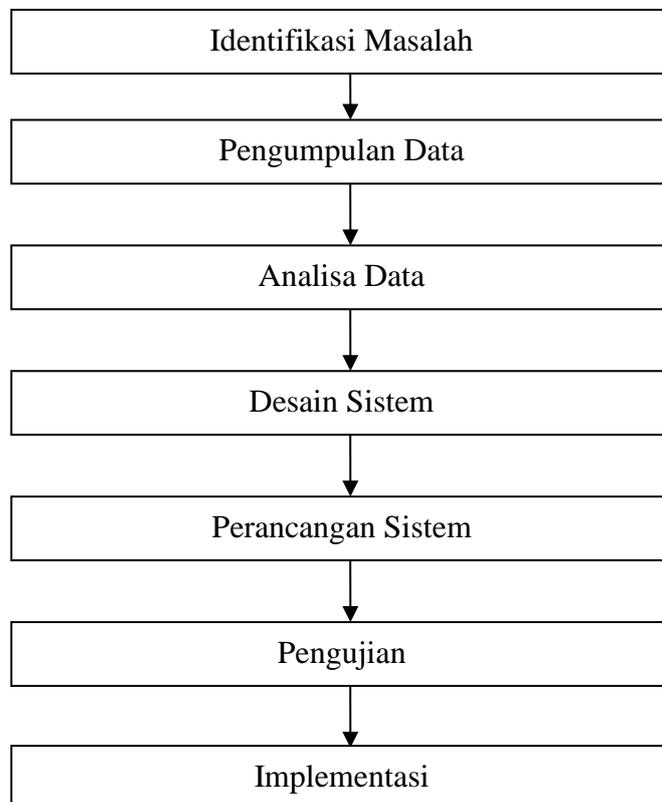


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana yang meliputi cara panggilan data dan cara analisi data. Umumnya pada sebuah skripsi, desain penelitian di uraikan pada bab III. Ketika membaca desain penelitian yang di sebutkan oleh peneliti, seorang pembaca akan tahu bagaimana data itu akan di analisis.



Gambar 3.1 Desain penelitian
Sumber: Data Penelitian (2018)

Penjelasan Desain Penelitian:

A. Identifikasi Masalah

Tahap ini untuk mendapatkan masalah yang terdapat dalam penelitian, yaitu kepribadian manusia dalam menentukan kepribadiannya

B. Pengumpulan data

Pengumpulan data di lakukan dengan metode Wawancara dan Literatur. Metode studi Literatur yaitu mengumpulkan data dari buku-buku referensi yang membahas mengenai kepribadian dan sistem pakar, modul-modul yang relevan dengan objek permasalahan. Metode Wawancara yaitu mengumpulkan data dengan bertanya dan konsultasi kepada psikolog.

C. Analisis Data

Analisis data adalah upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode *forward chaining*

D. Desain Sistem

Teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap. Sistem ini di desain dengan menggunakan Microsoft Visio.

E. Perancangan sistem

perancangan sistem mengonversi desain ke sistem informasi yang lengkap termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan sistem yang dibutuhkan

F. Pengujian

Melakukan demonstrasi sistem apakah telah memenuhi syarat yang sudah di spesifikasikan

G. Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahap terakhir dari penelitian yang menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase pengujian

3.2 Pengumpulan data

pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

3.2.1 Wawancara

wawancara atau interview adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara tersebut akan di lakukan dengan Dokter Psikologi.

3.2.2 Metode Literatur

Metode Literatur adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan situs-situs internet yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan Skripsi dan penyusunan laporan, sekaligus dijadikan sebagai landasan dalam penulisan laporan Skripsi.

3.3 Operasional Variabel

Menurut (Sudaryono, 2015) variabel adalah segala sesuatu yang memiliki variasi nilai. Contohnya, nilai ujian bervariasi dari 0-100; tingkat motivasi bisa bervariasi dari sangat rendah hingga sangat tinggi; tingkat kepuasan konsumen bervariasi dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Menurut (Widoyoko, 2012) dalam (Sudaryono, 2015, p. 18) dalam penelitian, variabel mempunyai tiga ciri, yaitu memiliki variasi nilai, membedakan satu objek dengan objek lain dalam satu populasi, dan dapat diukur. Karena membedakan objek-objek dalam satu populasi, variabel harus mempunyai nilai yang bervariasi. Sebagai contoh, dari populasi penduduk yang mendiami suatu wilayah, jenis pekerjaan atau profesi bukan merupakan variabel apabila seluruh penduduk memiliki pekerjaan atau profesi yang sama.

Tabel 3.1 Operasional Variabel

Variabel	Indikator
Sifat	Kepercayaan diri
	Berorientasi pada tugas dan hasil
	Pengambilan resiko
	Kepemimpinan
	Kreativitas
	Berorientasi pada hasil
	Jujur dan tekun

Sumber: Data Penelitian (2018)

3.3.1 *Forward Chaining*

Forward chaining adalah teknik pencarian yang di mulai dengan fakta yang di ketahui. kemudian mencocokkan fakta-fakta tersebut dengan bagian *if* dari *rule IF-THEN*. Bila ada fakta yang cocok dengan bagian *if*, maka *rule* tersebut di eksekusi. Bila sebuah *rule* di eksekusi, maka sebuah fakta baru (bagian *THEN*) di tambahkan ke dalam database. Setiap kali pencocokan, di mulai dari *rule* teratas. Setiap *rule*

hanya boleh dieksekusi sekali saja, proses pencocokan berhenti bila tidak ada lagi rule yang bisa di eksekusi. Metode pencarian yang di gunakan adalah *Depth-First Search (DFS)*, *Breadth-First Search (BFS)* atau *Best First Search*.

