

**TES KEPERIBADIAN MENURUT SIFAT DAN WATAK DENGAN METODE
CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH:

Nama : Dion Putra Ihsanul Huda

NIM : 07 523 007

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2012

**TES KEPERIBADIAN MENURUT SIFAT DAN WATAK DENGAN METODE
CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH:

Nama : Dion Putra Ihsanul Huda

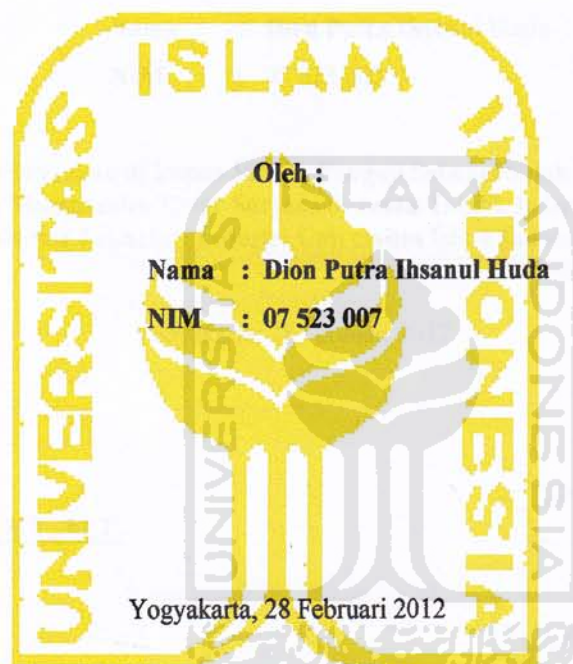
NIM : 07 523 007

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2012

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**TES KEPERIBADIAN MENURUT SIFAT DAN WATAK DENGAN METODE
CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA**



Oleh :

Nama : Dion Putra Ihsanul Huda

NIM : 07 523 007

Yogyakarta, 28 Februari 2012

Pembimbing


Ami Fauzjiah, S.T., M.T.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**TES KEPERIBADIAN MENURUT SIFAT DAN WATAK DENGAN METODE
CERITA BERGAMBAR BERBASIS MULTIMEDIA**

Oleh :

Nama : Dion Putra Ihsanul Huda

NIM : 07 523 007

**Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia**

Yogyakarta, 28 Februari 2012

Tim Penguji :

Ami Fauziah, S.T., M.T.

Ketua

Affan Mahtarami, S.T., M.T.

Anggota I

Lizda Iswari, S.T., M.Sc.

Anggota II

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dion Putra Ihsanul Huda

No. Mahasiswa : 07 523 007

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Februari 2012


(Dion Putra Ihsanul Huda)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini kupersembahkan Dengan
Setulusnya untuk

Kedua Orang Tuaku , Madiyono dan Eny Wuryanti

dan

Saya Sendiri



HALAMAN MOTTO

“Harta yang paling berharga adalah keluarga”

--keluarga cemara--



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat barokahNya sehingga tugas akhir yang berjudul **"Tes Kepribadian Menurut Sifat Dan Watak Dengan Metode Cerita Bergambar Berbasis Multimedia"** dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan tugas akhir ini, disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Dan juga sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Dengan kerendahan hati penulis sadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan isi tugas akhir.

Tugas Akhir ini dapat tersusun berkat bantuan, dorongan, bimbingan serta kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

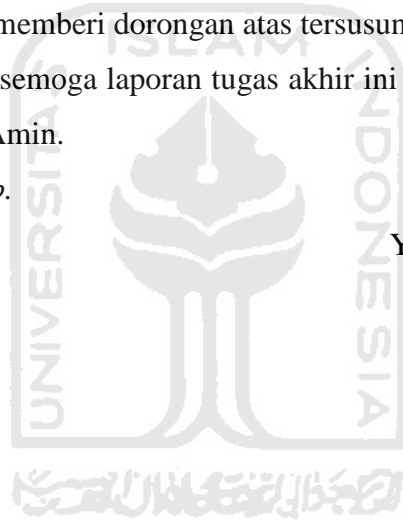
1. Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Tekhnologi Industri Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Ami Fauziah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan pengarahan serta dorongan sehingga Tugas akhir ini selesai.
4. Bapak Samsu, S.Psi selaku psikolog yang telah membantu memberikan pengarahan sehingga tugas akhir ini bisa selesai.
5. Orang tua saya, Bapak Madiyono dan Ibu Eni Wuryanti yang selalu ada baik disetiap do'a dan dukungannya.

6. Mufidatun Khasanah, yang kehadirannya selalu memberikan kesejukan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
 7. Mas Galang Primahandika S.Kom dan Fietyata Yudha S.Kom terima kasih banyak atas ilmunya.
 8. Teman-teman kos bujang (Cepe, Doni, Nicky, Surya, Alfin, Yusuf, Alfin, Agung, Lutfi, Kholdun, Dodik, Oji, Wowok, Banu bendhotz) candaan kalian selalu memberikan semangat tersendiri.
 9. Teman-teman INCLUDE angkatan 2007, terimakasih atas do'a dan dukungannya.
 10. Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi dorongan atas tersusunnya tugas akhir ini.
- Akhirnya penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Februari 2012

Penyusun



SARI

Setiap orang di dunia ini dilahirkan dengan memiliki kepribadian sifat dan watak yang berbeda-beda. Teori yang membahas jenis kepribadian ada bermacam-macam. Dan setiap teori memiliki cara tersendiri untuk melakukan tes dan menentukan jenis karakter. Salah satunya adalah teori *Hippocrates*. Sangat jarang ada permainan yang dijumpai di dalam melakukan tes kepribadian. Salah satu cara agar membuat tes ini menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan adalah membuatnya dengan sebuah permainan. Permainan dengan menggunakan metode cerita bergambar menjadi salah satu pilihan karena dianggap lebih cocok digunakan untuk tes kepribadian.

Aplikasi “Tes Kepribadian Menurut Sifat dan Watak Dengan Metode cerita Bergambar Berbasis Multimedia” ini dibangun dengan menggunakan Adobe flash dengan bahasa pemrograman Actionscript. Perancangan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Storyboard* yang berfungsi sebagai penuntun plot cerita. Sedangkan *Input* dari aplikasi ini adalah setiap jawaban tes yang dipilih oleh pemain dan *Output* yang dihasilkan adalah rangkuman mengenai jenis kepribadian pemain tersebut.

Hasil penelitian dan pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah memenuhi kriteria sebagai sebuah permainan dengan metode cerita bergambar yang dibuat menjadi sebuah tes kepribadian. Untuk menghitung setiap jawaban yang dipilih oleh pemain digunakan *Action Script* dan hasil perhitungan tersebut dalam bentuk penjelasan mengenai jenis kepribadian pemain.

Kata kunci : Tes Kepribadian, *Hippocrates*, *Storyboard*

TAKARIR

<i>Actionscript</i>	Bahasa pemrograman yang digunakan dalam <i>software</i> Macromedia <i>flash</i> .
<i>Avatar</i>	Suatu perwujudan dari berbagai macam hal.
<i>Background music</i>	Musik yang mengiringi suatu permainan.
<i>Beta Test</i>	Pengujian terhadap pengguna aplikasi.
<i>Hippocrates</i>	Sebuah teori untuk mengetahui karakteristik seseorang.
<i>Storyboard</i>	Sebuah susunan gambar beserta penjelasan-penjelasan yang menceritakan proses pembuatan permainan dari awal hingga akhir
<i>Tes Kepribadian</i>	Tes untuk menentukan jenis kepribadian seseorang.
<i>User</i>	Personil-personil yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer
<i>Visual</i>	Metode yang digunakan untuk membuat antar muka yang bersifat grafis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
SARI.....	x
TAKARIR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Kepribadian	6
2.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian.....	6
2.3. Tipe Golongan Kepribadian Menurut Teori <i>Hippocrates</i>	7
2.4. Cerita Bergambar.....	12
2.5. Multimedia.....	13
BAB III METODOLOGI	
3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
3.2. Perancangan Perangkat Lunak.....	18

3.3. Perancangan Antarmuka.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Implementasi.....	54
4.2. Hasil Implementasi.....	59
4.3. Pengujian Aplikasi.....	67
4.4. Pengujian Hasil Jawaban.....	70
4.5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	75
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	66 ss



DAFTAR GAMBAR

1. Diagram Hierarkhi.....	18
2. Flowchart Pilih Tempat.....	27
3. Flowchart Perhitungan Jawaban.....	28
4. Rancangan Antarmuka Halaman Menu Utama.....	48
5. Rancangan Antarmuka Tentang Teori Hippocrates.....	48
6. Antarmuka Pilih Lokasi.....	49
7. Rancangan Antarmuka Aturan Tes.....	49
8. Rancangan Antarmuka Halaman Tes Kepribadian.....	50
9. Rancangan Antarmuka Halaman Tanpa Avatar.....	50
10. Rancangan Antarmuka Halaman Pertanyaan.....	51
11. Antarmuka Penjelasan Satu Jenis Karakter.....	51
12. Antarmuka Penjelasan Lebih dari Satu Jenis Karakter.....	52
13. Antarmuka Halaman Gagal.....	52
14. Halaman Intro.....	58
15. Halaman Menu Utama.....	59
16. Halaman Teori Hippocrates.....	60
17. Halaman Aturan Permainan.....	60
18. Halaman Tanpa Avatar.....	61
19. Halaman dengan 1 Avatar.....	61
20. Halaman dengan 2 Avatar.....	62
21. Halaman Pilih Lokasi.....	62
22. Halaman Pertanyaan Lokasi A.....	63
23. Halaman Pertanyaan Lokasi B.....	63
24. Halaman Akhir Permainan.....	64
25. Halaman Gagal.....	65
26. Halaman 1 Karakter.....	65
27. Halaman Karakter Campuran.....	66

DAFTAR TABEL

1. Tabel Storyboard.....	20
2. Tabel Background.....	23
3. Tabel <i>Avatar</i>	31
4. Tabel Kuisiner Setelah Menggunakan Aplikasi.....	67
5. Tabel Kuisiner Setelah Menggunakan Aplikasi.....	68
6. Tabel Perbandingan Pertanyaan.....	70



BAB I

PENDAHULUAN



1 Latar Belakang

Manusia di dunia itu dilahirkan dengan memiliki karakter yang berbeda-beda, karakter manusia itu seperti gen yang terbentuk sejak lahir. Artinya, kalau saat ini manusia mempunyai sifat judes itu sudah menjadi pembawaan sejak lahir. Kepribadian manusia terbentuk dari sifat, watak ataupun karakter manusia itu sendiri. Keluarga memiliki peran yang sangat penting untuk pembentukan kepribadian manusia, bagian terbesar yang mempengaruhi perkembangan kepribadian terletak pada siapa manusia itu menghabiskan sebagian besar waktunya dan kepada siapa menaruh kepercayaan. Manusia itu memiliki keunikan, karena setiap manusia itu memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda. Manusia yang dipercaya mempunyai kesempatan terbesar untuk membentuk dan mempengaruhi perkembangan karakter seseorang sedangkan untuk watak itu terbentuk dari berbagai kumpulan sifat yang sering dilakukan manusia dalam perilaku baik ataupun buruk. Banyak aspek untuk mengetahui tentang kepribadian seseorang, baik dilihat dari senyumnya, cara bicaranya, bahkan dari tanggal lahirnya pun bisa diketahui kepribadian manusia itu seperti apa. Apa lagi sekarang banyak sekali teori-teori yang mempelajari tentang bagaimana cara mengetahui kepribadian manusia itu.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan aplikasi tes kepribadian berbasis multimedia adalah diantaranya dilakukan oleh Patria (2011) yang mengambil teori *The Colour Code* untuk mengetahui karakter manusia. Sedangkan di dalam tugas akhir ini akan mengambil teori *Hippocrates*, seorang Bapak ilmu kedokteran yang terpengaruh oleh kosmologi empedokles yang menganggap bahwa alam semesta beserta isinya ini tersusun dari empat unsur dasar yaitu tanah, air, udara, dan api. Jadi, dengan dasar pemikiran yang telah dikemukakan itu sampailah kepada penggolongan manusia menjadi empat tipe karakter manusia yaitu Kholeris, Melankolis, Phlegmatis, dan Sanguinis yang mewakili tiap – tiap karakter manusia.

Banyak sekali tes psikologi tentang kepribadian dan juga karakter seseorang yang hanya dilakukan secara tertulis dan itu cenderung membosankan, terkadang orang yang mengikuti tes tersebut menginginkan segera mendapatkan jawaban atau hasil dari tes psikologi tersebut untuk mengetahui karakter atau kepribadiannya, sehingga banyak sekali orang yang hanya sekedar menjawab secara asal. Maka dari itu dibuat sebuah aplikasi tes psikologi atau psikotes yang dirancang dengan metode dengan cerita bergambar sesuai dengan skenario cerita yang nantinya akan dimainkan oleh beberapa karakter orang untuk melakukan percakapan selayaknya di dalam kehidupan nyata dengan dimasukkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi psikotes yang sudah ditetapkan. Adapun akhir dari cerita tersebut akan berisi kesimpulan dari hasil tes, sesuai dengan karakter masing-masing orang.

Adapun nantinya di dalam tugas akhir ini akan membuat sebuah cerita bergambar berbasis multimedia yang didalamnya berisi karakter orang dengan dibuat percakapan dengan tujuan agar pengguna atau *user* lebih tertarik untuk mengikuti tes tentang kepribadian manusia dan juga untuk mempermudah pengguna untuk mengetahui karakter watak dan sifat pengguna aplikasi masing-masing yang nantinya dapat juga untuk menambah wawasan tentang kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam cerita bergambar yang lebih menarik dan interaktif.

2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah aplikasi tes kepribadian yang menarik dengan menggunakan metode cerita bergambar untuk mengetahui sifat dan watak manusia.

3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hanya digunakan bagi usia 18 – 30 tahun, disesuaikan dengan jalan cerita di dalam permainan.
2. Dimainkan oleh satu orang pengguna dalam satu waktu.
3. Terdapat 5 karakter pemain yang akan bermain sesuai dengan skenario cerita.
4. Tidak ada sistem penilaian melainkan langsung merujuk ke hasil akhir tes.

5. Hanya terdapat 2 skenario cerita dengan lokasi yang berbeda.
6. Lokasi cerita ada di sekitar wilayah Yogyakarta.

4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi berbasis multimedia yang dapat mempermudah pengguna untuk mengetahui hasil tes psikologi dan membantu pengguna agar tidak mudah bosan dalam mengikuti tes psikologi berdasarkan sifat dan watak.

5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah dalam mengetahui karakter dan sifat masing-masing orang.
2. Memperkenalkan aplikasi tes psikologi dengan metode cerita bergambar berbasis multimedia.
3. Memberikan masukan yang positif kepada para psikolog sebagai alternatif dalam pelaksanaan tes psikologi.

6 Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi literatur, yaitu mempelajari materi dengan mencari referensi dari berbagai buku, artikel, tulisan-tulisan pada situs internet, maupun media informasi lainnya.
2. Observasi, merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai skenario atau jalan cerita yang akan dibuat di dalam aplikasi ini.

3. Wawancara, adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara menanyakan kepada seorang pengguna dalam hal ini akan dilakukan wawancara kepada psikolog untuk mendapatkan data ataupun materi yang valid tentang kepribadian manusia berdasarkan sifat dan watak.

2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat psikotes ini adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan berbagai data dan materi tentang kepribadian manusia yang akan dibuat menjadi sebuah aplikasi psikotes.

b. Perancangan

Merancang dan membuat Diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) sebagai media perancangan sistem. Membuat rancangan tampilan antarmuka (*interface*), membuat diagram alir (*Flowchart*), dan pembuatan *storyboard* untuk rancangan alur cerita bergambar.

c. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

d. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini bisa dilakukan dengan mengujikannya ke beberapa *user*.

