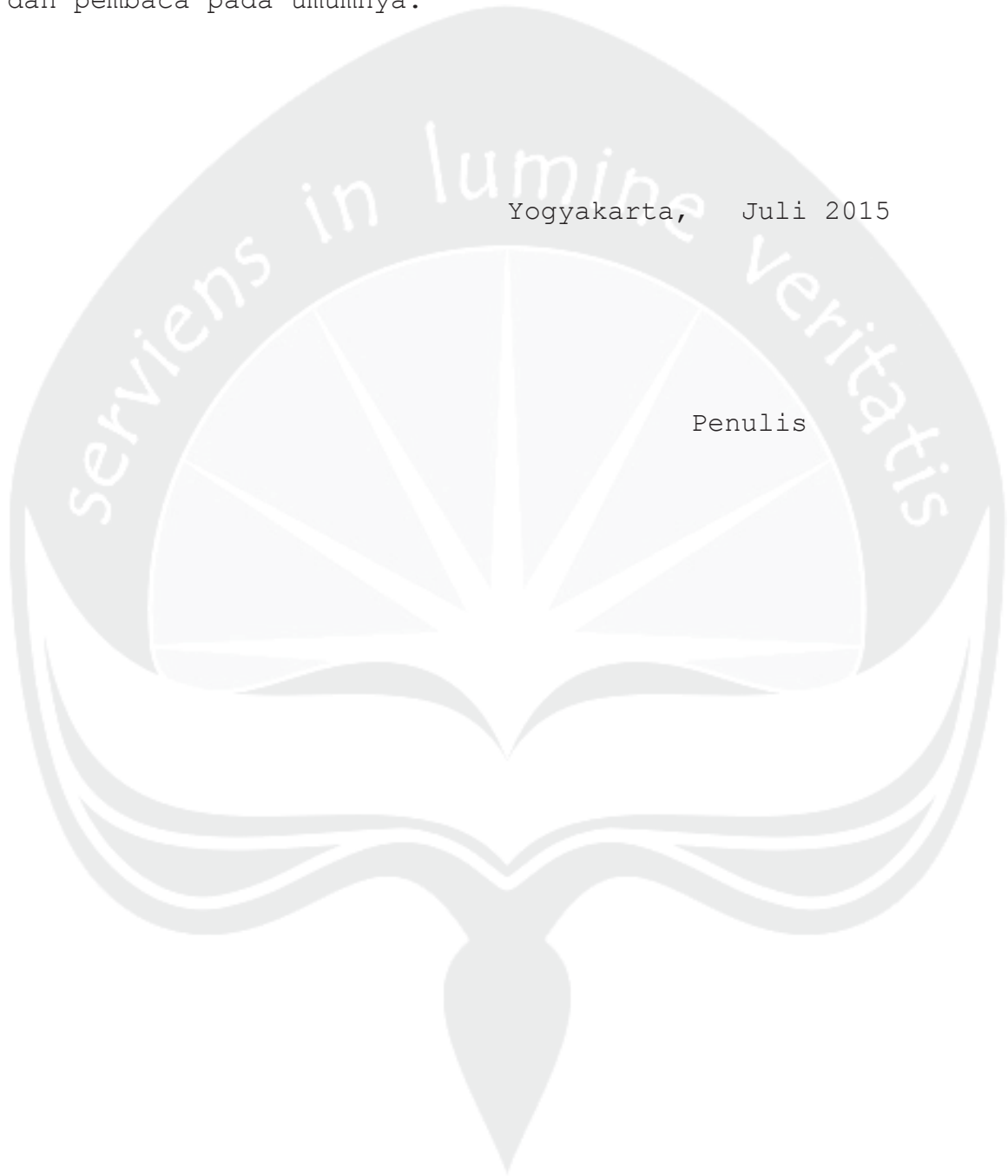
Penulis menyadari bahwa selama pembuatan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah menyumbang pikiran, tenaga, dan bimbingan penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan YME atas segala rahmat dan karunia-Nya dan bimbingan-Nya sehingga tugas akhir dan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Ir.Suyoto, M.Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Dr.Ir.Alb.Joko Santoso, M.T selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Drs. Nyoman Alita Wijaya, Ibu Dra.Ni Wayan Suinderi , kakak Putu Danang Prananta, S.pd dan adik-adik aku Nyoman Riana Lesatri dan Putu Kharismantara yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
5. Desy, Neneng, Prita, Maria dan teman - teman semua nya

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam mengerjakan karya tulis ini masih ada kekurangannya, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun, semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juli 2015

Penulis



Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	ii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB 3.....	12
LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Pengertian Aplikasi Mobile.....	12
3.2 Pengertian iOS.....	13
3.3 Kepribadian.....	14
3.3.1 Enneagram.....	14
3.4 PHP.....	19
3.5 Framework.....	20
3.7 JSON.....	22
3.8 Web Service.....	22
3.9 MySQL.....	23
BAB 4.....	24
4.1 Analisis Perangkat Lunak.....	24
4.1.1 Lingkup Masalah.....	24
4.1.2 Arsitektur Perangkat Lunak.....	24
4.3 Arsitektur Diagram.....	25
4.4 Kebutuhan Fungsionalitas Produk.....	26
4.5 Kebutuhan Khusus.....	28
4.5.1 Kebutuhan antarmuka eksternal.....	28