Tabel 3.2 Tabel sifat

Kode	Sifat	Indikator
S1	Evaluasi diri secara objektif	Kepercayaan Diri
S2	Positive Thinking	
S3	Selalu berfikir negative pada sendiri.	
S4	Kebutuhan akan prestasi	Berorientasi pada tugas dan hasil
S5	Memiliki tekad yang kuat	
S6	Kurang konsisten dalam mengerjakan tugas	
S7	Berani mengambil resiko	Pengambilan resiko
S8	Suka pada tantangan	
S9	Takut menghadapi kegagalan	
S10	Berjiwa disiplin	Kepemimpinan
S11	Dapat bergaul dengan orang lain	
S12	Tidak bertanggung jawab	
S13	Memiliki inovasi	Kreativitas
S14	Kreativitas tinggi	
S15	Tidak memiliki kreavitas yang tinggi	
S16	Persepsi	Berorientasi pada masa depan
S17	Memiliki cara pandang yang berorientasi pada masa depan	
S18	Tidak ada perencanaan dalam masa depan	
S19	Mengutamakan kejujuran dalam bekerja	Jujur dan tekun
S20	Tekun dalam menyelesaikan suatu pekerjaan	
S21	Mudah menyerah jika ada masalah	

Sumber: Data Penelitian (2018)

Tabel 3.3 Tabel hasil

Kode	Hasil
H1	Mempunyai jiwa <i>entrepreneuership</i>
H2	Kurang kepercayaan diri
H3	Kurang berorientasi pada tugas dan hasil
H4	Kurang pengambilan resiko
H5	Kurang kememimpinan
H6	Kurang Kreativitas
H7	Kurang berorientasi pada masa depan
H8	Kurang jujur dan tekun

Sumber: Data Penelitian (2018)

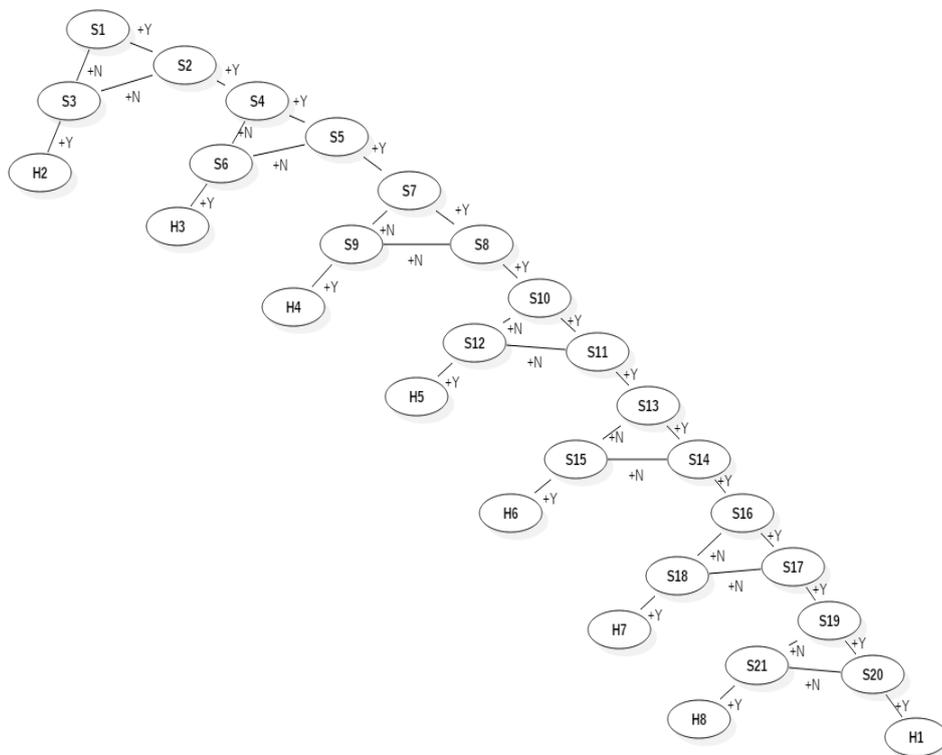
Tabel 3.4 Tabel aturan

Kode Sifat	Kode Hasil							
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8
S1	√							
S2	√							
S3		√						
S4	√							
S5	√							
S6			√					
S7	√							
S8	√							
S9				√				
S10	√							
S11	√							
S12					√			
S13	√							
S14	√							
S15						√		
S16	√							
S17	√							
S18							√	
S19	√							
S20	√							
S21								√

Sumber: Data Penelitian (2018)

Berdasarkan dari kaidah atas:

1. IF S1 AND S2 AND S4 AND S5 AND S7 AND S8 AND S10 AND S11 AND S13 AND 14 AND S16 AND S17 AND S19 AND S20 THEN H1
2. IF S3 THEN H2
3. IF S6 THEN H3
4. IF S9 THEN H4
5. IF S12 THEN H5
6. IF S15 THEN H6
7. IF S18 THEN H7
8. IF S21 THEN H8



Gambar 3.2 Pohon Keputusan
Sumber: Data Penelitian

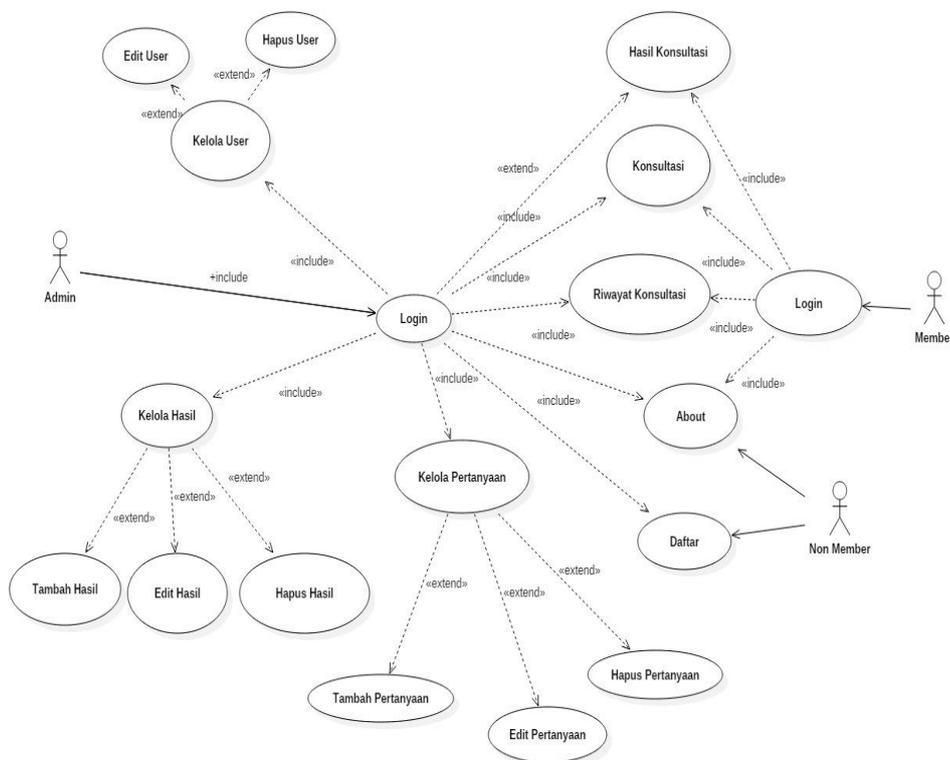
3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Diagram UML

Salah satu pemodelan yang saat ini paling banyak digunakan adalah UML. UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa & Shalahuddin, 2011).