7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi 5 bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat tentang awal mula terbentuknya kepribadian dan karakter manusia, menjelaskan secara singkat tentang teori *Hippocrates*, menjelaskan secara singkat tentang aplikasi yang dibuat, mengetahui elemen-elemen apa saja yang ada di dalam aplikasi ini, serta menjelaskan secara singkat tentang apa saja komponen multimedia yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode yang dipakai untuk membuat aplikasi ini. Menjelaskan tentang pembuatan rancangan aplikasi, alur cerita, perancangan *storyboard*, dan membuat rancangan antar muka (*interface*) yang akan dibangun untuk pembuatan aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian implementasi perangkat lunak membahas mengenai batasan implementasi aplikasi yang akan dibangun. Pada bab ini juga akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan aplikasi yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan berikut juga solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan akan memuat simpulan-simpulan yang merupakan rangkuman dari analisis kinerja aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya. Sedangkan untuk saran berisi mengenai saran-saran yang perlu diperhatikan berdasar

keterbatasan yang ditemukan dan pendapat-pendapat yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak. Guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Kepribadian

Kata “kepribadian” (*personality*) sesungguhnya berasal dari bahasa latin Yunani yang berarti persona. Awal mulanya persona adalah sebuah topeng yang biasa digunakan oleh pemain sandiwara di zaman Romawi dalam memainkan perannya. Lambat laun, kata persona (*personality*) berubah menjadi satu istilah yang mengacu kepada gambaran sosial yang diterima individu dari kelompok masyarakat disekitarnya, dan diharapkan tingkah laku individu tersebut berdasarkan dengan gambaran dari apa yang sudah diperoleh dari kelompok masyarakat.

Secara umum definisi kepribadian adalah keseluruhan pola perilaku, sikap, ciri, kebiasaan, watak, dan temperamen seseorang. Sikap perasaan ekspresi dan temperamen itu akan terwujud dalam tindakan seseorang jika dihadapkan pada situasi tertentu. Setiap orang mempunyai kecenderungan pola perilaku yang baku dan konsisten, sehingga menjadi ciri khas pribadinya [RHE11].

2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi kepribadian manusia, walaupun kepribadian manusia itu muncul sejak manusia dilahirkan akan tetapi masih banyak faktor yang bisa mempengaruhi terbentuknya kepribadian manusia. Perubahan kepribadian manusia tidak secara konstan tetapi merupakan hasil pengamatan, pengalaman, pengaruh sosial budaya dan faktor-faktor individu. Berikut adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepribadian seseorang, antara lain :

a. Genetik

Ini merupakan salah satu faktor yang paling utama dalam mempengaruhi kepribadian manusia, karena faktor genetik adalah faktor keturunan yang sudah dimiliki sejak lahir dan itu merupakan ciri khas dari manusia tersebut yang merupakan keturunan dari orang tuanya.

b. Pengaruh Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan hal yang sangat penting untuk mempengaruhi kepribadian seseorang, dalam hal ini manusia akan mudah terpengaruh dengan teman, sahabat, dan orang-orang disekitar lingkungan untuk mempengaruhi kepribadiannya karena semakin lama seseorang itu bergaul maka akan semakin cepat perubahan terhadap kepribadian orang tersebut.

c. Pengaruh Keluarga dan Pola Asuh

Lingkungan keluarga sangatlah mempengaruhi kepribadian manusia, karena waktu terbanyak manusia itu adalah keluarga dan di dalam keluarga itu terdapat sendi-sendi dasar kepribadian.

2.3 Tipe Golongan Kepribadian Menurut Teori *Hippocrates*

Menurut Teori *Hippocrates* tipe kepribadian manusia dibagi menjadi 4 tipe dasar yang timbul dari 4 macam cairan tubuh manusia yaitu sifat kering terdapat dalam *chole* (empedu kuning), sifat basah terdapat dalam *melanchole* (empedu hitam), sifat dingin terdapat pada *phlegma* (lendir) dan yang terakhir sifat panas yang terdapat dalam *sanguinis* (darah), kemudian teori tersebut disempurnakan oleh *gelenus* yang mengatakan bahwa keempat cairan itu hanya dalam proporsi tertentu, dimana jika salah satu cairan dominan maka cairan itu akan dapat membentuk kepribadian seseorang [FLO96]. Berikut gambaran penggolongan tipe manusia berdasarkan keempat bentuk cairan tersebut :

1. Tipe Kepribadian *Choleris*
2. Tipe Kepribadian *Melancholis*
3. Tipe Kepribadian *Sanguinis*
4. Tipe kepribadian *Phlegmatis*

2.3.1 Karakter Utama

1. Karakter Koleris [FLO96]

Karakter ini merupakan tipe kepribadian jenis *choleric* yang berarti empedu kuning.

A. Kekuatan

- a. Karakter ini merupakan tipe kepribadian jenis *choleric* yang berarti empedu kuning.
- b. Berbakat menjadi pemimpin.
- c. Memiliki kemauan yang kuat dan tegas.
- d. Sangat memerlukan perubahan dan harus mengoreksi kesalahan.
- e. Bebas dan mandiri.
- f. Berani menghadapi tantangan dan masalah.
- g. Memiliki prinsip “hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, hari esok harus lebih baik dari hari ini”.
- h. Mencari pemecahan praktis dan bergerak cepat.
- i. Mendelegasikan pekerjaan dan orientasi berfokus pada produktifitas.
- j. Tidak begitu perlu teman.
- k. Unggul dalam keadaan darurat.
- l. Terdorong oleh tantangan.

B. Kelemahan

- a. Tidak sabar dan cepat marah (kasar dan tidak taktis)
- b. Senang memerintah
- c. Terlalu bergairah dan tidak untuk santai.
- d. Menyukai kontroversi dan pertengkaran.
- e. Terlalu kaku dan kuat/tegas.
- f. Tidak menyukai air mata dan emosi
- g. Sering membuat keputusan yang tergesa-gesa.
- h. Cenderung memeralat orang lain.
- i. Menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan tertentu.
- j. Amat sulit mengaku salah dan meminta maaf.
- k. Mungkin selalu benar dan tidak populer.

2. Karakter Melankolis [FLO96]

Karakter ini merupakan tipe kepribadian jenis *melancholis* yang berarti empedu hitam.

A. Kekuatan

- a. Analitis, mendalam, dan penuh pikiran
- b. Serius dan bertujuan, serta berorientasi jadwal.
- c. Artistik, musical, dan kreatif (filsafat dan puitis).
- d. Sensitif.
- e. Mau mengorbankan diri dan idealis.
- f. Standar tinggi dan perfeksionis.
- g. Hemat.
- h. Melihat masalah dan mencari solusi pemecahan kreatif.
- i. Kalau sudah mulai, dituntaskan.
- j. Mau mendengar keluhan, setia, dan mengabdikan.
- k. Sangat memperhatikan orang lain.

B. Kelemahan

- a. Cenderung melihat masalah dari sisi negatif.
- b. Mengingat yang negatif & pendendam.
- c. Mudah merasa bersalah dan memiliki citra diri rendah.
- d. Tertekan pada situasi yang tidak sempurna dan berubah-ubah.
- e. Melewatkan banyak waktu untuk menganalisa dan merencanakan.
- f. Standar terlalu tinggi sehingga sulit disenangkan.
- g. Hidup berdasarkan definisi.
- h. Sulit bersosialisasi.
- i. Tukang kritik, tetapi sensitive terhadap kritik/yang menentang dirinya.
- j. Rasa curiga yang besar.
- k. Memerlukan persetujuan.

3. Karakter Sanguinis [FLO96]

Karakter ini merupakan tipe kepribadian jenis *sanguinis* yang berarti darah.

A. Kekuatan

- a. Suka bicara.
- b. Secara fisik memegang pendengar, emosional, dan demonstratif.
- c. Antusias dan ekspresif.
- d. Hidup di masa sekarang.
- e. Mudah berubah (banyak kegiatan/keinginan).
- f. Berhati tulus dan kekanak-kanakan.
- g. Senang berkumpul dan berkumpul (untuk bertemu dan berbicara).
- h. Umumnya hebat di permukaan.
- i. Mudah berteman dan menyukai orang lain.
- j. Senang dengan pujian dan ingin menjadi perhatian.
- k. Menyenangkan dan dicemburui orang lain.
- l. Mudah memaafkan dan tidak menyimpan dendam.
- m. Mengambil inisiatif/ menghindari dari keadaan yang membosankan dirinya.
- n. Menyukai hal-hal yang spontan.
- o. Suara dan tertawa terlalu keras.
- p. Membesar-besarkan suatu hal/kejadian.
- q. Susah untuk diam.
- r. Mudah ikut-ikutan atau dikendalikan oleh keadaan atau orang lain.
- s. Sering minta persetujuan, termasuk hal-hal yang sepele.
- t. Dalam bekerja lebih suka bicara dan melupakan kewajibannya
- u. Mudah berubah-ubah.
- v. Susah datang tepat waktu jam kantor.
- w. Prioritas kegiatan kacau.
- x. Mendominasi percakapan, suka mencela, dan susah sekali untuk mendengarkan secara tuntas.
- y. Egoistis.
- z. Boros.

4. Karakter Phlegmatis [FLO96]

Karakter ini merupakan tipe kepribadian jenis *phlegmatis* yang berarti lendir.

A. Kekuatan

- a. Mudah bergaul, santai, tenang, dan teguh.
- b. Sabar, seimbang, dan pendengar yang baik
- c. Tidak banyak berbicara tetapi cenderung bijaksana.
- d. Simpatik dan baik hati (sering menyembunyikan emosi).
- e. Kuat di bidang administrasi dan ingin cenderung segalanya terorganisasi.
- f. Penengah masalah yang baik.
- g. Cenderung berusaha menemukan cara termudah.
- h. Baik di bawah tekanan.
- i. Menyenangkan dan tidak suka menyinggung perasaan.
- j. Rasa humor yang tajam.
- k. Senang melihat dan mengawasi.
- l. Berbelas kasihan dan peduli.
- m. Mudah diajak rukun dan damai.

B. Kelemahan

- a. Kurang antusias terhadap kegiatan baru.
- b. Takut dan khawatir.
- c. Menghindari konflik dan tanggung jawab.
- d. Keras kepala dan sulit kompromi.
- e. Terlalu malu dan pendiam.
- f. Humor kering dan mengejek (sakartis).
- g. Kurang berorientasi pada tujuan.
- h. Sulit bergerak dan kurang memotivasi diri.
- i. Lebih suka menjadi penonton daripada terlibat.
- j. Menunda-nunda/menggantungkan masalah.

2.3.2 Karakter Campuran

Selain empat karakter utama di atas, terdapat juga karakter campuran. Disini merupakan letak keunikan manusia bahwa setiap orang adalah campuran yang unik. Ada kemungkinan 6 karakter campuran dalam teori ini, yaitu :

1. Sanguinis – Koleris.
2. Melankolis – Plegmatis.
3. Koleris – Melankolis.
4. Sanguinis – Plegmatis.
5. Sanguinis – Melankolis.
6. Koleris – Plegmatis.

2.4 Cerita Bergambar

2.4.1 Definisi Cerita Bergambar

Cerita bergambar adalah susunan gambar-gambar yang terbentuk menjadi sebuah alur cerita. Cerita bergambar merupakan istilah dari komik. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan gambar. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai strip dalam koran, majalah hingga terbentuk buku tersendiri. Definisi lain mengatakan bahwasannya cerita bergambar lebih mementingkan kesinambungan antara gambar dan teks [BON98].

2.4.2 Elemen Cerita Bergambar

Di dalam cerita bergambar ada beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan permainan visualisasi cerita bergambar ini. Berikut adalah beberapa elemen tersebut :

a. Cerita

Cerita di dalam cerita bergambar sangatlah penting, karena cerita di dalam cerita bergambar ini memiliki alur yang sangat kuat untuk kesempurnaan sebuah cerita bergambar. Teks juga memiliki peranan penting di dalam pembuatan cerita bergambar ini [GIL11].

b. Plot

Plot merupakan struktur rangkaian kejadian yang disusun menjadi bagian-bagian cerita. Plot merupakan kerangka dasar yang sangat penting, plot mengatur bagaimana tindakan-tindakan itu harus berkaitan satu dengan yang lainnya, bagaimana peristiwa itu bisa berhubungan dengan peristiwa yang lainnya [BON96].

c. Karakter

Di dalam cerita bergambar atau komik karakter berfungsi sebagai pemain yang akan bercerita sesuai dengan alur cerita yang sudah diterapkan [BON96].

d. Ilustrasi

Yang terakhir adalah ilustrasi cerita, di dalam setiap alur cerita khususnya cerita bergambar harus memiliki ilustrasi. Karena ilustrasi merupakan visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik lukisan, fotografi, dan teknik seni rupa yang lebih menekankan subjek dengan tulisan. Tujuan dari ilustrasi itu adalah untuk menerangkan suatu cerita, tulisan atau informasi tertulis lainnya, dengan harapan tulisan tersebut lebih mudah dicerna dengan bantuan visual [BON96].

2.5 Multimedia

2.5.1 Pengertian Multimedia

Secara umum multimedia merupakan penggabungan dari 3 unsur pokok yaitu teks, gambar, dan video dengan menggunakan alat bantu sehingga pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia juga bisa didefinisikan sebagai kombinasi 2 media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio, teks, animasi, grafik, dan gambar bergerak.

Definisi lain multimedia adalah multimedia dijadikan sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video [SUY03].

2.5.2 Komponen Multimedia

A. Komponen Pokok Multimedia

Ada 4 komponen penting yang terkandung di dalam multimedia, antara lain :

1. Harus ada interaksi komputer yang bisa mengkoordinasikan apa yang didengar dan dilihat.
2. Harus ada *link* yang menghubungkan objek dengan informasi.
3. Harus ada navigasi yang memandu objek, dalam menjelajah informasi yang terhubung.
4. Multimedia merupakan sarana untuk menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan menginformasikan ide.

Komponen-komponen di atas harus ada di dalam multimedia, apabila tidak ada 1 komponen yang terlibat maka disebut multimedia campuran bukan multimedia [GIL11].

B. Elemen Multimedia

Multimedia merupakan suatu penyatuan beberapa media menjadi satu. Pada kenyataannya multimedia merupakan gabungan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen dalam pembentukan multimedia, berikut ini adalah elemen-elemen multimedia :

1. Teks : Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan media yang paling umum digunakan dalam penyajian informasi, baik yang menggunakan model baris perintah maupun *GUI*. Teks juga dapat disajikan dalam berbagai macam bentuk font maupun ukuran [SUY03].
2. Gambar : Gambar merupakan salah satu elemen terpenting dalam pembentukan multimedia, sebab sebagian besar manusia selalu berorientasi dengan *visual*. Berdasarkan penglihatannya manusia juga memiliki makna tersendiri terhadap suatu gambar yang bisa diartikan. Gambar dapat menjadi objek suatu *link* atau sebagai latar belakang (*background*) [SUY03].
3. Animasi : animasi merupakan kumpulan gambar yang memiliki alur cerita yang berbeda setiap bagiannya. Animasi berasal dari kata "animate" yang berarti

menghidupkan/menjadikan hidup, animasi sendiri merupakan kumpulan gerakan yang tercipta dari kumpulan gambar yang di jadikan satu [GIL11].

4. Video : Video Merupakan rekaman gambar yang bergerak dan audio dari suatu kejadian, didalamnya terdapat gambar yang statis, bergerak, dan gambar hidup [SUYY03].
5. Suara : Suara merupakan suatu hal yang harus ada didalam penyampaian informasi multimedia. Suara adalah suatu media yang sangat unik bila dibandingkan dengan yang lainnya karena dengan suara emosi seseorang itu akan mudah terpengaruh. Adanya penggunaan suara dalam aplikasi multimedia akan menambah daya tarik tersendiri bagi *user* karena informasi yang ditampilkan seolah-olah merupakan representasi dari dunia nyata [GIL11].

2.5.3 Avatar

Di dalam suatu permainan, *avatar* dipakai untuk mewakili karakter di dalam suatu permainan tersebut, baik karakter utama maupun karakter pendukung. *Avatar* di dalam multimedia mewakili berbagai macam hal, baik itu makhluk hidup, sifat karakter orang, objek, symbol yang menjadikan ciri khas jati diri seseorang tanpa harus memeperlihatkan wajah maupun foto asli sang pengguna. *Avatar* sangat berguna di dalam aplikasi multimedia ini karena dapat digunakan sebagai media penyampaian yang interaktif [GIL11].

A. Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah carita. *Storyboard* bisa juga diartikan “papan cerita”. Dengan menggunakan *storyboard* akan dapat dengan mudah menyampaikan ide cerita dan memudahkan seseorang dalam pembuatan cerita. Pada umumnya di dalam sebuah *storyboard* hanya terdapat beberapa bagian dan itu hanya gambar, tetapi disini berbeda karena pembuatan *storyboard* pada film atau iklan tidak sama dengan pembuatan *storyboard* pada pembuatan permainan, permainan disini adalah permainan menggunakan alur cerita bergambar. Di dalam pembuatan *storyboard* pada film atau

iklan cukup dengan menggunakan gambar akan tetapi di dalam permainan, pemain berinteraksi langsung dengan aplikasi tersebut, maka di dalam *storyboard* nanti akan diberikan tambahan atribut pendukung untuk menjelaskan apa saja yang menjadi kebutuhan di dalam *storyboard* permainan tersebut [GIL11].



BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

3.1.1 Analisis Masalah

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan sebagai sarana untuk melakukan tes kepribadian yang lebih interaktif, menarik, dan tidak mudah bosan dibandingkan dengan tes-tes kepribadian pada umumnya. Di dalam tes kepribadian ini pertanyaan mengenai tes akan disamarkan ke dalam alur cerita, dimana nantinya pemain yang akan mengikuti tes ini akan menjadi lebih tertarik dan tidak cepat bosan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan ke dalam sebuah alur cerita tersebut.

Tahapan yang pertama yang dilakukan sebelum pembuatan aplikasi ini adalah pengumpulan data yang berkaitan dengan teori kepribadian *Hippocrates*, selanjutnya menentukan jenis permainan ataupun alur cerita apa yang akan dimainkan, menentukan berapa jumlah karakter yang akan dimainkan, dan yang terakhir menentukan jumlah soal yang akan digunakan untuk menentukan tes kepribadian itu.

Banyak sekali tes kepribadian yang sudah ada, tetapi masih belum banyak tentang tes kepribadian yang dibuat dengan menggunakan media cerita bergambar. Wawancara sudah dilakukan dengan narasumber ahli untuk menentukan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang akan disamarkan ke dalam alur cerita tersebut. Dari hasil wawancara itu diperoleh beberapa hasil berupa jumlah pertanyaan sebanyak 12 buah dengan 4 pilihan jawaban di masing-masing pertanyaan.

3.1.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan perangkat lunak ini adalah dengan menggunakan diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) untuk melihat proses yang mencakup tentang masukan proses dan juga keluaran. Diagram ini juga menunjukkan hubungan antara modul dengan sistem yang dibuat. Selain menggunakan HIPO juga akan digunakan *Flowchart* untuk menggambarkan aliran proses yang dikerjakan di dalam suatu aplikasi dari awal

sampai akhir dan *Storyboard* yang disusun dalam bentuk tabel agar alur cerita yang digunakan di dalam permainan itu dapat tersusun dengan rapi dan mudah dipahami.

3.1.3 Analisis Kebutuhan Data

Kebutuhan data sangat penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena data akan digunakan di dalam sebuah aplikasi itu akan diolah menjadi sebuah tampilan. Adapun kebutuhan data adalah sebagai berikut :

1. Materi tes kepribadian, materi yang dipilih adalah materi tes kepribadian yang berhubungan dengan teori *Hippocrates*.
2. Teks, digunakan untuk memberi penjelasan yang berkaitan dengan tes kepribadian ini.
3. Gambar atau grafis, untuk menjadikan aplikasi ini menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
4. Suara, dengan dukungan suara maka pengguna akan lebih menikmati dalam menjalankan aplikasi ini.
5. *Avatar*, dimana *Avatar* ini berfungsi sebagai karakter yang akan bermain di dalam permainan ini.

3.1.4 Analisis Kebutuhan masukan

Aplikasi ini membutuhkan *Input* berupa data yang ditunjukkan untuk memenuhi kebutuhan dalam implementasi komputer. Berdasarkan analisis kebutuhan masukan dalam aplikasi tes kepribadian ini berupa interaksi pengguna aplikasi sewaktu memilih jawaban dari tes kepribadian yang terdapat di dalam aplikasi dengan menggunakan klik pada *mouse*.

3.1.5 Analisis Kebutuhan Proses

Proses yang dilakukan di dalam aplikasi ini adalah proses mengkombinasikan jawaban dari masing-masing pertanyaan yang dijawab oleh pengguna untuk menentukan hasil akhir dari permainan dengan memunculkan jenis kepribadiannya.

3.1.6 Analisis Kebutuhan Keluaran

Hasil keluaran atau hasil akhir dari aplikasi ini adalah kesimpulan dari jawaban-jawaban yang dipilih oleh pengguna untuk menentukan jenis karakter pemain dengan penjelasan tentang jenis karakter sesuai dengan teori *Hippocrates*. dan tampilan gagal yang mengindikasikan pemain telah gagal melakukan tes ini.

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

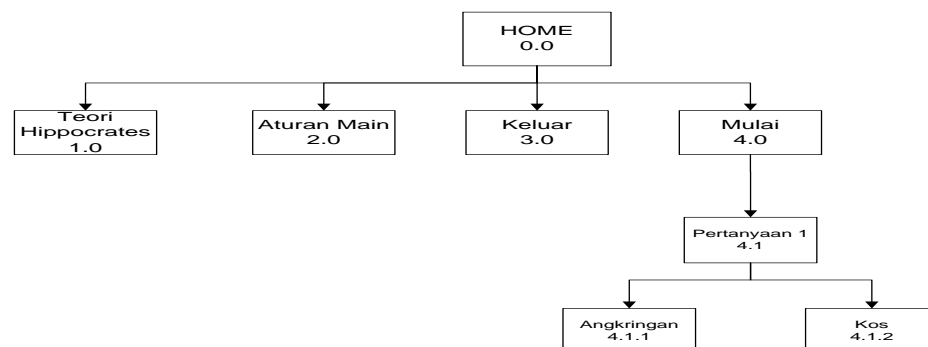
3.2.1 Metode Perancangan

Untuk perancangan aplikasi maka di dalam aplikasi ini akan digunakan diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*), *Flowchart* atau diagram alur, dan tabel *Storyboard*.

3.2.2 Hasil Perancangan

Berdasarkan tahapan analisis yang sudah dilakukan maka dapat diketahui apa saja yang menjadi masukan, proses, keluaran, metode yang digunakan, dan antarmuka yang dibuat. Sehingga aplikasi ini dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil perancangan aplikasi ini akan dimasukkan ke dalam diagram HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) lihat Gambar 3.1, *Flowchart* yang digunakan untuk menggambarkan alur aplikasi dari awal hingga terbentuknya jenis kepribadian dan tabel *Storyboard* yang bertujuan untuk menggambarkan urutan aktivitas aplikasi dari awal hingga akhir.

3.2.2.1 Perancangan Diagram HIPO



Gambar 3.1 Diagram Hierarki

Penjelasan masing-masing menu utama dan sub menu utama adalah :

1. Skenario 0.0 Halaman Home

Halaman ini merupakan halaman awal yang akan di tampilkan pertama kali saat aplikasi dijalankan. Pada halaman ini terdapat animasi judul aplikasi dan *link* menuju halaman teori hippocrates, aturan main, keluar, dan mulai aplikasi.

2. Skenario 1.0 Halaman Teori Hippocrates

Pada halaman ini terdapat penjelasan mengenai teori-teori Hippocrates.

3. Skenario 2.0 Halaman Aturan Main

Pada halaman ini berisi keterangan umum tentang aturan permainan.

4. Skenario 3.0 Halaman Keluar

Pada halaman ini terdapat link untuk keluar aplikasi.

5. Skenario 4.0 Halaman Mulai

Halaman ini merupakan halaman inti dari aplikasi ini. Pada halaman ini akan terdapat pertanyaan dan juga pilihan untuk lokasi permainan.

6. Skenario 4.1 Halaman pertanyaan 1

Pada halaman ini terdapat pertanyaan 1 yang berisi pilihan jawaban untuk menentukan lokasi permainan.

7. Skenario 4.1.1 Halaman Angkringan

Pada halaman ini berisi pertanyaan dan juga jawaban yang berhubungan dengan lokasi angkringan.

8. Skenario 4.1.2 Halaman Kos

Pada halaman ini berisi pertanyaan dan juga jawaban yang berhubungan dengan lokasi angkringan.

3.2.2.2 Storyboard

Storyboard yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini disusun dalam bentuk tabel agar alur cerita di dalam aplikasi tes kepribadian ini lebih mudah dipahami dan tersusun secara rapi.

1. Tabel Storyboard

Dalam tabel 3.1 dibagi menjadi 4 bagian, yaitu bagian No. Scene yang di dalamnya berisi tentang isi cerita yang terjadi pada saat itu, setiap scene memiliki

isi cerita yang berbeda, bagian Background ini berisi lokasi tempat dialog itu dilangsungkan, di dalam bagian ini hanya dituliskan lokasi cerita, sedangkan untuk gambar lokasinya dapat dilihat di Tabel 3.2, dan untuk gambar *Avatar* dapat dilihat di Tabel 3.3, bagian Interaksi menjelaskan interaksi-interaksi apa saja yang terjadi pada saat itu, dan yang terakhir bagian Avatar yang menjelaskan mengenai karakter apa saja yang akan berinteraksi dengan pemain.

Tabel 3.1 Tabel *Storyboard*

No. Scene (1)		Background (2)	Interaksi (3)	Avatar (4)
Scene 1	Scene 1	Kamar	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 1 dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe
Scene 2	Scene 2.a	Kamar, Angkringan KR 1	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 2.a dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe
	Scene 2.b	Kamar, Kos, Kamar Kos	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 2.b dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe
Scene 3	Scene 3.a	Lesehan Angkringan	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 3.a dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe
	Scene 3.b	Kos	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 3.b dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe
Scene 4	Scene 4.a	Angkringan KR 2, Lesehan Angkringan	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 4.a dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe, Dona

	(1)	(2))	(3)	(4)
	Scene 4.b	Kamar Kos, Parkiran Kos	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 4.b dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe, Dona
Scene 5	Scene 5.a	Lesehan Angkringan	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 5.a dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe, Dona
	Scene 5.b	Kamar Kos	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 5.b dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe, Dona
Scene 6	Scene 6.a	Lesehan Angkringan	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 6.a dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe, Dona
	Scene 6.b	Kamar Kos	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 6.b dan lanjut ke scene berikutnya	Cepe, Dona
Scene 7	Scene 7	Parkiran Kampus, Pintu Timur	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 7 dan lanjut ke scene berikutnya	Dona
Scene 8	Scene 8.a (a,b)	Perpustakaan 3, Perpustakaan 1	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 8.a dan lanjut ke scene berikutnya	Dona
	Scene 8.b (c,d)	Perpustakaan 3, Perpustakaan 2	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 8.b dan lanjut ke scene berikutnya	Dona



(1)		(2)	(3)	(4)
Scene 9	Scene 9	Perpustakaan 3,	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya) Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 9 dan lanjut ke scene berikutnya	Dona
Scene 10	Scene 10.a (a,b)	Ulil Albab, Siomay	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 10.a	Cepe, Dona, Lupek
	Scene 10.b (c,d)	Ulil Albab, Borjo	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 10.b	Cepe, Dona, Lupek
Scene 11	Scene 11.a (a,b)	Kos Surya 1, Kos Surya 2	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 11.a.1 dan lanjut ke scene berikutnya	Surya
	Scene 11.a (c,d)	Kos Niki 1, Kos Niki 2	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 11.a.2 dan lanjut ke scene berikutnya	Niki
	Scene 11.b (a,b)	BTC	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 11.b.1 dan lanjut ke scene berikutnya	Receptionis 1
	Scene 11.b (c,d)	IMAGINE	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), Dialog dengan avatar, menjawab pertanyaan 11.b.2 dan lanjut ke scene berikutnya	Receptionis 2
Scene 12	Scene 12.a	Rumah 1	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), menjawab pertanyaan 12.a dan lanjut ke scene berikutnya	Tidak ada
	Scene 12.b	Rumah 2	Tombol lanjut (lanjut ke scene berikutnya), menjawab pertanyaan 12.b dan lanjut ke scene berikutnya	Tidak ada

Tabel 3.2 Tabel *Background*

Background (1)	Nama Background (2)
	Kamar
	Angkringan KR 1
	Kos
	Parkiran Kos
	Lesehan Angkringan
	Kamar Kos
	Angkringan KR 2



(1)	(2)
	Parkiran Kampus
	Pintu Timur
	Perpustakaan 1
	Perpustakaan 2
	Perpustakaan 3
	Ulil Albab
	Siomay