4.5.1.1	Antarmuka pemakai	28
4.5.1.2	Antarmuka perangkat keras	28
4.5.1.3	Antarmuka perangkat lunak	28
4.6	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	29
4.6.1	Use Case Diagram	29
4.6.2	Perancangan Perangkat Lunak	31
4.7	Perancangan Antarmuka	35
4.7.1	Antarmuka Aplikasi Web	35
BAB 5	60
5.1	Implementasi Perangkat Lunak MPD	60
5.1.1	Antarmuka Aplikasi Web	60
5.1.2	Antarmuka Aplikasi Mobile	72
5.2.1	Pengujian Fungsionalitas	84
5.2.2	Pengujian Terhadap pengguna	91
5.3	Analisis Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak	95
BAB 6	97
6.1	Kesimpulan	97
6.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tipe Kepribadian Eneagram.....	15
Gambar 3. 2 PHP sebagai <i>server-side embedded script</i> language (Deptan, 2004)	20
Gambar 4. 1 arsitektur aplikasi MPD.....	24
Gambar 4. 2Arsitektur Web Aplikasi MPD.....	25
Gambar 4. 3 Arsitektur Mobile Aplikasi MPD.....	25
Gambar 4. 4 Use Case Diagram Web dan Mobile	30
Gambar 4. 5 Class Diagram.....	32
Gambar 4. 6 Rancangan Antarmuka halaman Login Admin.....	35
Gambar 4. 7Rancangan Antarmuka Change Password.....	36
Gambar 4. 8 Rancangan Antarmuka halaman Kelola User.....	37
Gambar 4. 9rancangan antarmuka pengelolaan kepribadian.....	40
Gambar 4.10Rancangan Antarmuka halaman Kelola Gejala.....	42
Gambar 4. 11Rancangan Antarmuka halaman Kelola Relasi.....	46
Gambar 4. 12 Rancangan Antarmuka Splash Screen.....	49
Gambar 4. 13Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	50
Gambar 4. 14Rancangan Menu Identifikasi Tipe Kepribadian.....	51
Gambar 4. 15 Rancangan Tentang Kepribadian.....	54
Gambar 4. 16 Rancangan Antarmuka Informasi Aplikasi.....	57
Gambar 5. 1Antarmuka Login	60
Gambar 5. 2 Antarmuka Change Password.....	61
Gambar 5. 3 Antarmuka Pengelolaan Data User	62
Gambar 5. 4Antarmuka pengelolaan kepribadian.....	65
Gambar 5. 5Antarmuka Pengelolaan Data Gejala.....	67
Gambar 5. 6Antarmuka Pengelolaan Data Relasi.....	70
Gambar 5. 7antarmuka splash screen aplikasi MPD	72
Gambar 5. 8antarmuka menu utama aplikasi.....	73
Gambar 5. 9antarmuka menu identifikasi kepribadian	74
Gambar 5. 10antarmuka tentang kepribadian.....	78
Gambar 5. 11antarmuka menu informasi aplikasi.....	81
Gambar 5. 12 Grafik Tampilan Sistem.....	91
Gambar 5. 13Grafik Bahasa yang digunakan	92
Gambar 5. 14Grafik Kemudahan Sistem.....	92
Gambar 5. 15Grafik Informasi Tipe Kepribadian.....	93
Gambar 5. 16 Grafik Manfaat Sistem.....	94
Gambar 5. 17 Grafik Keselurahn Sistem.....	95

DAFTAR TABEL

Table 2. 1Perbandingan penelitian	10
Table 4. 1Deskripsi Entitas Data User	33
Table 4. 2Deskripsi Entitas Data Kepribadian	33
Table 4. 3 Deskripsi Entitas Data Gejala	34
Table 4. 4 Deskripsi Entitas Data Relasi	34
Tabel 5. 1Hasil pengujian fungsionalitas	90



Daftar Lampiran

Lampiran

- I Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL MPD)
- II Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (SKPL MPD)



INTISARI

Kepribadian merupakan ciri watak yang diperlihatkan seseorang secara lahir, konsisten dan konsekuen dalam bertingkah laku. Dengan adanya kepribadian, kita memiliki identitas khusus. Dalam dunia psikologi ada sebuah metode untuk mendeteksi kepribadian yang dikenal dengan *enneagram*. *Enneagram* membagi manusia kedalam sembilan kepribadian yaitu perfeksionis, romantis, pengamat, pencemas, petualang, pejuang, dan pendamai. Masing-masing tipe memiliki tipe kepribadian ciri khas tersendiri. Untuk memudahkan mengetahui tipe kepribadian kita, dibutuhkan aplikasi yang mudah dalam penggunaannya.

Aplikasi dibangun menggunakan *tools xCode*, sehingga nantinya dapat digunakan pada perangkat *smartphone* berbasis iOS. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *framework* CI untuk web dan menggunakan bahasa *Objective-C* untuk bahasa pemrograman *mobile*. Aplikasi ini menggunakan metode *enneagram* dengan mencari nilai tertinggi.

Berdasarkan hasil kuisioner dengan 31 responden untuk pengujian aplikasi didapatkan hasil 23.86% menyatakan sangat bagus, 65.80% bagus, 7.09% cukup dan 3.22% kurang. Sehingga didapat kesimpulan bahwa aplikasi ini membantu mengetahui kepribadian manusia.

Kata kunci : iOS, Kepribadian, Enneagram.