A. Use Case Diagram

Diagram yang menggambarkan aliran sistem yang dapat dilakukan oleh aktor. Aktor disini adalah admin dan pengguna aplikasi ini, di bawah ini merupakan gambar diagram *use case* tersebut.



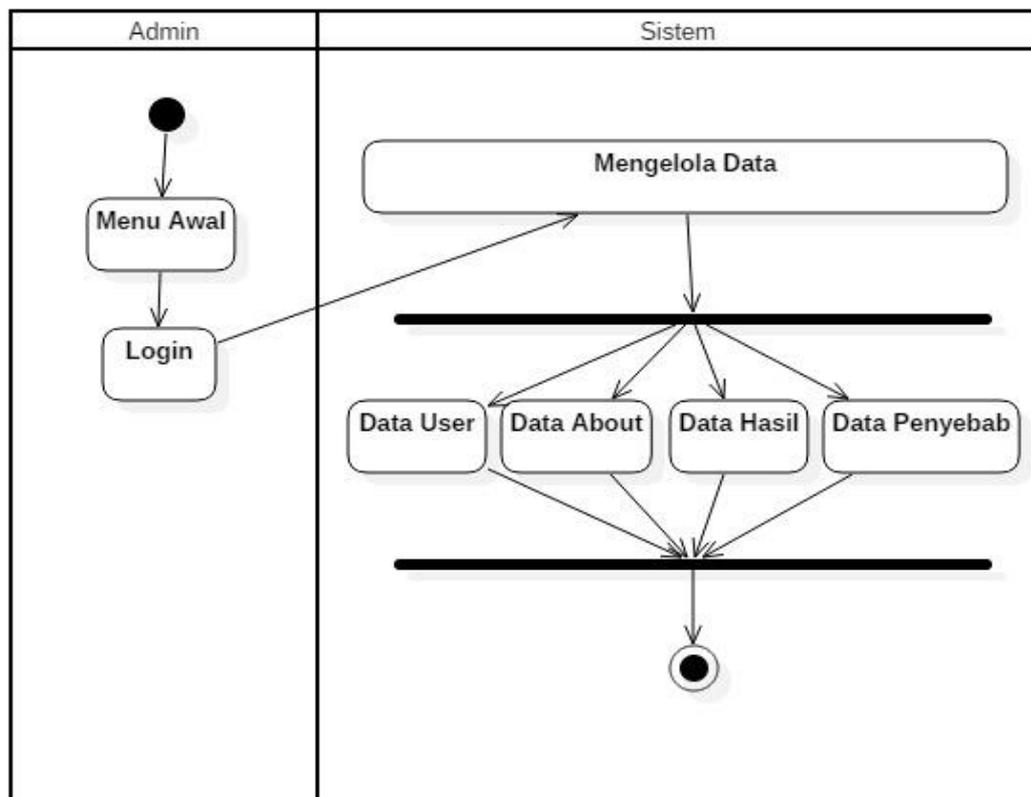
Gambar 3.3 Use Case Diagram
Sumber: Data Penelitian (2018)

B. Activity Diagram

Activity diagram yaitu aktivitas diagram yang menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem.

I. Activity Diagram Admin

Activity diagram ini menjelaskan proses admin, dimana admin melakukan login untuk mengelola data.

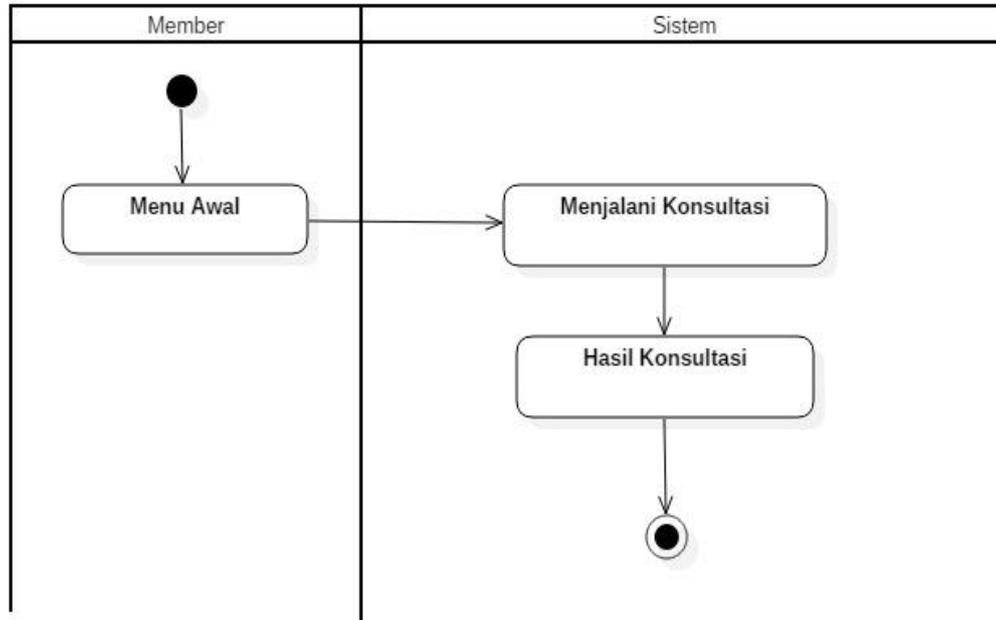


Gambar 3.4 Activity Diagram Admin

Sumber: Data Penelitian (2018)