(1)	(2)
	Borjo
	Kos Surya 1
	Kos Surya 2
	Kos Niki 1
	Kos Niki 2
	BTC
	Imagine

(1)	(2)
	Rumah 1
	Rumah 2

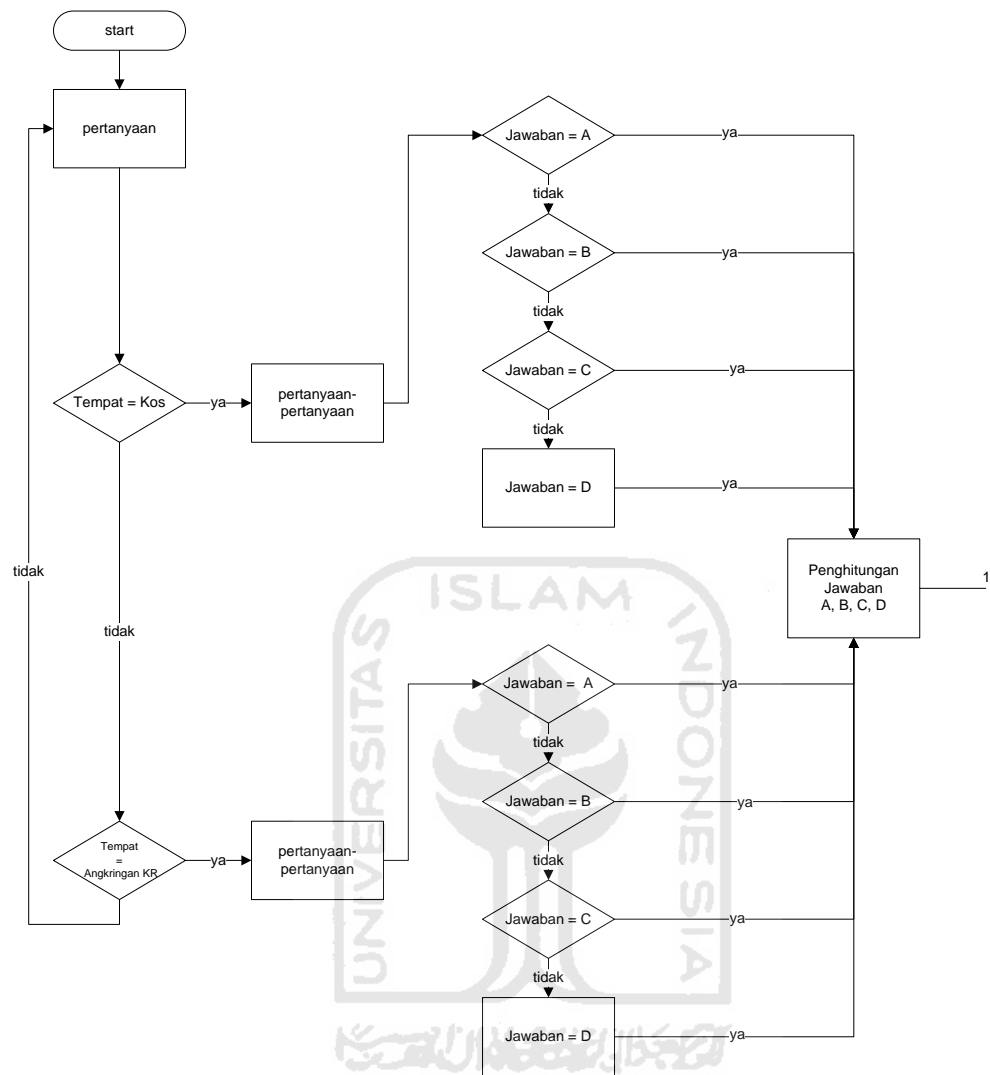
Tabel 3.3 Tabel Avatar

Gambar Avatar (1)	Nama Avatar (2)
	Cepe
	Dona
	Lupek

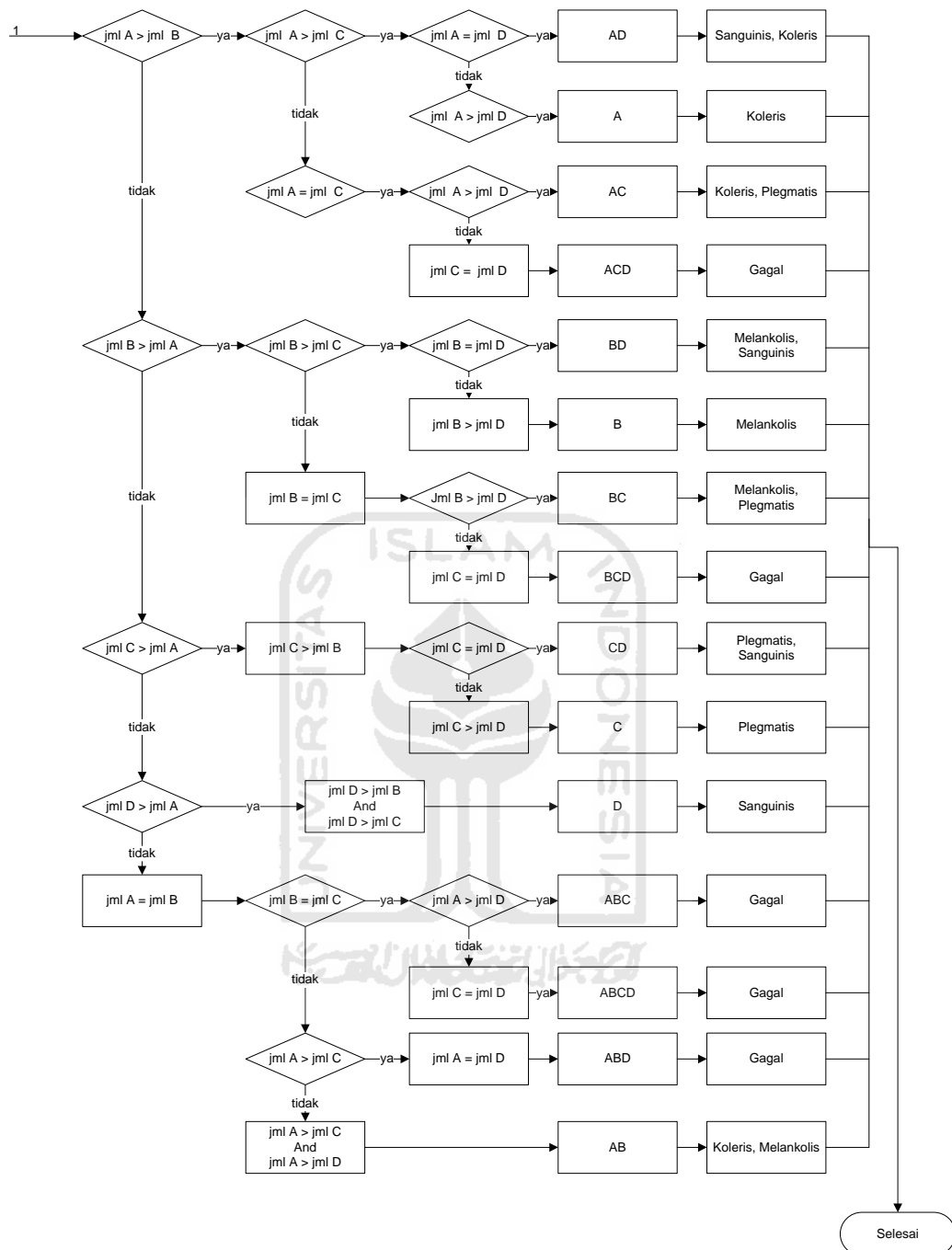
(1)	(2)
	Shurya
	Niki

3.2.2.3 Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. Flowchart ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang terjadi. Grafik *flowchart* dari aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.1, 3.2 berikut.



Gambar 3.2 *Flowchart* Pilih Tempat



Gambar 3.3 Flowchart Perhitungan Jawaban

Dari Gambar 3.3 dapat disimpulkan bahwa akan ada kemungkinan 3 jenis karakter, yaitu karakter utama, karakter campuran, dan karakter gagal. Untuk

karakter utama akan ada 4 kemungkinan jawaban, sedangkan untuk karakter campuran akan ada 6 kemungkinan jawaban, dan 5 kemungkinan jawaban untuk karakter gagal. Berikut penjelasan untuk penentuan masing-masing karakter sesuai dengan jenisnya.

1. Karakter Utama

- a. Koleris : Jika jumlah jawaban A yang dipilih lebih besar dari jawaban B, jawaban C, dan jawaban D.
- b. Melankolis: Jika jumlah jawaban B yang dipilih lebih besar dari jawaban A, jawaban C, dan jawaban D.
- c. Plegmatis : Jika jumlah jawaban C yang dipilih lebih besar dari jawaban A, jawaban B, dan jawaban D.
- d. Sanguinis : Jika jumlah jawaban D yang dipilih lebih besar dari jawaban A, jawaban B, dan jawaban C.

2. Karakter Campuran

- a. Sanguinis Koleris : Jika jumlah jawaban D dan jawaban A yang dipilih, memiliki jumlah yang sama dan lebih besar dibandingkan dengan jumlah pilihan jawaban B dan jawaban C.
- b. Koleris Plegmatis : Jika jumlah jawaban A dan jawaban C yang dipilih, memiliki jumlah yang sama dan lebih besar dibandingkan dengan jumlah pilihan jawaban B dan jawaban D.
- c. Melankolis Sanguinis : Jika jumlah jawaban B dan jawaban D yang dipilih, memiliki jumlah yang sama dan lebih besar dibandingkan dengan jumlah pilihan jawaban A dan jawaban C.
- d. Melankolis Plegmatis : Jika jumlah jawaban B dan jawaban C yang dipilih, memiliki jumlah yang sama dan lebih besar dibandingkan dengan jumlah pilihan jawaban A dan jawaban D.
- e. Plegmatis Sanguinis : Jika jumlah jawaban C dan jawaban D yang dipilih, memiliki jumlah yang sama dan lebih besar dibandingkan dengan jumlah pilihan jawaban A dan jawaban B.

- f. Koleris Melankolis : Jika jumlah jawaban A dan jawaban B yang dipilih, memiliki jumlah yang sama dan lebih besar dibandingkan dengan jumlah pilihan jawaban C dan jawaban D.

3. Karakter Gagal

Terjadi jika kemungkinan ada tiga pilihan jawaban yang dipilih masing-masing memiliki jumlah 4 pilihan jawaban dan jika ada kemungkinan empat pilihan jawaban yang dipilih masing-masing memiliki jumlah 3 pilihan jawaban.

A. Dialog

Scene 1

Lokasi : Kamar

Avatar : Cepe

...lagi mengerjakan skripsi dan telepon....

Pemain : pusing..pusing..skripsi bikin pusing aja nih..hadeh

Pemain : mana masih ada 3 bab lagi,,,hadeh..

Pemain : bagusnya nelpon cepe aja neh...

...mencet tombol HP.....

Pemain : “hallo, assalamu’alaikum.. “

Cepe : “hallo, wa’alaikumsalam...“

Pemain : “pe, kamu dimana? “

Cepe : “di rumah, kenapa? “

Pemain : “lagi pusing aja neh mikirin skripsi, nongkrong yuk tar malem...
hehehe“

Cepe : “Skripsi kok dipikir, skripsi ya dikerjakan ndul..nongkrong dmn
ya enaknya?? “

Pemain : “alah, sok-sokan udah skripsi aja kamu..hahaha...dimana ya
enaknya? “

Cepe : “hahaha, klo aku sih yang penting lulus, skripsi ntar-ntar
aj...hahaha“

Pemain : “hahaha, terserah kamu lah, nanti dilanjut pas nongkrong aj ya ngobrolnya, ya udah deh gitu aj ya nanti aku kabari lagi...”

Cepe : “ok.ok... kasih kabar secepatnya ya...”

.....Tuut.tuuut.tuut.. (hp mati).....

Pemain : “hmmm, enaknya ngajak nongkrong dimana ya..?? “

Pemain : Pertanyaan 1

a. Kos

b. Angkringan KR

Scene 2.a

Lokasi : Kamar dan Angkringan KR1

Avatar : Cepe

...pegang hp dan menelpon cepe....

Pemain : “hallo“

Cepe : “hallo, jadinya dimana? “

Pemain : “angkringan KR wae yo sing rame, lagian kalo mau beli makanan juga gampang“

Cepe : “oke deh...”

...telpon dimatikan...

...pemain bersiap dan bergegas menuju ke angkringan KR....

....Setelah 15 menit pemain pun sampai ke angkringan KR dan bertemu dengan cepe.....

Pemain : “hallo pe, dah lama kamu? “

Cepe : “hallo, belum kok, baru 5 menit yang lalu..hehehe“

Pemain : “yaudah, yuk cari tempat dulu buat ngobrol biar enak,, “

Cepe : “lha gimana skripsimu? “

Pemain : pertanyaan 2.a

a. “Iya pe, sebenarnya baik-baik aj, tp kemaren habis bimbingan ternyata banyak yang salah... hadeh,, “

b. “Iya pe, sebenerny baik-baik aj...tp pengenku tak buat istimewa programku, tp ternyata malah bikin pusing pe.. “

- c. “Iya pe, baik-baik aj sih, tp karna aku terlalu banyak maen jd g selesai-selesai ni...”
- d. “Baik-baik aj sih pe, udah lah aku ikhlas dan pasrah pe yang penting skripsiku selesai”
-

Scene 2.b

Lokasi : Kamar,Kos dan Kamar Kos

Avatar : Cepe

...pegang hp dan menelpon cepe....

Pemain : “hallo”

Cepe : “hallo, jadinya dimana? “

Pemain : “Kos nya alfin aja yo yang ga terlalu rame, lagian aku lagi males di tempat yang rame-rame”

Pemain : “oke deh...”

...telpon dimatikan...

...pemain bersiap dan bergegas menuju ke kos alfin....

....Setelah 30 menit pemain pun sampai ke kos alfin dan bertemu dengan cepe.....

Pemain : “hallo pe, dah lama kamu? “

Cepe : “hallo, belum kok, baru 5 menit yang lalu..hehehe”

Pemain : “sendiri aja kamu? Lha yang punya kos mana? “

Cepe : “iya neh, ga tau pergi kayaknya..”

Pemain : “yaudah yok, masuk aj kayaknya g di kunci kamarnya...”

...ketika udah masuk kamar kos...

Cepe : “lha gimana skripsimu? “

Pemain : pertanyaan 2.b

a. “Iya pe, sebenarnya baik-baik aj, tp kemaren habis bimbingan ternyata banyak yang salah... hadeh,, “

b. “Iya pe, sebenerny baik-baik aj...tp pengenku tak buat istimewa programku, tp ternyata malah bikin pusing pe.. “

- c. “Iya pe, baik-baik aj sih, tp karna aku terlalu banyak maen jd g selesai-selesai ni...”
- d. “Baik-baik aj sih pe, udah lah aku ikhlas dan pasrah pe yang penting skripsiku selesai”
-

Scene 3.a

- Lokasi : Lesehan angkringan 1
- Avatar : Cepe
- Pemain : “Iha kamu sendiri gimana pe? “
- Cepe : “iya nih bro, ni aku juga disuruh cepet lulus sama ibukku.. “
- Pemain : “Iha emangnya km udah ngajukin judul belum pe? “
- Cepe : “belum, tp udah ada judul sih aku, tinggal ngajukin aj.. “
- Pemain : “Iha itu udah, mangnya judulmu apaan pe? “
- Cepe : “rencana mau ngajukin game tentang menulis cepat aku bro, bsok temenin ya kalo aku mw konsultasi...”
- Pemain : Pertanyaan 3.a
- a. “Wah bagus game nya pe, coba ngajak doni aj pe, dia bsok ngampus soalnya..”
- b. “Wah bagus game nya pe, oke pe.. tp besok jangan lama-lama ya...”
- c. “Wah bagus game nya pe, sip.. sms aj pe...aku juga lama g ngampus.. “
- d. “Wah bagus game nya pe, ajak doni sekalian aj pe.. “
-

Scene 3.b

- Lokasi : Kamar Kos
- Avatar : Cepe
- Pemain : “Iha kamu sendiri gimana pe? “
- Cepe : “iya nih bro, ni aku juga disuruh cepet lulus sama ibukku.. “
- Pemain : “Iha emangnya km udah ngajukin judul belum pe? “
- Cepe : “belum, tp udah ada judul sih aku, tinggal ngajukin aj.. “
- Pemain : “Iha itu udah, mangnya judulmu apaan pe? “

Cepe : “rencana mau ngajukin game tentang menulis cepat aku bro, bsok temenin ya kalo aku mw konsultasi...”

Pemain : Pertanyaan 3.b

- a. “Wah bagus game nya pe, coba ngajak dona aj pe, dia bsok ngampus soalnya.. “
- b. “ Wah bagus game nya pe, oke pe.. tp besok jangan lama-lama ya...”
- c. “Wah bagus game nya pe, sip.. sms aj pe...aku juga lama g ngampus.. “
- d. “Wah bagus game nya pe,ajak dona sekalian aja pe”

Scene 4.a

Lokasi : Angkringan KR 2, Lesehan Angkringan

Avatar : Dona,Cepe

...tiba-tiba dona datang menyusul...

Cepe : “itu ada dona datang...”

Pemain : “mana,,?? kamu ajak po dia? “

Cepe : “iya, tadi aku yang ngajak, hehehe“

Cepe : “masak ya cuma kita berdua aj..Emang kenapa, kalau aku ajak dona? “

Pemain : pertanyaan 4.a

- a. “Gpp seh, tp aku lg g pengen rame-rame bro.. haha“
- b. “Kok dona yang kamu ajak, enggak yang lainnya aj...”
- c. “Gpp, malah tambah asyik obrolan kita...”
- d. “Mantap, tambah seru aja neh, ajak yang lain juga pe suruh ke sini“

Scene 4.b

Lokasi : Parkiran Kos, Kos Alfin

Avatar : Dona

...tiba-tiba dona datang menyusul...

Cepe : “itu ada dona datang...”

Pemain : “mana,,?? kamu ajak po dia? “

- Cepe : “iya, aku tadi aku yang ngajak, hehehe“
- Cepe : “masak ya cuma kita berdua. Emang kenapa, kalau aku ajak dona?“
- Pemain : pertanyaan 4.b
- “Gpp seh, tp aku lg g pengen rame-rame bro.. haha“
 - “Kok dona yang kamu ajak, enggak yang lainnya aj...“
 - “Gpp, malah tambah asyik obrolan kita...“
 - “Mantap, tambah seru aja neh, ajak yang lain juga pe suruh ke sini“ “

Scene 5.a

- Lokasi : Lesehan Angkringan
- Avatar : Dona, Cepe
- Dona : “hallo semua...“
- Pemain : “hallo bro...“
- Cepe : “kok baru datang don? “
- Dona : “iya pe, aku tadi nganter saudaraku dulu“
- Cepe : “Ngomong-ngomong skripsimu udah nyampe bab berapa don? “
- Dona : “bablas..... pe...lha km gmn pe? “
- Cepe : “wkwkwkwkwk, kok bisa gitu don? Aku lebih parah don, judul aj belum diterima aku, rencana mau ketemu dosen dulu mau konsultasi...“
- Dona : “gtw neh pe,hadeh,,,ywdah, besok aja gmn pe sekalian nganterin aku bayar Skripsi? “
- Cepe : “boleh...“
- Pemain : “pe, mendingan besok kamu? “
- Pemain : pertanyaan 5.a
- “Besok g cuma ketemu satu dosen aj pe, dan kalau bisa bawa cadangan judul“
 - “Besok bawa proposalnya sekalian bro.. “
 - “Besok kamu ketemu pak affan dulu aj bro, baru dosen yang lain, kan pak affan masmu sendiri jadi peluang utnuk diterima ada,,haha“
 - “Agak pagi aja datengnya, biar ada waktu buat ngobrol.. “

Cepe : “okeelah kalo begitu, wah jadi optimis neh.. “
 Dona : “alahhhh, kayak sok aj kamu pe...wkwkwk“
 Pemain : “ya udah besok ketemu dikampus aj ya, jam 10 aj gmn? “
 Dona : “oke.oke“
 Cepe : “oke deh...“

Scene 5.b

Lokasi : Kamar Kos
 Avatar : Dona, Cepe
 Dona : “hallo semua...“
 Pemain : “hallo bro...“
 Cepe : “kok baru datang don? “
 Dona : “iya pe, aku tadi nganter saudaraku dulu“
 Cepe : “Ngomong-ngomong skripsimu udah nyampe bab berapa don? “
 Dona : “bablas..... pe...lha km gmn pe? “
 Cepe : “wkwkwkwkwk, kok bisa gitu don? Aku lebih parah don, judul aj belum diterima aku, rencana mau ketemu dosen dulu mau konsultasi...“
 Dona : “gtw neh pe,hadeh,,,ywdah, besok aja gmn pe sekalian nganterin aku bayar Skripsi? “
 Cepe : “boleh...“
 Pemain : “pe, mendingan besok kamu? “
 Pemain : pertanyaan 5.b
 a. “Besok g Cuma ketemu satu dosen aj pe, dan kalau bisa bawa cadangan judul“
 b. “Besok bawa proposalnya sekalian bro.. “
 c. “Besok kamu ketemu pak affan dulu aj bro, baru dosen yang lain, kan pak affan masmu sendiri jadi peluang utnuk diterima ada,,haha“
 d. “Agak pagi aja datengnya, biar ada waktu buat ngobrol.. “
 Cepe : “okeelah kalo begitu, wah jadi optimis neh.. “

Dona : “alahhhh, kayak sok aj kamu pe...wkwkwk“
 Pemain : “ya udah besok ketemu dikampus aj ya, jam 10 aj gmn? “
 Dona : “oke.oke“
 Cepe : “oke deh...”