II. Activity Diagram Member

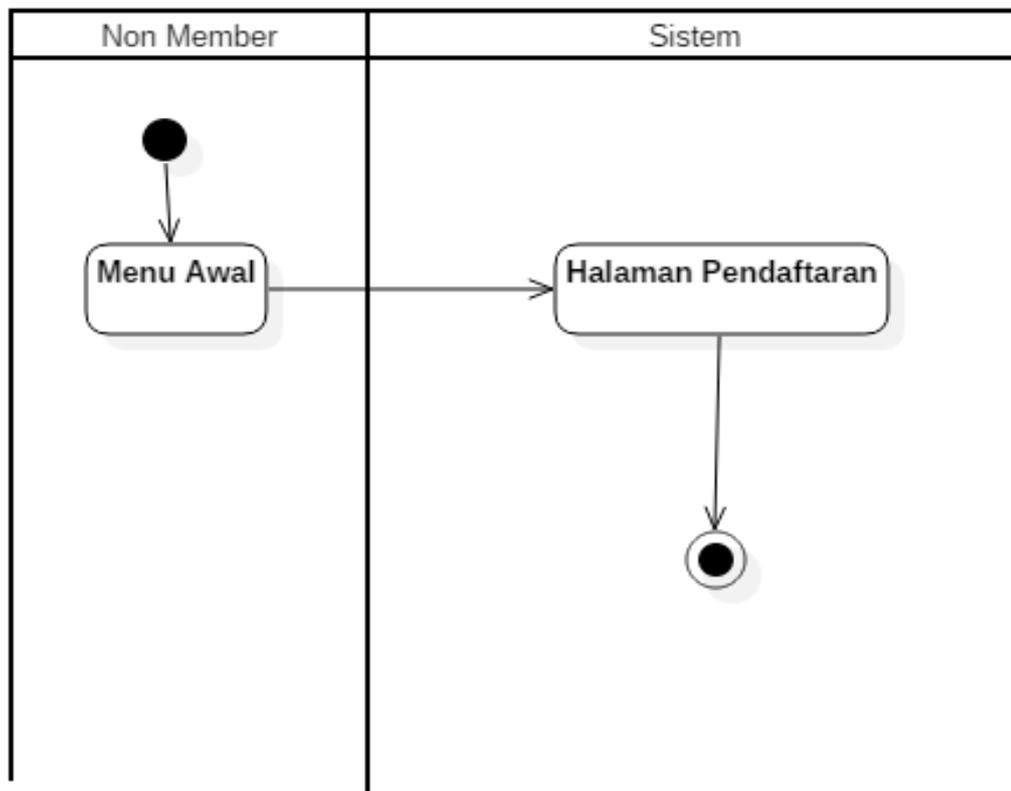
Proses dimana *user* atau pengguna menjalani tes, setelah menjalani tes tersebut *user* akan mengetahui kepribadian yang di miliki.



Gambar 3.5 Activity Diagram Member
Sumber: Data Penelitian (2018)

III. Activity Diagram Non-member

Proses ini menjelaskan segala aktivitas yang dilakukan oleh *Non-Member*, sebelum menjalani tes tersebut, akan dipastikan bahwa pengguna tersebut merupakan sudah terdaftar sebagai *Member*, jika belum menjadi *Member* maka akan melakukan pendaftaran.

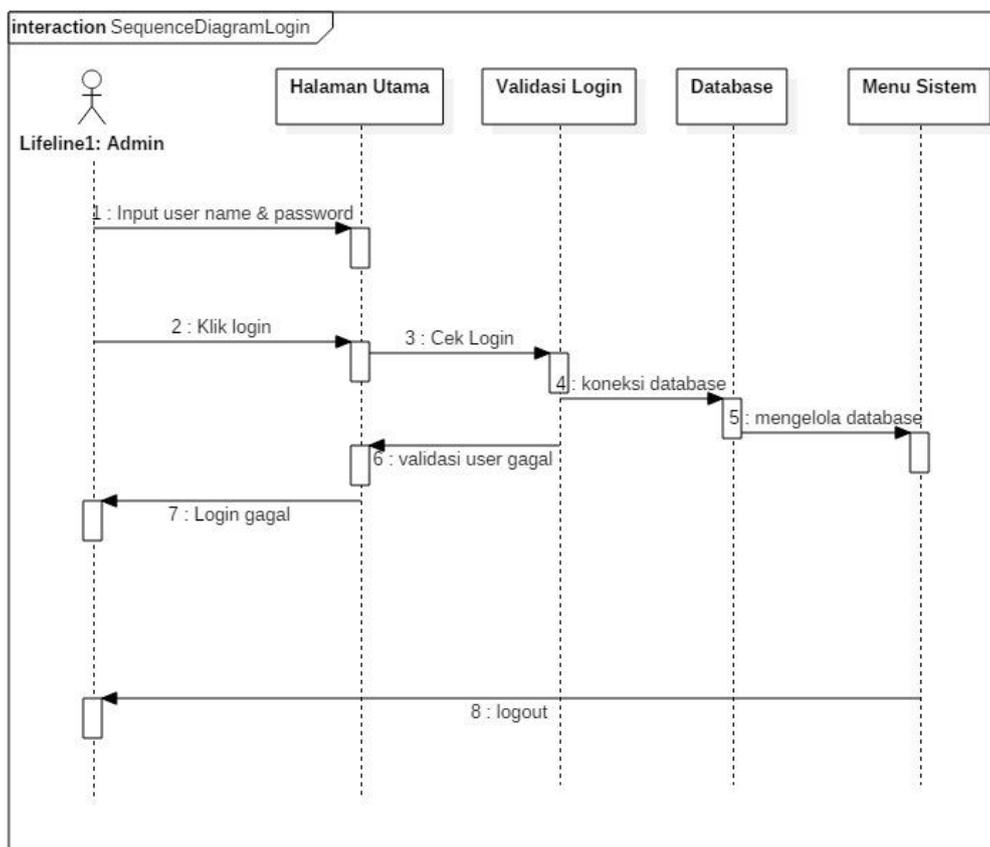


Gambar 3.6 Activity Diagram Non-member
Sumber: Data Penelitian (2018)

C. Sequence Diagram

I. Sequence Diagram Login Admin

Admin menginput ID dan Password, dilanjutkan dengan klik Login kemudian validasi login, jika valid admin akan masuk ke database dan mengelola data jika invalid atau salah ID/Password maka Login gagal, setelah mengelola data admin logout.