Scene 6.a

Lokasi : Lesehan Angkringan
 Avatar : Dona, Cepe
 Cepe : “ngomong-ngomong dah malem aj nih.. “
 Dona : “emang kenapa pe? “
 Cepe : “waktunya pulang coy, besok ngampus pagi soalnya, takut g bangun ak...hadeh.. “
 Pemain : Pertanyaan 6.a
 a. “Tar lagi bro, 15 menit lagi lah.. “
 b. “Hmmm, ngapain pe buru-buru pulang“
 c. “Yaudah yok, bayar dulu trus pulang...”
 d. “Nanti ah, masih asyik nih.. “
 Cepe : “Hooammmm, ngantuk aku...”
 Dona : “tumben kamu pe jam segini dah ngantuk...”
 Cepe : “iya neh, aku juga gtw...”
 Pemain : “ wkwkwkw...., yaudah yok pulang aj..udah bayar semua kan??
 Jangan lupa ya besok pagi ketemu di kampus“
beranjak dari tempat dan menuju angkringan untuk bayar dan bergegas pulang.....

Scene 6.b

Lokasi : Kamar Kos
 Avatar : Cepe, Dona
 Cepe : “ngomong-ngomong dah malem aj nih.. “

Dona : “emang kenapa pe? “
 Cepe : “waktunya pulang coy, besok ngampus pagi soalnya, takut g bangun ak...hadeh.. “
 Pemain : Pertanyaan 6.b
 a. “Tar lagi bro, 15 menit lagi lah.. “
 b. “Hmmm, ngapain pe buru-buru pulang“
 c. “Yaudah yok, sms alfin dulu baru pulang...“
 d. “Nanti ah, masih asyik nih.. “
 Cepe : “Hooamm, ngantuk aku... “
 Dona : “tumben kamu pe jam segini dah ngantuk...“
 Cepe : “iya neh, aku juga gtw...“
 Pemain : “ wkwkwk..., yaudah yok pulang aj..?? Jangan lupa ya besok pagi ketemu di kampus“
beranjak dari kos dan bergegas pulang.....

Scene 7

Lokasi : Parkiran Kampus, Pintu Timur
 Avatar : Dona
 ...keesokan harinya, pukul pukul 10.00 di kampus...
 Pemain : “wah, telpon doni dulu nih...“
 ...mencet nomer , dan menelpon.....
 Dona : “hallo.. “
 Pemain : “kamu dimana don? “
 Dona : “aku di pintu timur nih, kesini aj? “
 Pemain : “oke, aku kesana..(sambil mematikan telepon) “
 ...pemain menuju pintu timur FTI....
 Pemain : “km udah bayar belum don? “
 Dona : “udah , barusan aj nih aku bayar,, “
 Pemain : “owh,, lha cepe mana nih? “

Dona : “gtw aku, dr tadi aku telpon gak diangkat, aku sms juga ga di”
bales...

Pemain : “alah . paling dia nanti juga ngampus, dia kan mw ketemu dosen pembimbing buat konsultasi.. “

Pemain : “yaudah yok, kemana nih kita enak nya? “

Dona : “temenin aku ke perpustakaan yok ? “

Pemain : pertanyaan 7

a. “Ayok, mumpung aku juga pengen kesana“

b. “Aduh, ngapain juga ke perpustakaan, lagian pasti g ada bukunya“

c. “Oke don, tp agak nanti ya, jam segini rame perpustakaan...“

d. “Oke deh don, ajak anak-anak yang lain ya biar rame..haha“

Scene 7 (a,b)

Dona : “ayolah bro, aku butuh referensi nih...“

Pemain : “ iya.iya aku anter deh.. “

Scene 7 (c,d)

Dona : “haha, nah gitu donk, kamu emang temenku paling baik bro.. “

Pemain : “jelas donk, yok buruan.. “

...menuju perpustakaan....

Scene 8.a (a,b)

Lokasi : Perpustakaan 3, Perpustakaan 1

Avatar : Dona

.....sudah sampai di perpustakaan.....

Dona : “eh, bantuin aku nyari referensi buku ya.. “

Pemain : “beres don, aku juga mau nyari soalnya...“

...ketika mereka sedang asyik mencari buku referensi....

Dona : “wah, kok g ada ya buku yang ku cari,,hadeh“

Pemain : Pertanyaan 8.a

- a. “Aduh kok kek gini sih, buku-bukunya g lengkap.(dengan muka geram) “
- b. “Hadeh, bayak banget bukunya, aduh jadi males nyarinya...”
- c. “Keknya sini g ada deh, coba nyari sebelah sana aja ah.. “
- d. “Tu kan gak lengkap, apa nyari di perpustakaan pusat aj ya, spa tau disana lebih lengkap...”

Scene 8.b (c,d)

Lokasi : Perpustakaan 3 , Perpustakaan 2

Dona : yuk masuk yuk..

Pemain : ntar, dititipin dulu tasnya...

...ketika masuk perpustakaan, kondisi perpustakaan sedang ramai pengunjung....

Dona : “wah ternyata perpustakaan rame juga nih,,,”

Pemain : pertanyaan 8.b

- a. “Argghhhh, rame banget perpustakaan...”
- b. “Hmmm, kok tumben ya perpustakaan rame, haduh jadi gmna gtu...”
- c. “Hmmm, apa emang rame gini ya tiap harinya, tp gpp lah syukur punya perpustakaan yang rame pengunjung...”
- d. “Waduh,asyik juga nih perpustakaan rame...”

.....akhirnya mereka masuk perpustakaan dan mencari referensi buku yang dicari.....

.....selesai mencari referensi di perpustakaan dan buku yang dicari pun tidak ada.....

Scene 9

Lokasi : Perpustakaan 3

Avatar : Dona

Pemain : “haduh, aku malah tambah pusing mikirin skripsiku sendiri, hadeh,,,”

Dona : “lha emang kenapa, masih kurang po bahannya?? “

Pemain : “iya neh,,arghhhhh..!!! keluar aj yuk, kemana gitu...”

Dona : “yaudah, mumpung udah waktunya shalat dhuhur, gimana kalo kita shalat dulu di ulil, sapa tau setelah shalat dapat pencerahan kamu? Hahaha“

Pemain : Pertanyaan 9

- a. “Mbok jangan di ulil, jauh’e..hadeh,, “
- b. “Ayok, tp kalo shalatnya di masjid utara FTI aja gimana coy, “
- c. “Oke, ayok,,naik motor aj ya biar cepet..dah ma iqamah soalnya..“
- d. “Kalo aku ngikut km aj coy, asal shalat dimasjid aku mau...haha“

 ...mereka menuju ulil albab untuk shalat dan sampai akhirnya menyelesaikan shalat.....

Scene 10.a (a,b)

Lokasi : Ulil albab

Avatar : Dona, Cepe, Lupek

Dona : “nah kali udah shalat kan enak, pikiran segar hari pun tenang,,hehe“

Pemain : “ bener juga kamu don..haha“

Dona : “nah, sekarang kita makan yok, laper nih...“

Pemain : “ayok, makan di siomay kang cepot aj, anak-anak pada disana soalnya.. “

Dona : “okeoke, boleh-boleh, buruan yok keburu laper.. “

....Dan setelah 10 menit sampailah ke siomay kang cepot dan disitu sudah menunggu lupek dan cepe....

Lupek : “hai bro...“

Cepe : “ dari mana kalian? “

Dona : “dari kampus trus ke ulil shalat bro..hehe“

Lupek : “woi, kamu kok kelihatan lesu toh? Kenapa? “

Pemain : “aku masih pusing skripsiku..hadeh... dari tadi nyari referensi di perpustakaan tp ga dapet-dapet“

Cepe : “wah, kalau gitu kamu coba ngopy Skripsinya dari temen-temen yang sudah selesai, siapa tau kamu dapet referensinya? “

Pemain : pertanyaan 10.a

- a. “Yaudah, nanti aja nyari referensi ditempat temen yang udah lulus...”
- b. “Hmmm, g enak aku, takut g dikasih...hadeh.. “
- c. “Oke deh, gampang lah kalo gitu, kirim lewat email juga bisa..hehe“
- d. “Iya deh, nanti gampang soalnya aku juga bingung nih mw ke tempat siapa minta referensinya.. “

Scene 10.b (c,d)

Avatar : Dona, Cepe, Lupek

Lokasi : Ulil albab

Dona : “nah kali udah shalat kan enak, pikiran segar hari pun tenang,,,hehe“

Pemain : “bener juga kamu don..haha“

Dona : “nah, sekarang kita makan yok, laper nih...”

Pemain : “ ayok, makan di borjo kopajo aj, anak-anak pada disana soalnya..“

Dona : “okeoke, boleh-boleh, buruan yok keburu laper.. “

....Dan setelah 10 menit sampailah ke borjo kopajo disitu sudah menunggu lupek dan cepe....

Lupek : “ hai bro...”

Cepe : “dari mana kalian? “

Dona : “dari kampus trus ke ulil shalat bro..hehe“

Lupek : “woi, kamu kok kelihatan lesu toh? Kenapa? “

Pemain : “aku masih pusing skripsiku..hadeh... dari tadi nyari referensi di perpustakaan tp ga dapet-dapet“

Lupek : “wah, kalau gitu kamu mending krusus aj bro, biar langsung bisa ditanyain yang ga bisa, lagian kamu kan g Cuma data aja yang kurang kan, tapi flash nya juga kan?? “

Pemain : “wah, bener juga km pek...hmmmm“

Pemain : pertanyaan 10.b

a. “Yaudah, gpp nanti aku tak langsung daftar ke BTC aj“

b. “Hmmm, tp bisa jamin ga ya tempat Kursus itu“

c. “Oke deh, gampang lah ,,bis ini daftar juga bisa..haha“

d. “Oke deh, ada saran yang bagus g bru buat kursus, selain di BTC..? “

Scene 11.a (a,b)

Lokasi Kos : Kos Surya 1, Kos Surya 2

Avatar : Surya

.....setelah 30 menit berlalu, akhirnya pemain sampailah ke kos surya untuk ngopy referensi skripsi.....

Pemain : “assalamu’alaikum...“

Surya : “wa’alaikum salam, bukak aja pintunya bro, g di kunci itu.. “

Pemain : “oke deh, sur kamu masih punya bahan sama materi skripsimu dulu g? “

Surya : “masih ada lah, tu ada di komputer, “

Pemain : “ngopi ya sur, boleh g? hehe“

Surya : “boleh, tp beliin aku makanan dulu ya nanti baru aku kasih kopiannya...haha“

Pemain : pertanyaan 11.a.1

a. “Iya tapi kopiin dulu ya nanti baru aku beliin makanan.. “

b. “Oke deh, tp g usah mahal-mahal ya.. “

c. “Ok deh, pilih mw makan ap terserah.haha“

d. “Sip, tp aku Cuma bawa uang 10.000 neh.. “

Surya : “oke kalo gtu, bawa flashdisk g km bro? sini aku kopiin...“

Pemain : “bawa donk,, neh kopiin semua ya...hehe“

Surya : “oke, beres, tunggu sebentar ya...“

Pemain : “oke, aku beli makanan dulu ya...“

Surya : “sip deh, “

..... Akhirnya selesai ngopy, dan pemain sudah balik beliin makanan...

Surya : “nih dah selesai.. “

Pemain : “okeoke, maksih ya,,ni makanannya.. “

Surya : “sip, sama-sama ya.. “

Pemain : “oke deh, kalo gitu aku pulang dulu ya...makasih lo.. “

....pemain pun pulang.....

Scene 11.a (c,d)

Lokasi : Kos Niki 1, Kos Niki 2

Avatar : Niki

.....sampailah ke kos niki untuk ngopy referensi skripsi....

Pemain : “assalamu’alaikum...”

Niki : “wa’alaikum salam, bukak aja pintunya bro, g di kunci itu.. “

Pemain : “oke deh, nik kamu masih punya bahan sama materi skripsimu
dulu g? “

Niki : “masih ada lah, tu ada di komputer”

Pemain : “ngopi ya nik, boleh g? hehe“

Niki : “boleh, tp ada syaratnya? “

Pemain : “apaan? “

Niki : “beliin makanan ya, laper nih,,belum makan? “

Pemain : pertanyaan 11.a.2

a. “Iya tapi kopiin dulu ya nanti baru aku beliin makanan.. “

b. “Oke deh, tp g usah mahal-mahal ya.. “

c. “Ok deh, pilih mw makan ap terserah.haha“

d. “Sip, tp aku Cuma bawa uang 10.000 neh.. “

Niki : “oke kalo gtu, bawa flashdisk g km bro? sini aku kopiin...”

Pemain : “bawa donk,, neh kopiin semua ya...hehe“

Niki : “oke, beres, tunggu sebentar ya...”

Pemain : “oke, aku beli makanan dulu ya...”

Niki : “sip deh, “

.....Akhirnya selesai ngopy, dan pemain sudah balik beliin makanan...

Niki : “ nih dah selesai.. “

Pemain : “okeoke, maksih ya,,ni makanannya.. “

Niki : “sip, sama-sama ya.. “

Pemain : “ oke deh, kalo gitu aku pulang dulu ya...makasih lo.. “

....pemain pun pulang.....

Scene 11.b (a,b)

Lokasi : BTC

.....sampailah pemain ke BTC dan bertemu dengan receptionist.....

Pemain : “permisi mbak, “

Receptionist : “iya silahkan mas.. “

Pemain : “mau nanya-nanya mbak, untuk kursus flash d BTC prosesnya gimana ya? “

Receptionist : “owh untuk di BTC, kita ada 8 kali pertemuan mas, dengan biaya 800 ribu, setiap minggu ada 2 kali tatap muka.. “

Pemain : pertanyaan 11.b.1

a. “Hah, kok mahal amat,..!! “

b. “Bisa kurang ga tuh mbak.. “

c. “Hmmm, tp nanti masih bisa dateng ke rumah kan mbak buat privat...“

d. “Oh memang segitu ya mbak harganya...“

Pemain : “yawdeh deh mbk, makasih ya infonya...“

Receptionist : “sama-sama mas kita tunggu bergabungnya ya...“

.....pemain pulang kerumah.....

Scene 11.b (c,d)

Lokasi : Imagine

.....sampailah pemain ke IMAGINE dan bertemu dengan receptionist

Pemain : “permisi mbak, “

Receptionist : “ iya silahkan mas.. “

Pemain : “mau nanya-nanya mbak, untuk kursus flash di IMAGINE prosesnya gimana ya? “

Receptionist : “owh untuk di IMAGINE, kita ada 14 kali pertemuan mas, dengan harga 1,2 juta, setiap minggu ada 2 kali tatap muka.. “

Pemain : pertanyaan 11.b.2

a. “Hah, kok mahal amat,..!! “

b. “Bisa kurang ga tuh mas.. “

c. “Hmmm, tp nanti masih bisa dateng ke rumah kan mbak buat privat...“

d. “Oh memang segitu ya mas harganya...“

Pemain : “yawdeh deh mbak, makasih ya infonya...“

Receptionist : “sama-sama mas kita tunggu bergabungnya ya...“

..... pulang kerumah.....

Scene 12.a

Lokasi : rumah 1

....pemain sampai ke rumah setelah menempuh perjalanan dari kos.....

Pemain : “akhirnya sampailah di rumah...”

Pemain : “dan semua masalah skripsi berangsur-angsur mendapatkan titik terang...”

Pemain : “tp kenapa skripsinya jadi dibawa beban gini..”

Pemain : pertanyaan 12.a

a. “Apa aku kurang sabar ya, jadi enggak dibawa santai”

b. “Apa karna aku suka mikir ya, jadi setiap ada masalah selalu dibawa pikiran...”

c. “Udah lah, sedikit demi sedikit dikerjain nanti kan selesai sendiri...”

d. “Hmmm, jadi takut g selesai nih skripsinya...”