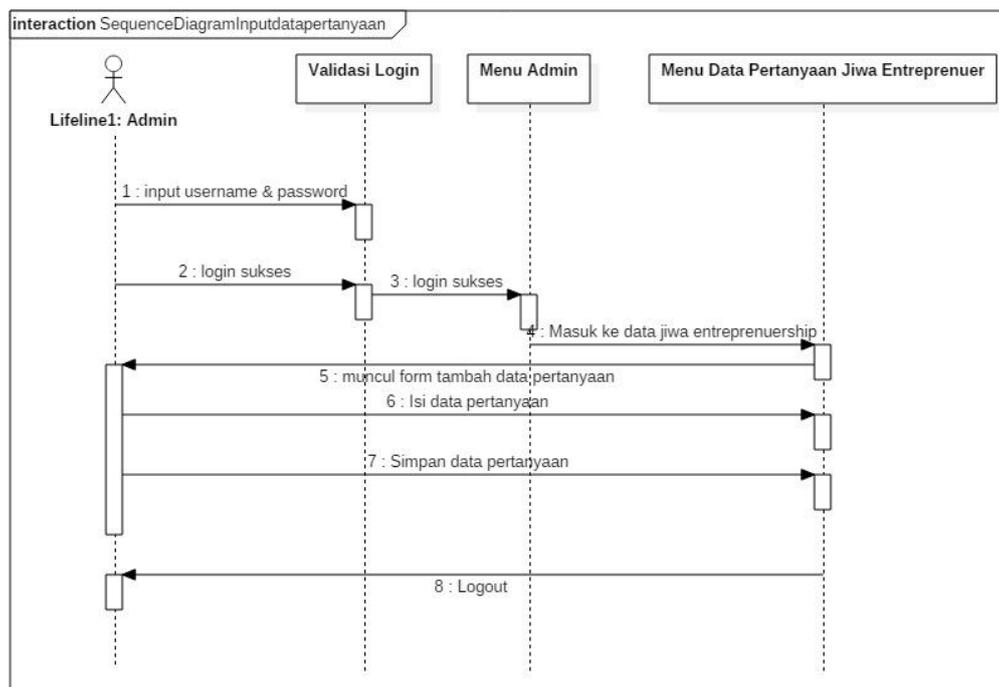


Gambar 3.7 *Sequence Diagram Login Admin*

Sumber: Data Penelitian (2018)

II. Sequence Diagram Input Data Pertanyaan

Admin melakukan login, klik login jika login sukses admin akan masuk ke data pertanyaan, disini admin muncul form tambah data pertanyaan, selanjutnya admin akan mengisi form data pertanyaan dan menyimpannya.

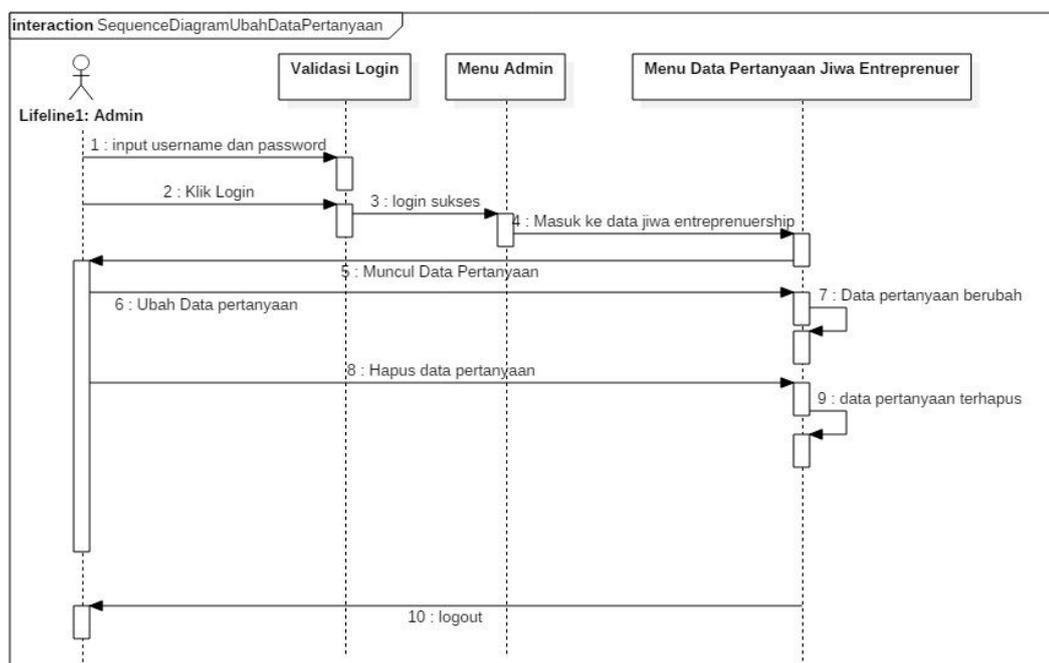


Gambar 3.8 Sequence Diagram input data pertanyaan

Sumber: Data Penelitian (2018)