Pemain : Udah lah, sekarang mandi trus shalat bis tu istirahat..mudah-mudahan besok pagi udah fresh lagi....

.....the end.....

Scene 12.b

Lokasi : rumah 2

...akhirnya pemain sampai di rumah setelah sibuk mencari tempat kursus....

Pemain : “akhirnya sampailah di rumah...”

Pemain : “dan semua masalah skripsi berangsur-angsur mendapatkan titik terang...”

Pemain : “tp kenapa skripsinya jadi dibawa beban gini..”

Pemain : pertanyaan 12.b

a. “Apa aku kurang sabar ya, jadi enggak dibawa santai”

b. “Apa karna aku suka mikir ya, jadi setiap ada masalah selalu dibawa pikiran...”

c. “Udah lah, sedikit demi sedikit dikerjakan nanti kan selesai sendiri...”

d. “Hmmm, jadi takut g selesai nih skripsinya...”

Pemain : “Udah lah, sekarang mandi trus shalat bis tu istirahat..mudah-mudahan besok pagi udah fresh lagi....”

.....the end.....

3.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan bagian yang terpenting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena dengan rancangan antarmuka maka akan memberikan kemudahan dalam mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibangun. Karena antarmuka merupakan sarana penghubung antara manusia dengan komputer. Berikut rancangan antarmuka Aplikasi Tes Kepribadian Menurut Sifat dan Watak Dengan Menggunakan Cerita Bergambar Berbasis Multimedia :

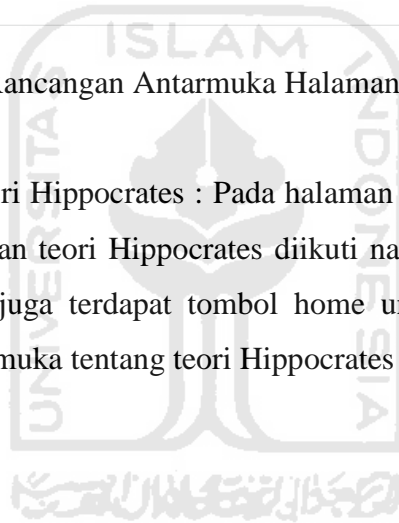
1. Antarmuka Halaman Menu Utama : Di halaman antarmuka halaman menu Utama ini terdapat logo Judul Utama, dan 4 buah tombol pilihan menu. Tombol tentang teori Hippocrates untuk masuk ke dalam penjelasan tentang teori Hippocrates, tombol Aturan Tes masuk ke dalam penjelasan mengenai aturan-aturan dalam mengikuti tes psikologi ini, tombol Keluar Aplikasi untuk keluar pada aplikasi,

dan yang terakhir adalah tombol Mulai untuk memulai tes. Rancangan antarmuka halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.3.



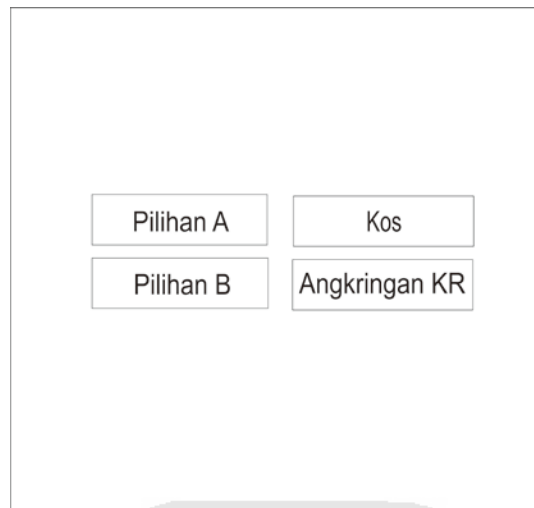
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Halaman Menu Utama

2. Antarmuka Tentang Teori Hippocrates : Pada halaman ini berisi penjelasan jenis kepribadian sesuai dengan teori Hippocrates diikuti narasi tentang teori tersebut. Di dalam halaman ini juga terdapat tombol home untuk kembali ke halaman utama. Rancangan antarmuka tentang teori Hippocrates dapat dilihat pada Gambar



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Tentang Teori Hippocrates

3. Antarmuka Pilih Lokasi : Di halaman ini terdapat pilihan lokasi yang akan dipilih untuk melakukan tes kepribadian ini, ada 2 pilihan lokasi yaitu Angkringan KR dan Kos. Rancangan Antarmuka Pilih Lokasi dapat dilihat pada Gambar 3.5.

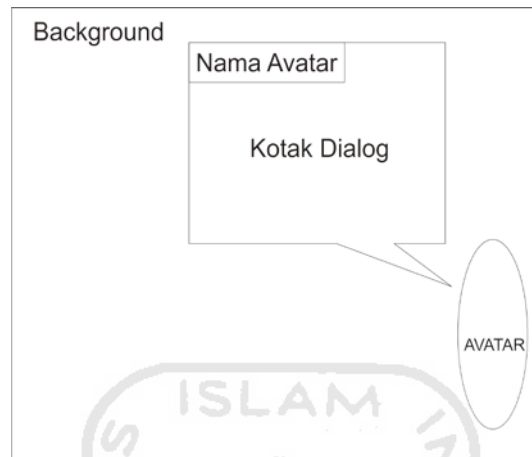


Gambar 3.5 Antarmuka Pilih Lokasi

4. Antarmuka Aturan Tes : Di halaman ini akan dijelaskan beberapa aturan-aturan yang harus diperhatikan sebelum mengikuti tes. Penjelasan juga disampaikan dalam bentuk narasi. Pada halaman ini juga terdapat tombol kembali ke halaman menu utama yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Rancangan antarmuka aturan tes ini dapat dilihat pada Gambar 3.6

Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Aturan Tes

5. Antarmuka Halaman Tes kepribadian : Pada halaman ini terdapat 2 background 2 D, kotak dialog, nama dan gambar *avatar* . Rancangan antarmuka halaman tes kepribadian ini dapat dilihat pada Gambar 3.7.

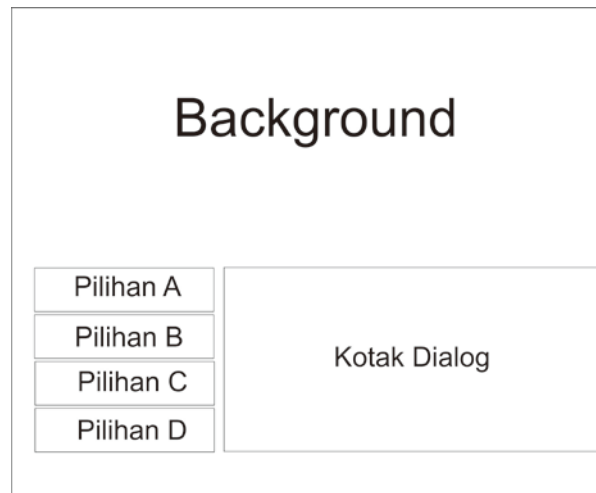


Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Halaman Tes Kepribadian

6. Antarmuka Halaman Tanpa Avatar : Di dalam halaman ini terdapat gambar background, kotak dialog. Rancangan antarmuka halaman tes kepribadian ini dapat dilihat pada Gambar 3.8.

Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Halaman Tanpa Avatar

7. Antarmuka Halaman Pertanyaan : Di dalam halaman ini terdapat gambar background, dan 4 pilihan jawaban. Jawaban tersebut akan menentukan hasil akhir dari tes. Rancangan Antarmuka Halaman Pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



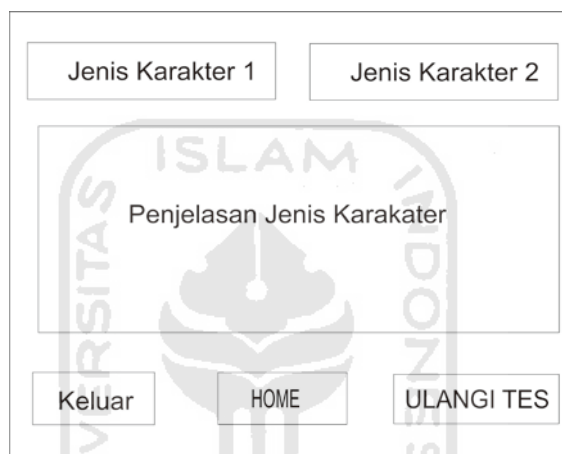
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Halaman Pertanyaan

8. Antarmuka Penjelasan Satu Jenis Karakter : Pada halaman ini akan dijelaskan mengenai kecenderungan seseorang yang memiliki 1 jenis karakter yang diperoleh dari hasil tes. Terdapat teks berjalan yang akan menjelaskan ciri karakter pemain sesuai dengan hasil tes. Di dalam halaman ini terdapat 3 buah tombol, yaitu tombol keluar untuk keluar aplikasi, tombol home yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama, dan tombol ulangi tes untuk mengulangi tes lagi. Rancangan Antarmuka Penjelasan Karakter dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Antarmuka Penjelasan Satu Jenis Karakter

9. Antarmuka Penjelasan lebih dari Satu Jenis Karakter : Pada halaman ini akan dijelaskan mengenai kecenderungan seseorang yang memiliki lebih dari satu jenis karakter yang diperoleh dari hasil tes. Terdapat teks berjalan yang akan menjelaskan ciri karakter pemain sesuai dengan hasil tes. Di dalam halaman ini terdapat 3 buah tombol, yaitu tombol keluar untuk keluar aplikasi, tombol home yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama, dan tombol ulangi tes untuk mengulangi tes lagi. Rancangan Antarmuka Penjelasan Karakter dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Antarmuka Penjelasan lebih dari Satu Jenis Karakter

10. Antarmuka Halaman Gagal : Pada halaman ini terdapat 2 buah tombol , yaitu tombol main lagi untuk mengulang permainan, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi. Berikut ini gambar antarmuka halaman gagal.

Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Gagal

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN



.1 Implementasi

.1 Batasan Implementasi

Dalam proses pembuatan aplikasi, terdapat beberapa hal yang ingin dibuat dan ditambahkan, akan tetapi tidak terlaksana dikarenakan ketidakmampuan penulis dalam membuat hal tersebut maupun keterbatasan waktu.

1. Pada Halaman Utama hanya terdapat sedikit animasi.
2. *Avatar* hanya melakukan animasi mengedipkan mata dan menggerakkan mulut, tidak ada pengisi suara.
3. Pemain tidak dapat mencetak hasil tes.
4. *Background* yang digunakan berbentuk foto 2D.

.1 Implementasi Antarmuka

Pembuatan aplikasi tes kepribadian dilakukan dengan menggunakan beberapa perangkat lunak yaitu :

1. Adobe *Flash* CS5, merupakan aplikasi yang digunakan membangun keseluruhan aplikasi game mulai dari animasi, hingga pengkodean.
2. Corel Draw X5, merupakan aplikasi tambahan yang berfungsi untuk melakukan pengeditan Gambar 2D.
3. Adobe Photoshop CS3, digunakan untuk mengedit, membuat Gambar *avatar* serta untuk memodifikasi tekstur *background* yang dipakai di Adobe *Flash*.
4. Fruity Loops Studio 8, digunakan untuk merekam dan mengedit suara

Pertama-tama dilakukan pengambilan Gambar untuk membuat desain avatar dan background permainan. Selanjutnya dilakukan pembuatan avatar dari Gambar yang sudah ada dengan menggunakan aplikasi Corel Draw X5. Proses berikutnya pembuatan background yang akan digunakan di dalam aplikasi *Flash* . Pembuatan background dan editing dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS3. Fruity loops Studio 8 digunakan untuk membuat suara yang akan digunakan ke

dalam aplikasi *Flash*. Tahap terakhir adalah penggabungan *avatar*, background, dan juga suara menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

.2 Pemberian *Action Script*

Action Script adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform *Adobe Flash Player*. *Action Script* juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti *Alpha Five*. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh *Adobe*, yang membeli *Macromedia* pada tahun 2005.

Action Script yang digunakan pada aplikasi tes kepribadian adalah *Action Script 2.0*. *Action Script* dalam aplikasi tes kepribadian dibagi menjadi 2 bagian yaitu *Action Script* untuk penghitungan skor dan *Action Script* penentuan hasil akhir.

a. Penghitungan Skor

Penghitungan skor dilakukan dengan menghitung jumlah jawaban dari 12 pertanyaan yang ada. Terdapat 2 jawaban yang dihasilkan yaitu jumlah jawaban terbanyak mewakili satu karakter dan 2 jawaban terbanyak mewakili 2 karakter.

Berikut ini *Action Script* untuk menghitung jawaban a

```
on (release) {
    _root.jawabana += 1;
    nextFrame();
}
```

Berikut ini *Action Script* untuk menghitung jawaban b

```
on (release) {
    _root.jawabanb += 1;
    nextFrame();
}
```

Berikut ini *Action Script* untuk menghitung jawaban c

```
on (release) {
    _root.jawabanc += 1;
    nextFrame();
}
```


Berikut ini *Action Script* untuk menghitung jawaban d

```
on (release){
    _root.jawaband += 1;
    nextFrame();
}
```

b. Penentuan Hasil Akhir

Penentuan hasil akhir jawaban dilakukan dengan melihat skor yang ada dari proses perhitungan skor. Berikut ini adalah *Action Script* untuk menentukan hasil dari perhitungan skor. Di bawah ini adalah perhitungan untuk jawaban satu karakter, dua karakter, dan jawaban gagal.

```
stop();
//untuk jawaban dua karakter
if(jawabana > jawabanb){
    if(jawabana > jawabanc){
        if(jawabana == jawaband){
            loadMovie("sakol.swf",0);
        }
    }
//untuk jawaban satu karakter
    if(jawabana > jawaband){
        loadMovie("koleris.swf",0);
    }
}
//untuk jawaban dua karakter

if(jawabana == jawabanc){
    if(jawabana > jawaband){
```

```

        loadMovie("kople.swf",0);
    }
//untuk jawaban gagal
    if(jawabanc == jawaband){
        loadMovie("gagal.swf",0);
    }
}
//untuk jawaban dua karakter
if(jawabanb > jawabana){
    if(jawabanb > jawabanc){
        if(jawabanb == jawaband){
            loadMovie("samel.swf",0);
        }
//untuk jawaban satu karakter
        if(jawabanb > jawaband){
            loadMovie("melankolis.swf",0);
        }
    }
//untuk jawaban dua karakter
    if(jawabanb == jawabanc){
        if(jawabanb > jawaband){
            loadMovie("meple.swf",0);
        }
//untuk jawaban gagal
        if(jawabanc == jawaband){
            loadMovie("gagal.swf",0);
        }
    }
}
//untuk jawaban dua karakter
if(jawabanc > jawabana){
    if(jawabanc > jawabanb){
        if(jawabanc == jawaband){
            loadMovie("saple.swf",0);
        }
    }
//untuk jawaban satu karakter

```

```

        if(jawabanc > jawaband){
            loadMovie("plegmatis.swf",0);
        }
    }
}
//untuk jawaban satu karakter
if(jawaband > jawabana){
    if((jawaband > jawabanb) and (jawaband > jawabanc)){
        loadMovie("sanguinis.swf",0);
    }
}
//untuk jawaban gagal
if(jawabana == jawabanb){
    if(jawabanb == jawabanc){
        if(jawabana > jawaband){
            loadMovie("gagal.swf",0);
        }
}
//untuk jawaban gagal
    if(jawabanc == jawaband){
        loadMovie("gagal.swf",0);
    }
}
//untuk jawaban gagal
    if(jawabana > jawabanc){
        if(jawabana == jawaband){
            loadMovie("gagal.swf",0);
        }
    }
}
//untuk jawaban dua karakter
    if((jawabana > jawabanc) and (jawabana > jawaband)){
        loadMovie("komel.swf",0);
    }
}
}

```

.2 Hasil Implementasi

.1 Antarmuka

Pada bagian ini akan membahas dan menganalisa antarmuka dari aplikasi tes kepribadian menurut sifat dan watak dengan metode cerita bergambar yang berisi halaman intro, halaman menu utama, halaman mulai permainan, halaman akhir permainan, dan halaman hasil akhir

.1 Halaman Intro

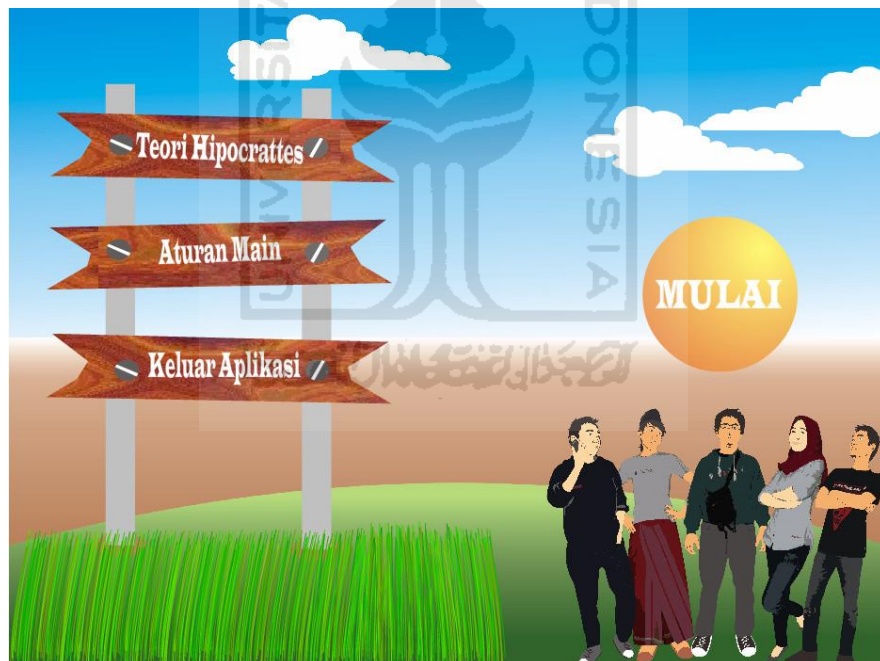
Pada halaman intro ini merupakan halaman pembuka sebelum masuk ke aplikasi, pada halaman ini berisi animasi-animasi sederhana dan animasi untuk judul aplikasi. Pada dasarnya pembuatan intro ini untuk mengenalkan pihak yang mengembangkan aplikasi tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Intro

.2 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman inti dari aplikasi, pada halaman ini terdapat 4 buah tombol, yang setiap tombolnya akan menghubungkan ke halaman selanjutnya atau file yang berekstensi .swf lainnya. Dalam pembuatan halaman ini, digunakan Corel Draw untuk mengedit gambar yang dibutuhkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama

a. Halaman Teori *Hippocrates*

Pada halaman ini berisi penjelasan singkat tentang teori *Hippocrates*, terdapat satu buah tombol kembali untuk kembali ke halaman menu utama, terdapat juga jam yang menunjukkan waktu saat permainan dilakukan dan terdapat tombol menghidupkan dan mematikan suara. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 4.3.

b. Halaman Aturan Permainan

Pada halaman ini berisi aturan main untuk memulai permainan ini, terdapat satu buah tombol kembali untuk kembali ke halaman menu utama, terdapat juga jam yang menunjukkan waktu saat permainan dilakukan dan terdapat tombol menghidupkan dan mematikan suara. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 3 Halaman Teori *Hippocrates*



Gambar 4. 4 Halaman Aturan Permainan

.3 Halaman Mulai Permainan

a. Halaman Tanpa *Avatar*

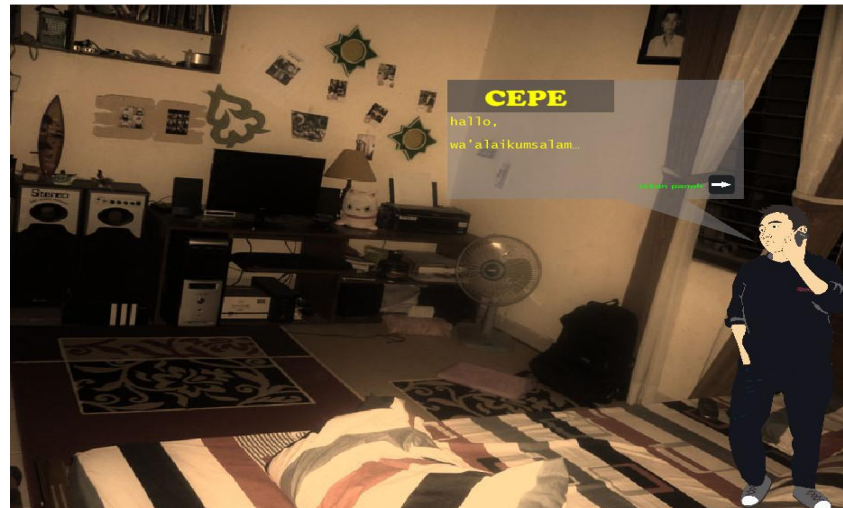
Pada halaman tanpa *avatar* terdapat dialog yang dilakukan oleh pemain tanpa ada *avatar*. Terdapat *background* yang menunjukkan lokasi permainan. Untuk melanjutkan ke dialog selanjutnya digunakan tombol klik pada *mouse*. Tombol klik pada *mouse* dapat ditekan setelah dialog selesai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Halaman tanpa Avatar

b. Halaman Dengan 1 Avatar

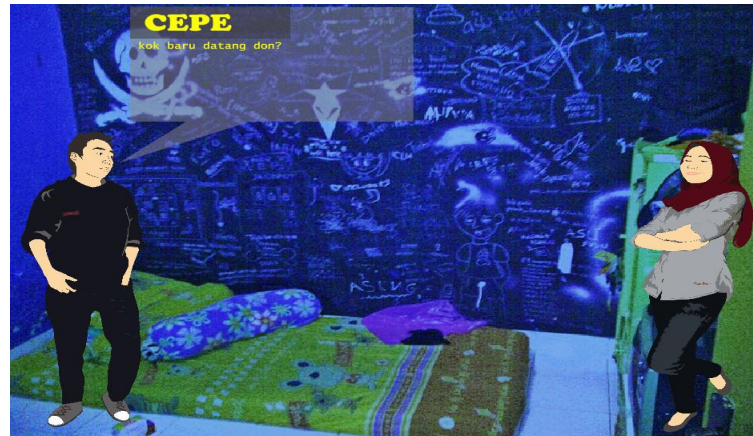
Pada halaman *avatar* terdapat dialog yang dilakukan oleh seorang *avatar*. Terdapat *background* yang sama yaitu menunjukkan lokasi permainan. Untuk melanjutkan ke dialog selanjutnya digunakan tombol klik pada *mouse*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Halaman Dengan 1 Avatar

c. Halaman Dengan 2 Avatar

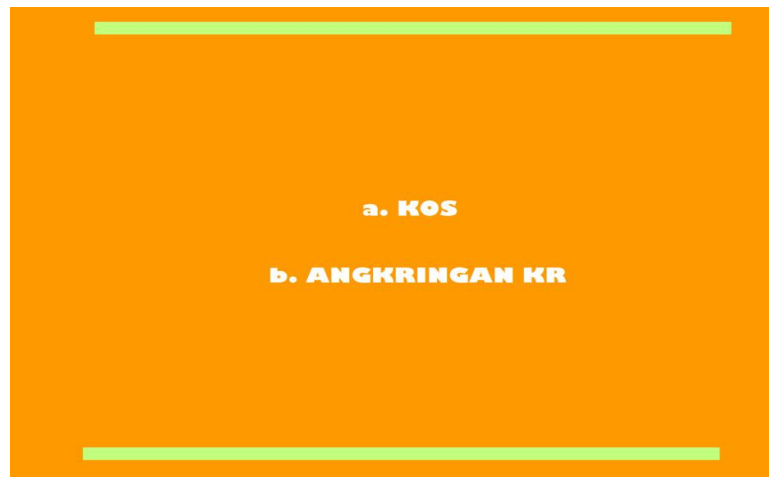
Pada halaman dengan 2 *avatar* terdapat dialog yang dilakukan oleh 2 *avatar*. Terdapat 2 dialog yaitu dialog yang dilakukan oleh avatar laki-laki dan perempuan dan juga avatar laki-laki dan avatar laki-laki. Terdapat *background* yang sama yaitu menunjukkan lokasi permainan. Untuk melanjutkan ke dialog selanjutnya digunakan tombol klik pada *mouse*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Halaman Dengan 2 Avatar

d. Halaman Pilih Lokasi

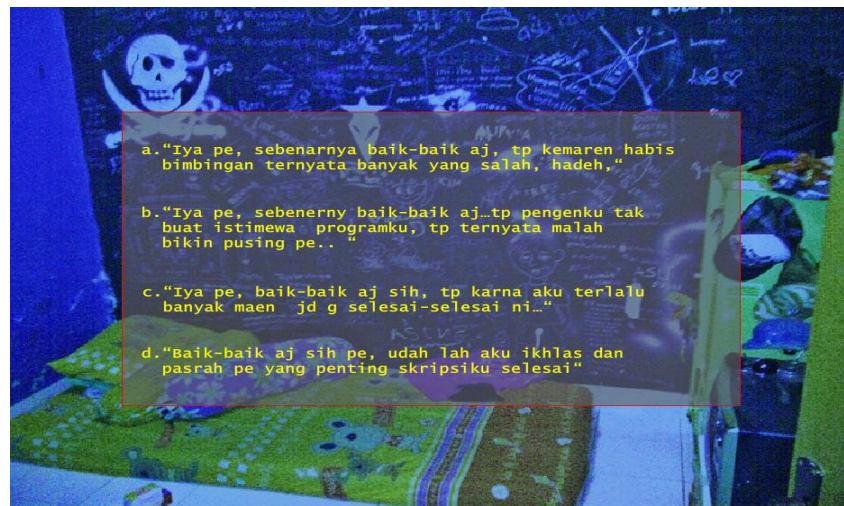
Pada halaman ini terdapat dua pilihan lokasi permainan, yaitu pilihan A dengan lokasi di kos dan pilihan B untuk lokasi di angkringan. Terdapat animasi garis berwarna putih dibagian atas dan bawah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.8.



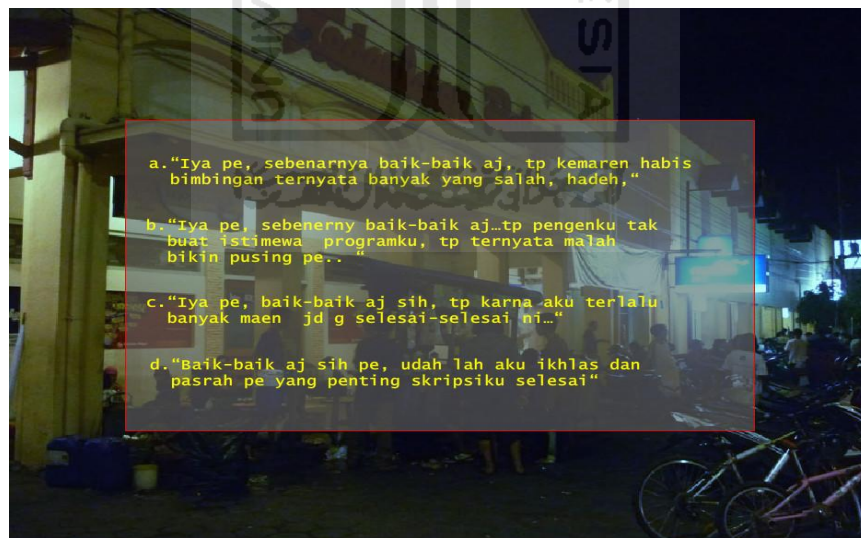
Gambar 4. 8 Halaman Pilih Lokasi

e. Halaman Pertanyaan Lokasi A dan Lokasi B

Setelah melakukan pemilihan lokasi pemain akan menuju lokasi permainan, di lokasi permainan akan muncul pertanyaan-pertanyaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.9 untuk lokasi pilihan lokasi permainan A dan Gambar 4.10 untuk lokasi permainan B.



Gambar 4.9 Halaman Pertanyaan Lokasi A



Gambar 4. 10 Halaman Pertanyaan Lokasi B

.4 Halaman Akhir Permainan

Setelah permainan selesai dan kembali ke rumah masing-masing, akan muncul halaman akhir permainan yaitu berupa ucapan terima kasih.



Gambar 4. 11 Halaman Akhir Permainan

Terdapat tombol di sini berwarna merah yang terdapat di bagian bawah, untuk melihat hasil karakter sesuai dengan pilihan jawaban. seperti pada Gambar 4.11 di atas.

.5 Halaman Hasil Akhir

Pada akhir permaian akan muncul hasil permainan. Ada tiga kemungkinan hasil karakter yang ada. Yaitu gagal, satu karakter, dan karakter campuran. Hasil tersebut sesuai dengan hasil pilihan jawaban pemain pada pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Jika terdapat tiga ataupun 4 pilihan jawaban yang sama, maka permainan akan dinyatakan gagal. Halaman permainan gagal seperti terlihat Gambar 4.12 di bawah ini.



Gambar 4. 12 Halaman Gagal

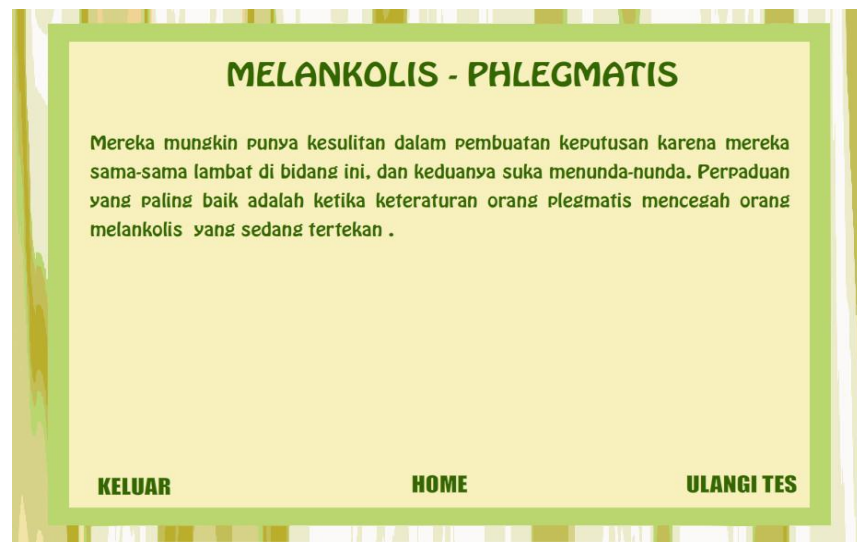
Pada Gambar 4.12 diatas terdapat dua tombol yaitu main lagi dan keluar. Tombol main lagi berfungsi untuk kembali ke halaman mulai permainan, sedangkan tombol keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

Jika terdapat satu jawaban terbesar maka akan muncul hasil berupa 1 karakter. Seperti terlihat pada Gambar 4.13



Gambar 4. 13 Halaman 1 Karakter

Jika terdapat dua kemungkinan jawaban terbesar maka akan mendapatkan hasil karakter campuran. Seperti terlihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Halaman Karakter Campuran

Pada kedua halaman di atas, Gambar 4.13 dan Gambar 4.14, satu karakter, dan karakter campuran terdapat penjelasan mengenai karakter yang di dapat. Selain itu terdapat tiga buah tombol yaitu, tombol keluar, home, dan ulangi tes. Tombol keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi, tombol home berfungsi kembali ke halaman menu utama, dan tombol ulangi tes berfungsi kembali ke halaman mulai permainan seperti halnya tombol main lagi pada saat gagal.