III. Sequence Diagram Ubah Data Pertanyaan

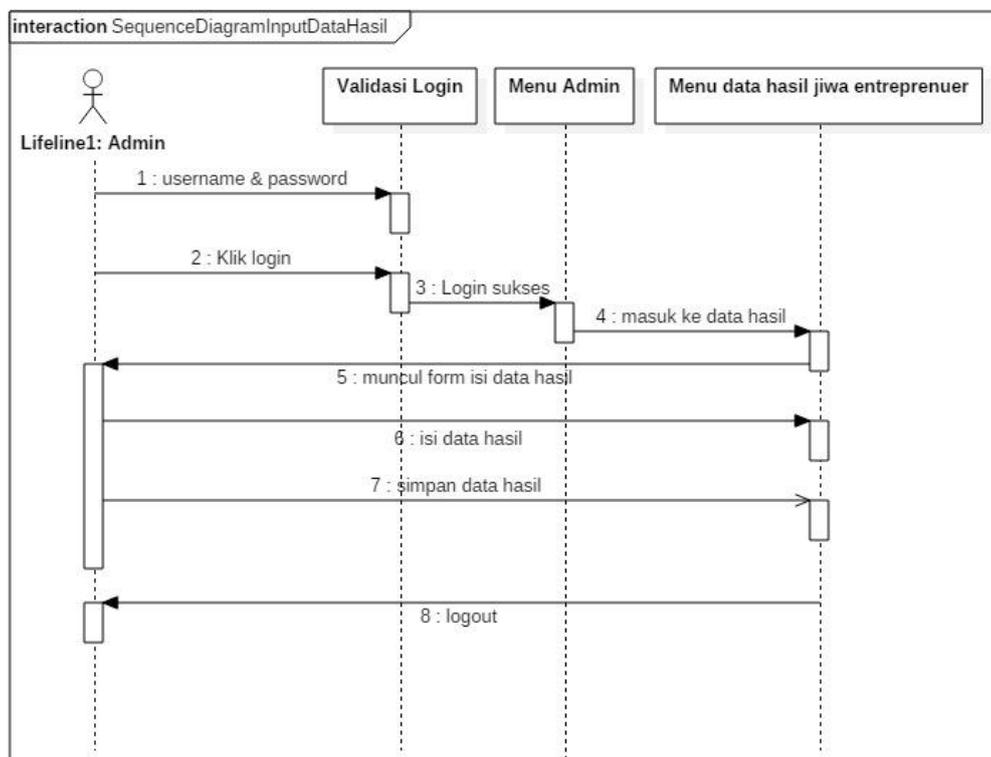
Admin melakukan login, klik login jika login sukses admin akan masuk ke data kerusakan atau penyebab, disini admin muncul form edit dan hapus data kerusakan atau penyebab, jika admin mengedit, data kerusakan atau penyebab akan mengubah, jika admin menghapus, maka data tersebut akan terhapus.



Gambar 3.9 Sequence Diagram ubah data pertanyaan
Sumber: Data Penelitian (2018)

IV. Sequence Diagram Input data hasil

Admin melakukan login, klik login jika login sukses admin akan masuk ke data hasil, disini admin muncul form tambah data hasil, selanjutnya admin akan mengisi form data hasil dan menyimpannya.

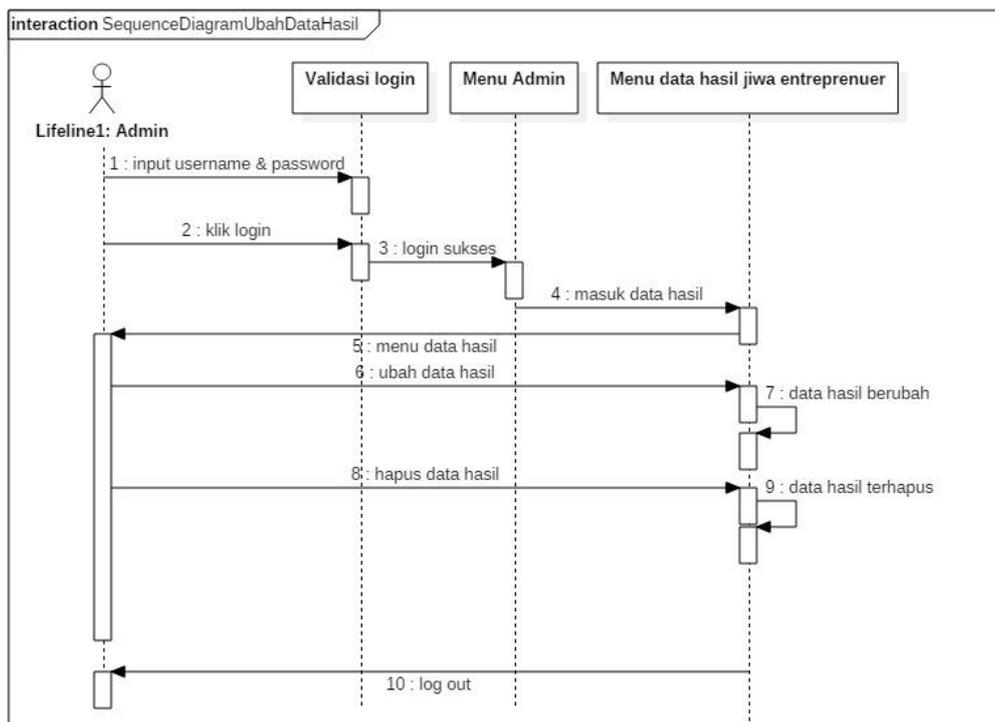


Gambar 3.10 Sequence Diagram Input data hasil

Sumber: Data Penelitian (2018)

V. *Sequence Diagram* ubah data hasil

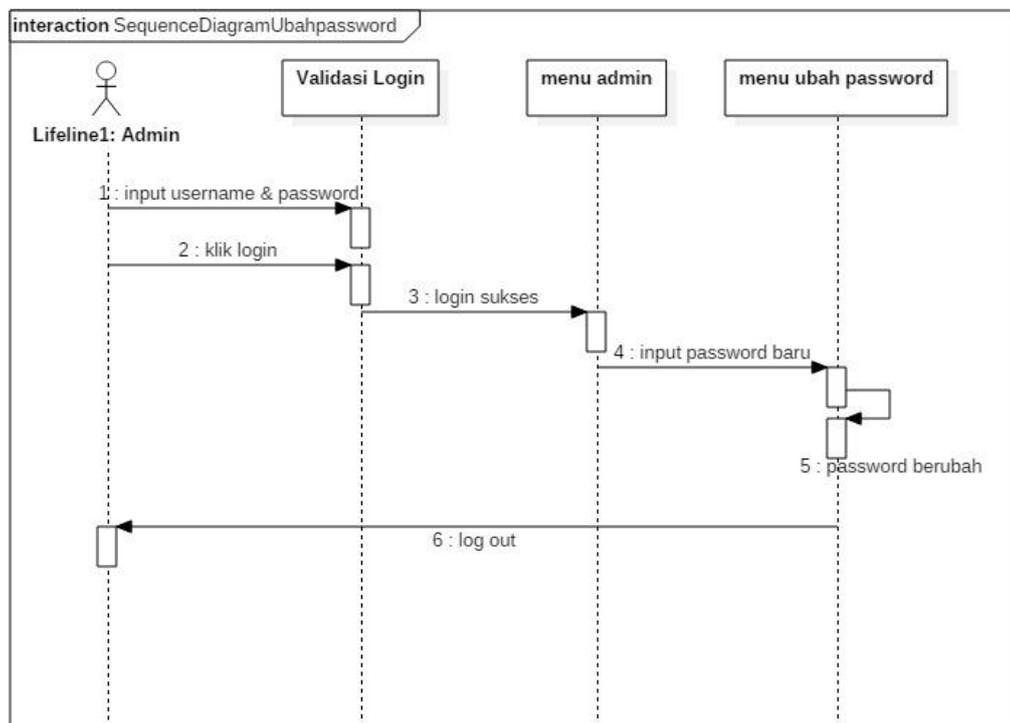
Admin melakukan login, klik login jika login sukses admin akan masuk ke data hasil, disini admin muncul form edit dan hapus data hasil, jika admin mengedit, data hasil akan mengubah, jika admin menghapus, maka data hasil akan terhapus



Gambar 3.11 *Sequence Diagram* ubah data hasil
Sumber: Data Penelitian (2018)

VI. *Sequence Diagram Ubah Password*

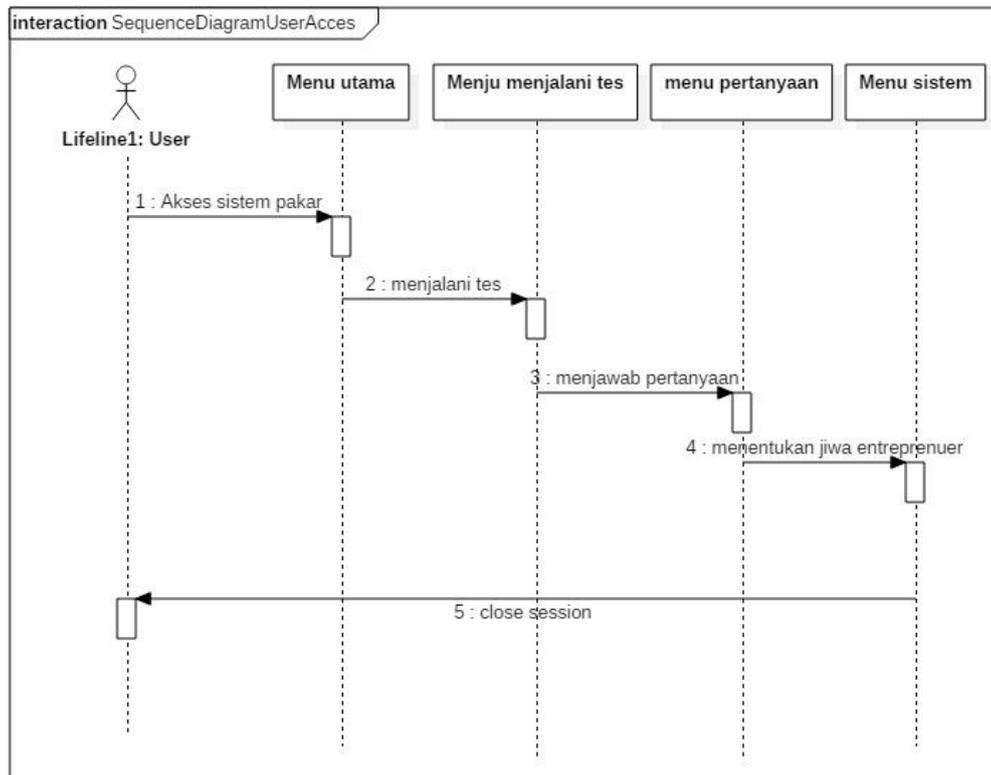
Admin melakukan login, klik login jika login sukses admin maka akan muncul menu khusus admin dimana terdapat salah satu menu ubah password yang dapat mengubah *password* admin.



Gambar 3.12 *Sequence Diagram Ubah Password*
Sumber: Data Penelitian (2018)

VII. Sequence Diagram User Access

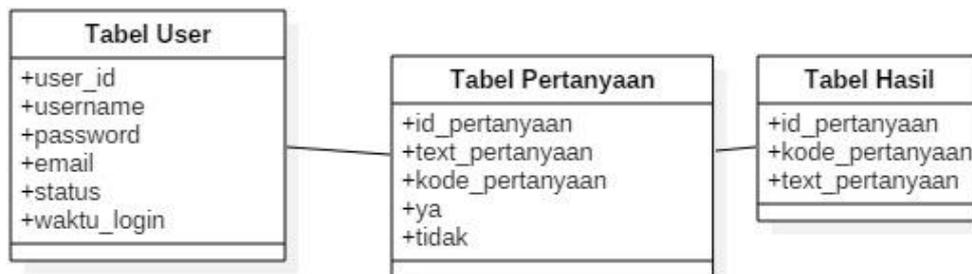
User atau pengguna akan mengakses sistem pakar tersebut dan melakukan tes serta menentukan jiwa entrepreneur sesuai dengan jawaban yang telah dipilih.



Gambar 3.13 *Sequence Diagram User Access*
Sumber: Data Penelitian (2018)

D. Class diagram

Diagram berikut adalah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.



Gambar 3.14 Class Diagram
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4.2 Desain Basis Data

1. Tabel basis data user

Tabel 3.5 Tabel Basis Data user

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
User_id	Int	10	Primary Key
Username	Varchar	255	
Password	Varchar	255	
Email	Varchar	255	
Status	Varchar	60	
Waktu_login	Timestamp		

Sumber: Data Penelitian (2018)

2. Tabel basis data Pertanyaan

Tabel 3.6 Tabel Basis Data Pertanyaan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_pertanyaan	Int	11	Primary Key
Kode_pertanyaan	varchar	5	
Text_pertanyaan	Text		
Ya	varchar	5	
Tidak	Varchar	5	

Sumber: Data Penelitian (2018)