.3 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari aplikasi yang dibangun. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *beta test*, untuk pengujian terhadap rekayasa perangkat lunak. Untuk mengetahui hal tersebut, sebanyak 20 orang diminta menjawab 12 pertanyaan yang sama, baik secara manual (di kertas) maupun di dalam aplikasi tes kepribadian, kemudian 20 orang yang sama mengisi kuisioner sebagai pengguna dari pengujian aplikasi ini. Hasil pengisian

kuisisioner dirangkum dalam Tabel 4.1 sedangkan daftar hasil perbandingan karakter yang dilakukan oleh 20 pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.2

No	Pernyataan	Hasil (%)			
		TS	KS	S	SS
1.	Tampilan antar muka aplikasi ini baik	0 (0%)	5 (25%)	9 (45%)	6 (30%)
2.	Alur cerita aplikasi ini sesuai	0 (0%)	2 (10%)	15 (75%)	3 (15%)
3.	Interaksi avatar pada aplikasi ini sesuai dengan alur cerita	1 (5%)	4 (20%)	10 (50%)	5 (25%)
4.	Hasil tes ini cukup jelas	1 (5%)	1 (5%)	14 (70%)	4 (20%)
5.	Pertanyaan tersamar dengan baik	0 (0%)	7 (35%)	11 (55%)	2 (10%)
6.	Aplikasi ini menghibur	0 (0%)	4 (20%)	7 (35%)	9 (45%)

Tabel 4.1 Tabel kuisisioner setelah menggunakan aplikasi

Keterangan :

1. TS = Tidak Setuju
2. KS = Kurang Setuju
3. S = Setuju
4. SS = Sangat Setuju

Dari Tabel 4.1 didapatkan bahwa untuk tampilan antarmuka 45% dari 20 pengguna menjawab setuju, artinya meskipun nilai tertinggi dari jawaban adalah SS (sangat setuju), tetapi sudah dapat disimpulkan bahwa pengguna menyetujui pernyataan bahwa tampilan antarmuka aplikasi ini baik. Untuk alur cerita pada

aplikasi ini 75% dari 20 pengguna menjawab setuju artinya meskipun nilai tertinggi dari jawaban adalah SS (sangat setuju), tetapi sudah dapat disimpulkan bahwa pengguna menyetujui pernyataan bahwa alur cerita aplikasi ini sesuai, hal yang sama juga terdapat untuk penyamaran pertanyaan, ada 55% dari 20 pengguna menjawab setuju, artinya meskipun nilai tertinggi dari jawaban adalah SS (sangat setuju), tetapi sudah dapat disimpulkan bahwa pengguna menyetujui pernyataan bahwa pertanyaan dalam aplikasi ini tersamar dengan baik. Sedangkan untuk interaksi *Avatar* pada aplikasi ini 70% dari 20 pengguna menyetujui interaksi *Avatar* pada aplikasi ini sesuai dengan alur cerita, tetapi ada 5% dari 20 pengguna yang memberi jawaban KS (kurang setuju), artinya interaksi *Avatar* pada aplikasi ini kurang sesuai, hal yang sama juga terdapat untuk kejelasan hasil tes, ada 70% dari 20 pengguna menyetujui bahwa hasil tes cukup jelas, tetapi ada 5% dari 20 pengguna yang memberi jawaban KS (kurang setuju), artinya hasil tes pada aplikasi ini kurang jelas. Sedangkan ada 45% dari 20 pengguna yang menjawab SS (sangat setuju) bahwa aplikasi tes kepribadian ini menghibur.

Berikut tabel perbandingan hasil karakter.

Tabel 4.2 Tabel kuisisioner setelah menggunakan aplikasi

Pengguna	Hasil Karakter	
	Sebelum Menggunakan Aplikasi	Sesudah Menggunakan Aplikasi

Pengguna 1	Koleris	Koleris - Plegmatis
Pengguna 2	Plegmatis - Melankolis	Plegmatis - Melankolis
Pengguna 3	Sanguinis – Plegmatis	Sanguinis - Koleris
Pengguna 4	Melankolis	Plegmatis
Pengguna 5	Melankolis	Melankolis
Pengguna 6	Melankolis	Melankolis - Koleris
Pengguna 7	Sanguinis	Sanguinis
Pengguna 8	Koleris	Koleris
Pengguna 9	Koleris – Sanguinis	Koleris - Plegmatis
Pengguna 10	Koleris	Koleris
Pengguna 11	Sanguinis	Plegmatis
Pengguna 12	Melankolis - Plegmatis	Melankolis - Plegmatis
Pengguna 13	Koleris	Sanguinis - Koleris
Pengguna 14	Plegmatis	Plegmatis
Pengguna 15	Melankolis	Melankolis
Pengguna 16	Koleris – Plegmatis	Koleris - Sanguinis
Pengguna 17	Plegmatis	Plegmatis
Pengguna 18	Koleris	Koleris
Pengguna 19	Koleris	Melankolis
Pengguna 20	Sanguinis - Plegmatis	Sanguinis - Plegmatis

Dari Tabel 4.2 diperoleh hasil perbandingan karakter yang dilakukan 20 pengguna, dan sesuai dengan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi adalah 55%, sedangkan yang tidak sesuai adalah 45%.

.4 Pengujian Hasil Jawaban

Pengujian hasil jawaban bertujuan untuk mengetahui proses perhitungan jawaban hasil karakter. Disini akan diambil 2 pengguna yaitu pengguna 2 dan pengguna 5

dilihat dari Tabel 4.2. Untuk pengguna 4, menjawab 12 pertanyaan dengan hasil jawaban sebagai berikut :

Jumlah jawaban A yang dipilih sebanyak 1 pilihan

Jumlah jawaban B yang dipilih sebanyak 4 pilihan

Jumlah jawaban C yang dipilih sebanyak 4 pilihan

Jumlah jawaban D yang dipilih sebanyak 3 pilihan

Sehingga didapatkan hasil karakter campuran yaitu Plegmatis – Melankolis.

Sedangkan untuk pengguna 5, menjawab 12 pertanyaan dengan hasil jawaban sebagai berikut :

Jumlah jawaban A yang dipilih sebanyak 2 pilihan

Jumlah jawaban B yang dipilih sebanyak 5 pilihan

Jumlah jawaban C yang dipilih sebanyak 4 pilihan

Jumlah jawaban D yang dipilih sebanyak 1 pilihan

Sehingga didapatkan hasil karakter utama yaitu Melankolis.

Tabel 4.3 Tabel Perbandingan Pertanyaan

No.	Jawaban Pertanyaan Asli	Jawaban Pertanyaan Penyesuaian Konteks
1.	a. tidak suka dengan banyak orang b. tidak suka mengeluarkan banyak uang c. punya banyak teman dan suka dengan keramaian d. mudah berteman dan menyukai orang lain	a. Kos b. Angkringan KR
2.	a. sangat memerlukan perubahan dan harus mengoreksi kesalahan. b. standar tinggi dan perfeksionis. c. menunda-nunda dan menggantungkan masalah. d. berhati tulus dan	a. "Iya pe, sebenarnya baik-baik aj, tp kemaren habis bimbingan ternyata banyak yang salah... hadeh,, " b. "Iya pe, sebenerny baik-baik aj...tp pengenku tak buat istimewa programku, tp ternyata malah bikin pusing pe.. " c. "Iya pe, baik-baik aj sih, tp karna aku terlalu banyak maen jd g

	kekanak-kanakan.	selesai-selesai ni...“ d. “Baik-baik aj sih pe, udah lah aku ikhlas dan pasrah pe yang penting skripsiku selesai“
3.	a. senang memerintah. b. serius dan bertujuan, serta berorientasi jadwal c. tidak banyak bicara, tetapi cenderung bijaksana d. mengambil inisiatif/menghindar dari hal-hal atau keadaan yang membosankan	a. “Wah bagus game nya pe, coba ngajak doni aj pe, dia bsok ngampus soalnya..“ b. “Wah bagus game nya pe, oke pe.. tp besok jangan lama-lama ya...“ c. “Wah bagus game nya pe, sip.. sms aj pe...aku juga lama g ngampus.. “ d. “Wah bagus game nya pe,ajak dona sekalian aja pe”
4.	a. tidak begitu perlu teman b. berteman dengan hati-hati c. mudah bergaul dan santai d. senang kumpul dan berkumpul (untuk bertemu dan bicara)	a. “Gpp seh, tp aku lg g pengen rame-rame bro.. haha“ b. “Kok dona yang kamu ajak, enggak yang lainnya aj...“ c. “Gpp, malah tambah asyik obrolan kita...“ d. “Mantap, tambah seru aja neh, ajak yang lain juga pe suruh ke sini“
5.	a. unggul dalam keadaan darurat b. sangat memperhatikan orang lain c. penengah masalah yang baik d. antusias dan ekspresif	a. “Besok g cuma ketemu satu dosen aj pe, dan kalau bisa bawa cadangan judul“ b. “Besok bawa proposalnya sekalian bro.. “ c. “Besok kamu ketemu pak affan dulu aj bro, baru dosen yang lain, kan pak affan masmu sendiri jadi peluang utnuk diterima ada,,haha“ d. “Agak pagi aja datengnya, biar ada waktu buat ngobrol.. “
6.	a. bebas dan mandiri b. mau mendengar keluhan setia dan mengabdikan c. berbelas kasihan dan peduli d. egoistis	a. “Tar lagi bro, 15 menit lagi lah.. “ b. “Hmmm, ngapain pe buru-buru pulang“ c. “Yaudah yok, bayar dulu trus pulang...“ d. “Nanti ah, masih asyik nih.. “

7.	<ul style="list-style-type: none"> a. mencari permasalahan praktis dan bergerak cepat b. cenderung melihat masalah dari sisi negative (murung dan tertekan) c. menyenangkan dan tidak menyinggung perasaan d. sangat menyukai orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> a. “Ayok, mumpung aku juga pengen kesana“ b. “Aduh, ngapain juga ke perpustakaan, lagian pasti g ada bukunya“ c. “Oke don, tp agak nanti ya, jam segini rame perpustakaan...“ d. “Oke deh don, ajak anak-anak yang lain ya biar rame..haha“
8.	<ul style="list-style-type: none"> a. tidak sabar dan cepat marah b. tukang kritik, tetapi senditif terhadap kritik/yang menentang dirinya c. baik dibawah tekanan d. mengambil inisiatif/ menghindari dari hal-hal yang membosankan 	<ul style="list-style-type: none"> a. “Aduh kok kek gini sih, buku-bukunya g lengkap.(dengan muka geram) “ b. “Hadeh, bayak banget bukunya, aduh jadi males nyarinya...“ c. “Keknya sini g ada deh, coba nyari sebelah sana aja ah.. “ d. “Tu kan gak lengkap, apa nyari di perpustakaan pusat aja ya, spa tau disana lebih lengkap...“
9.	<ul style="list-style-type: none"> a. terlalu kaku dan kuat/keras b. melihat masalah dan mencari solusi pemecahan yang kreatif c. cenderung ingin segalanya terorganisasi d. menyenangkan dan dicemburui orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> a. “Mbok jangan di ulil, jauh’e..hadeh,, “ b. “Ayok, tp kalo shalatnya di masjid utara FTI aja gimana coy, “ c. “Oke, ayok,,naik motor aja ya biar cepet..dah ma iqamah soalnya...“ d. “Kalo aku ngikut km aja coy, asal shalat dimasjid aku mau...haha“
10.	<ul style="list-style-type: none"> a. senang memimpin, membuat keputusan, dinamis dan aktif b. rasa curiga yang besar c. tidak senang di desak-desak d. sering minta persetujuan, termasuk hal-hal yang sepele 	<ul style="list-style-type: none"> a. “Yaudah, nanti aja nyari referensi ditempat temen yang udah lulus...“ b. “Hmmm, g enak aku, takut g dikasih...hadeh.. “ c. “Oke deh, gampang lah kalo gitu, kirim lewat email juga bisa..hehe“ d. “Iya deh, nanti gampang soalnya aku juga bingung nih mw ke tempat siapa minta referensinya.. “
11.	<ul style="list-style-type: none"> a. membuat dan menentukan tujuan b. hemat c. simpatik dan baik hati d. sering berdalih dan mengulangi cerita yang sama 	<ul style="list-style-type: none"> a. “Iya tapi kopiin dulu ya nanti baru aku beliin makanan.. “ b. “Oke deh, tp g usah mahal-mahal ya.. “ c. “Ok deh, pilih mw makan apa terserah.haha“

		d. “Sip, tp aku Cuma bawa uang 10.000 neh.. “
12.	<ul style="list-style-type: none"> a. terlalu bergairah dan tidak/susah untuk santai b. lebih menekankan pada cara dari pada tercapainya tujuan c. kuat dibidang administrasi dan cenderung ingin segalanya terorganisasi d. membesar-besarkan suatu hal/kejadian 	<ul style="list-style-type: none"> a. “Apa aku kurang sabar ya, jadi enggak dibawa santai” b. “Apa karna aku suka mikir ya, jadi setiap ada masalah selalu dibawa pikiran...” c. “Udah lah, sedikit demi sedikit dikerjakan nanti kan selesai sendiri...” d. “Hmmm, jadi takut g selesai nih skripsinya...”

Dari Tabel 4.2 dijelaskan bahwa pilihan jawaban untuk pertanyaan asli sama dengan pilihan jawaban pertanyaan penyesuaian konteks, dimana di dalam pilihan jawaban penyesuaian konteks merupakan pilihan jawaban yang sudah disamakan dalam bentuk cerita sesuai dengan aplikasi, sedangkan untuk pilihan jawaban pada pertanyaan asli merupakan hasil karakter masing-masing kepribadian. Untuk pilihan jawaban a pada pertanyaan asli sama dengan pilihan jawaban a pada pilihan jawaban pertanyaan penyesuaian konteks, begitu juga untuk jawaban b,c, dan d. Khusus untuk pertanyaan nomer satu, hanya ada 2 pilihan jawaban pada pertanyaan asli yang menunjukkan pilihan lokasi dalam permainan tes kepribadian, untuk pilihan a pada jawaban pertanyaan asli sama dengan pilihan a dan b pada pilihan jawaban pertanyaan penyesuaian konteks, sedangkan untuk pilihan jawaban b pada pertanyaan asli sama dengan pilihan c dan d pada pilihan jawaban pertanyaan penyesuaian konteks.

.5 Kekurangan dan Kelebihan aplikasi

Setelah menyelesaikan tahap pengujian aplikasi, maka dapat diketahui kinerja

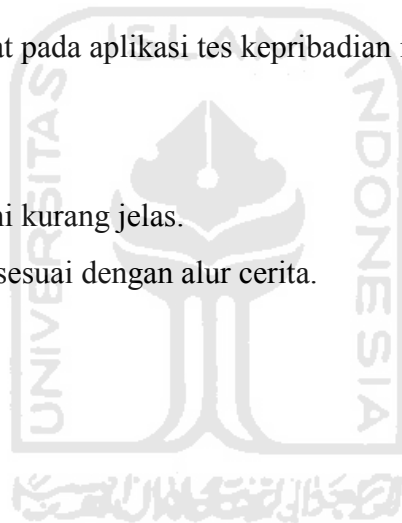
dari sistem yang dibuat secara keseluruhan sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dibangun. Dari hasil kuisisioner pada Tabel 4.1 dan dari testimonial pengguna yang telah memainkan aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

A. Kelebihan

1. Alur cerita pada aplikasi tes kepribadian ini menarik, karena lokasi dapat dipilih.
2. Tampilan antar muka pada aplikasi ini menarik dan tidak membosankan.
3. Aplikasi tes kepribadian ini menghibur dan memudahkan pemain untuk menggunakannya.
4. Pertanyaan yang terdapat pada aplikasi tes kepribadian ini tersamar dengan baik.

B. Kekurangan

1. Hasil tes pada aplikasi ini kurang jelas.
2. Interaksi *Avatar* kurang sesuai dengan alur cerita.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN



.1 Kesimpulan

Setelah melalui berbagai tahapan-tahapan pembuatan dan pengujian aplikasi Tes Kepribadian Menurut Sifat dan Watak Dengan Metode Cerita Bergambar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui Aplikasi Tes Kepribadian yang menarik, pemain dapat mengetahui sifat dan watak.
2. Dengan adanya aplikasi Tes Kepribadian Menurut Sifat dan Watak Dengan Metode Cerita Bergambar ini, pengguna dapat melakukan suatu tes karakter dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Dari hasil pengujian di dapat bahwa aplikasi ini adalah memiliki antarmuka yang mudah digunakan, hasil tes yang jelas, lugas, dan cermat.

.2 Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dalam Tugas Akhir ini, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan aplikasi ini, yaitu:

1. Penjelasan hasil tes aplikasi kurang jelas sehingga perlu ditambahkan gambar ataupun animasi yang dapat menjelaskan hasil karakter tersebut.
1. Interaksi lebih dalam dengan *avatar*, serta menambah kemampuan *avatar* dalam melakukan gerakan tubuh.

DAFTAR PUSTAKA

- [BON98] Boneff, M., 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG
- [FLO96] Littauer, Florence.1996. *Personality Plus*. Jakarta Barat: binarupa Aksara
- [GIL11] Patria, Gilar. 2011. *Tes Karakter Menurut Teori The Color Code Dengan Metode Permainan Visual Novel Berbasis Multimedia*. Skripsi, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- [RHE11] Utami, Rhestu. 2011. *Definisi Sikap, Sifat, Watak, Karakter dan Kepribadian* <http://www.scribd.com/doc/23729385/DEFINISI-SIKAP>, di akses tanggal : 12 Januari 2012
- [SUY03] Suyanto, M.2003. *Multimedia Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