3. Tabel basis data hasil

Tabel 3.7 Tabel Basis Data hasil

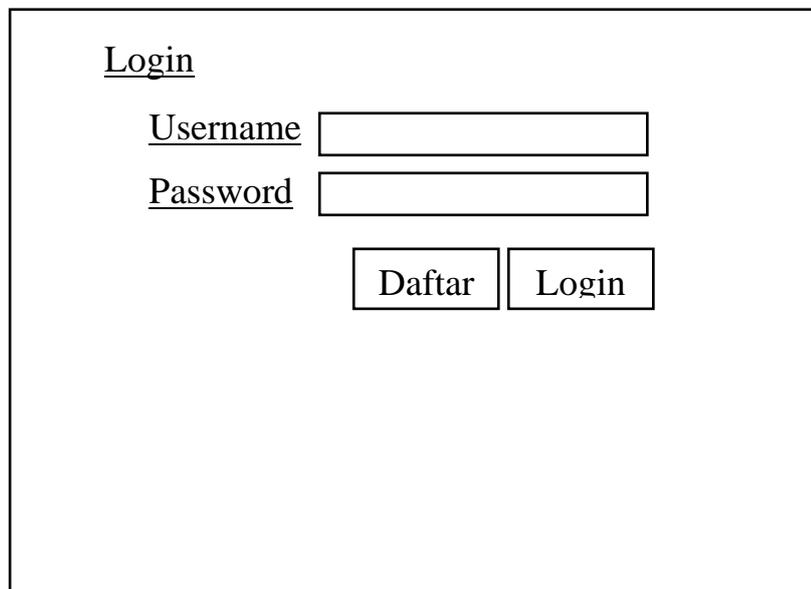
Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_hasil	Int	11	Primary Key
Kode_hasil	Varchar	5	
Text_hasil	Text		

Sumber: Data Penelitian (2018)

3.4.3 Desain Antarmuka

1. Menu Form Login

Form ini menampilkan menu login untuk user dan admin.



The image shows a login form with the following elements:

- The title "Login" is centered at the top.
- Below the title, the label "Username" is followed by a text input field.
- Below the username field, the label "Password" is followed by a text input field.
- At the bottom, there are two buttons: "Daftar" (Register) and "Login".

Gambar 3.15 Menu Form Login

Sumber: Data Penelitian (2018)

2. Menu Form Daftar

Pada form ini akan menampilkan bagian pendaftaran member

The image shows a registration form with the following elements:

- Title: Daftar
- Input field: Username
- Input field: Email
- Input field: Password
- Button: Daftar

Gambar 3.16 Menu Form Daftar

Sumber: Data Penelitian (2018)

3. Menu Form Kelola user

Menu ini akan menampilkan jumlah user yang sudah terdaftar, menu ini hanya digunakan oleh pihak admin dimana untuk menghapus user yang sudah tidak aktif.

The image shows a user management interface with the following structure:

- Navigation Bar: Data Pertanyaan, Data Hasil, User, Logout
- Table:

1. <u>username</u>	<u>Waktu Login</u>	<u>Hapus</u>
2. <u>username</u>	<u>Waktu Login</u>	<u>Hapus</u>
3. <u>username</u>	<u>Waktu Login</u>	<u>Hapus</u>
4. <u>username</u>	<u>Waktu Login</u>	<u>Hapus</u>
5. <u>username</u>	<u>Waktu Login</u>	<u>Hapus</u>

Gambar 3.17 Menu form kelola user

Sumber: Data Penelitian (2018)

4. Menu tambah, edit, hapus pertanyaan

Halaman ini merupakan bagian admin untuk menginput, mengubah, dan menghapus data pertanyaan dan sekaligus melakukan *rule*.

<u>Data Pertanyaan</u>	<u>Data Hasil</u>	<u>User</u>	<u>Logout</u>
--	-----------------------------------	-----------------------------	-------------------------------

<u>Pertanyaan</u>	<input type="text"/>
<u>Kode</u>	<input type="text"/>
<u>Ya</u>	<input type="text"/>
<u>Tidak</u>	<input type="text"/>

No	kode	Pertanyaan	Ya	Tidak	
<u>1</u>	<u>No</u>	<u>Pertanyaan 1</u>	<u>kod</u> <u>e</u>	<u>No</u>	<u>Hapus</u> <u>Edit</u>
<u>2</u>	<u>No</u>	<u>Pertanyaan 2</u>	<u>2</u>	<u>No</u>	<u>Hapus</u> <u>Edit</u>

Gambar 3.18 menu tambah, edit, hapus pertanyaan

Sumber: Data Penelitian (2018)

5. Menu tambah, edit, hapus hasil

Halaman ini merupakan bagian admin untuk menginput, mengubah, dan menghapus data hasil.

No	kode	Hasil	
1	No	Hasil 1	Hapus Edit
2	No	Hasil 2	Hapus Edit

Gambar 3.19 Menu tambah, edit, hapus hasil

Sumber: Data Penelitian (2018)

6. Menu menjalani tes

Halaman di sini adalah tampilan halaman untuk menjalani tes untuk menentukan jiwa entrepreneurship bagi yang sudah menjadi member.

Gambar 3.20 Menu Menjalani tes

Sumber: Data Penelitian (2018)

7. Menu Hasil Tes

Halaman di sini adalah tampilan halaman setelah menjalani tes jiwa entrepreneurship.

<input type="button" value="Menjalani Tes"/>	<input type="button" value="Ubah Password"/>	<input type="button" value="Logout"/>
<input type="button" value="Hasil"/>		

Gambar 3.21 Menu Hasil Tes
Sumber: Data Penelitian (2018)

8. Menu Ubah Password

Di sini halaman dimana user mengganti password mereka.

	<input type="button" value="Ubah Password"/>	<input type="button" value="Logout"/>
<u>Password Sekarang</u>	<input type="text"/>	
<u>Password Baru</u>	<input type="text"/>	
<u>Confirmasi Password</u>	<input type="text"/>	
	<input type="button" value="Ganti"/>	

Gambar 3.22 Menu Ubah Password
Sumber: Data Penelitian (2018)

3.5 Lokasi Dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di daerah Citra Buana Centre Park. Dan akan di laksanakan setelah seminar proposal.

Kegiatan	Jadwal																			
	Mar				April				May				Juni				Juli			
	2018				2018				2018				2018				2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah	■																			
Pengumpulan Data	■																			
Analisa Data	■	■	■	■																
Perancangan Sistem					■	■	■	■												
Pengkodean									■	■	■	■	■	■	■	■				
Uji Coba																	■	■	■	
Penulisan Skripsi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	