

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI CARA MENGGALI POTENSI DIRI DENGAN MENGGUNAKAN METODE MBTI (MYERS-BRIGGS TYPE INDICATOR)

Dwi Budi Srisulistiwati

ABSTRACTION

In the era of intense competition as now, when the capacity of work is very limited, thousands of people competing to get jobs in various companies. Various attempts were made to candidates reaching hopes. But, in fact, most of us are often stuck in the mindset that we must work in a particular field, habits to be more interested in the kinds of jobs that are considered established by most people, and old ways of linking education background should be in accordance with job. This habit certainly hinder the process of our own progress, so great expectations often are not accompanied by proper effort.

Each company should use this MBTI test instruments in the process of selecting the candidate of their employees, so that job satisfaction can be achieved due to individual personality types can optimize the work environment. Individuals who work in accordance with the type of personality is predicted to be more satisfied and have a greater chance of success in their work than those who work not in accordance with the type of personality.

Keywords: Personality, Type job, MBTI.

PENDAHULUAN

Pada era kompetisi yang ketat seperti sekarang, ketika daya tampung pekerjaan sangat terbatas, ribuan orang berlomba untuk mendapat pekerjaan di berbagai instansi dan perusahaan.

Berbagai usaha dilakukan para calon pekerja untuk meraih harapannya. Namun, pada kenyataannya, kebanyakan dari kita sering terjebak pada pola pikir bahwa kita harus bekerja di suatu bidang tertentu, kebiasaan untuk lebih tertarik pada jenis-jenis pekerjaan yang dianggap mapan oleh kebanyakan orang dan cara-cara lama yang mengaitkan *background* pendidikan harus sesuai dengan pekerjaan. Kebiasaan ini jelas menghambat proses kemajuan kita sendiri, sehingga harapan yang besar sering tidak dibarengi dengan usaha yang tepat. Hal ini tentu tidak bisa dibiarkan terus menerus. Harus ada usaha yang lebih keras dibandingkan dengan sebelumnya. Paradigma berpikir kita mengenai proses bekerja sudah seharusnya diubah dan diarahkan kepada upaya-upaya yang sistematis dan terukur, terutama dengan menyelaraskan kemampuan yang dimiliki dengan kebutuhan yang ada.

Pekerjaan pada dasarnya merupakan

sekumpulan tugas yang menuntut pelibatan tingkat kecerdasan tertentu, kecakapan, pengelolaan emosi yang baik dan sejumlah syarat keterampilan teknis khusus sesuai dengan bidangnya.

Untuk mengetahui itu semua, dalam penerimaan pegawai, didasarkan atas beragam psikotes, seperti tes potensi akademik (TPA), tes kemampuan umum (TKU), tes kepribadian *myers-briggs type indicator* (MBTI), DISC dan Papi Kostik. Diantara tes-tes tersebut, yang paling populer digunakan saat ini adalah tes kepribadian MBTI untuk proses *recruitment, placement*, mutasi, maupun pemecatan. Hal ini disebabkan tes kepribadian MBTI sangat mudah digunakan dan kecenderungan tingginya ketepatan hasilnya.

Perusahaan tentu ingin mendapatkan pegawai yang cocok bekerja di posisi tertentu yang dibutuhkan, didukung dengan kemampuan intelektual, wawasan dan keterampilan sosial dalam berhubungan dengan klien, calon klien, mitra serta dengan sesama pegawai.

Pengertian Perancangan (Desain)

Perancangan (Desain) biasa diterjemahkan sebagai [seni](#) terapan, [arsitektur](#), dan berbagai pencapaian kreatif lainnya.

Dalam sebuah kalimat, kata "Perancangan" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "Perancangan" memiliki arti "Proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "Perancangan" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata menurut (<http://id.wikipedia.org/wiki/desain>).

Proses perancangan pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya, dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari perancangan yang sudah ada sebelumnya.

Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (2005) dalam sebuah sistem terdapat dua pendekatan didalam pendefinisian sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan pada komponen (elemen). Pendekatan sistem yang menekankan pada prosedur yaitu : ***Sistem adalah suatu jaringan dari kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk melakukan suatu kegiatan tertentu.***

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur yang lebih menekankan urutan-urutan operasi.

Prosedur adalah suatu urutan-urutan operasi (tuliskan) yang melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang ada. Sedangkan pendekatan sistem yang menekankan pada elemen yaitu sistem. Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah himpunan atau grup dari elemen atau komponen yang berhubungan atau saling bergantung satu sama lain untuk

mencapai tujuan tertentu.

Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai sasaran dan maksud. Berarti, sebuah sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara tak teratur, tetapi terdiri dari unsur-unsur yang dapat dikenal sebagai saling melengkapi karena mempunyai satu maksud, tujuan atau sasaran.

Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2005) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut sesuai instruksi dan mengeluarkan hasilnya. Model data sistem yaitu masukan, pengolahan dan keluaran adalah cocok bagi kasus pengolahan sistem informasi yang paling sederhana dimana semua masukan tiba pada saat bersamaan.

Pengertian MBTI

Tes kepribadian MBTI (Mayers – Briggs Type Indicator) adalah cara memetakan kepribadian. Bagi diri pribadi, tes ini berguna dalam memetakan diri berada dimana dan seperti apa, agar dengan mudah melakukan tindakan dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Sementara itu, bagi perusahaan-perusahaan, tes ini menjadi andalan dalam menilai kepribadian para karyawan untuk melihat tingkat kinerja kolektif yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan manajemen perusahaan. Menurut Zaman, Saeful dan Abdillah, Sandi Ibrahim (2009).

Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) adalah tes kepribadian menggunakan empat karakteristik dan mengklasifikasikan individu ke dalam salah satu dari 16 tipe kepribadian. Berdasarkan jawaban yang diberikan dalam tes tersebut, individu diklasifikasikan ke dalam karakteristik

ekstraver atau introver, sensitif atau intuitif, pemikir atau perasa, dan memahami atau menilai. Instrumen ini adalah instrumen penilai kepribadian yang paling sering digunakan. MBTI telah dipraktikkan secara luas di perusahaan-perusahaan global seperti Apple Computers, AT&T, Citigroup, GE, 3M Co., dan berbagai rumah sakit, institusi pendidikan, dan angkatan bersenjata AS menurut (<http://id.wikipedia.org/wiki/kepribadian>).

ALAT BANTU PERANCANGAN SISTEM

UML adalah bahasa pemodelan standar pada rekayasa perangkat lunak. Dengan menggunakan UML akan berdampak pada peningkatan produktivitas dan kualitas serta pengurangan biaya dan waktu. Kerumitan arsitektur dalam pengembangan perangkat lunak bisa diatasi dengan menggambarkan cetak biru sistem tersebut.

UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek menurut Munawar (2005). Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan *syntax/semantic*. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama

diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya : Grady Booch OOD (*Object Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modelling Technique*) dan Ivar Jacobson OOSE (*Object Oriented Software Engineering*).

Berikut adalah penjelasan diagram sebagai alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam menganalisis perangkat lunak ini :

1. Use case Diagram

Use case diagram adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use Case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem disebut *scenario*. Setiap *scenario* mendeskripsikan urutan kejadian. Setiap urutan diinisialisasi oleh orang, sistem yang lain, perangkat keras atau urutan waktu. Dengan demikian secara singkat bisa dikatakan use case adalah serangkaian *scenario* yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna menurut Munawar (2005). Use Case adalah alat bantu terbaik guna menstimulasi pengguna potensial untuk mengatakan tentang suatu sistem dari sudut pandangnya.

Diagram Use Case menunjukkan 3 aspek dari sistem yaitu: actor, use case, dan system / sub system boundary. Actor mewakili peran orang, system yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan use case. Use case adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor.

2. Class Diagram

Class, dalam notasi UML digambarkan dengan kotak. Nama class menggunakan huruf besar di awal kalimatnya dan diletakkan di atas kotak. Dalam kondisi nyata lapangan, kata benda yang digunakan untuk mendeskripsikan entitas bisnis akan menjadi class dalam model yang akan dibentuk. Sedangkan kata kerja yang akan dipakai akan menjadi attribute dari class tersebut menurut Munawar (2005). Class diagram dapat membantu dalam memvisualisa-

sikan struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Class diagram banyak memperhatikan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap kelas dalam pemodelan desain (dalam logical view) dari suatu sistem. Selama proses analisa, class diagram memperhatikan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama tahap desain, class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.

Terdapat tiga perspektif terhadap diagram kelas, yaitu:

- 1.) Konseptual, menggambarkan diagram kelas yang merepresentasikan konsep-konsep di domain yang dibahas.
- 2.) Spesifikasi, memperdulikan mengenai perangkat lunak, namun dipandang hanya sampai pada antar muka dari perangkat lunak, bukan implementasinya.
- 3.) Implementasi, pandangan ini mempunyai kelas dan berkaitan dengan implementasinya.

Sebuah Class memiliki tiga area pokok :

- a. Nama, merupakan nama dari sebuah kelas
- b. Atribut, merupakan peroperti dari sebuah kelas. Atribut melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada obyek dari class
- c. Operasi, adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah class atau yang dapat dilakukan oleh class lain terhadap sebuah class.

Hubungan Antar Class :

- a. Association / Asosiasi, adalah class-class yang terhubungkan satu sama lain secara konseptual. Pada kasus pegawai sebuah perusahaan, bisa dikatakan bahwa seorang pegawai bekerja pada sebuah perusahaan. Hubungan ini disebut dengan asosiasi, karena menghubungkan dua class.

- b. Aggregation / Agregasi adalah bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek yang lain (part of).
- c. Inheritance (pewarisan sifat) adalah hubungan hirarkis antar class. Class dapat diturunkan dari class lain dan mewarisi semua atribut dan metoda class asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari class yang diwarisinya. Kebalikan dari pewarisan adalah generalisasi.

3. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendiskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku paralel sedangkan flowchart tidak bisa menurut Munawar (2005). Pada dasarnya diagram aktifitas merupakan diagram flowchart yang diperluas untuk menunjukkan aliran kendali satu aktifitas ke aktifitas lain. Diagram Aktifitas dapat digunakan untuk pandangan bagaimana objek-objek bekerja, pandangan dalam aksi-aksi dan pengaruhnya pada objek. Dan pandangan logik dari proses bisnis. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

1. Prosedur Sistem

Berdasarkan metode MBTI, ada empat dimensi preferensi (kecenderungan) kepribadian manusia. Setiap dimensi menampilkan dua preferensi kepribadian yang berpasangan. Preferensi kepriba-

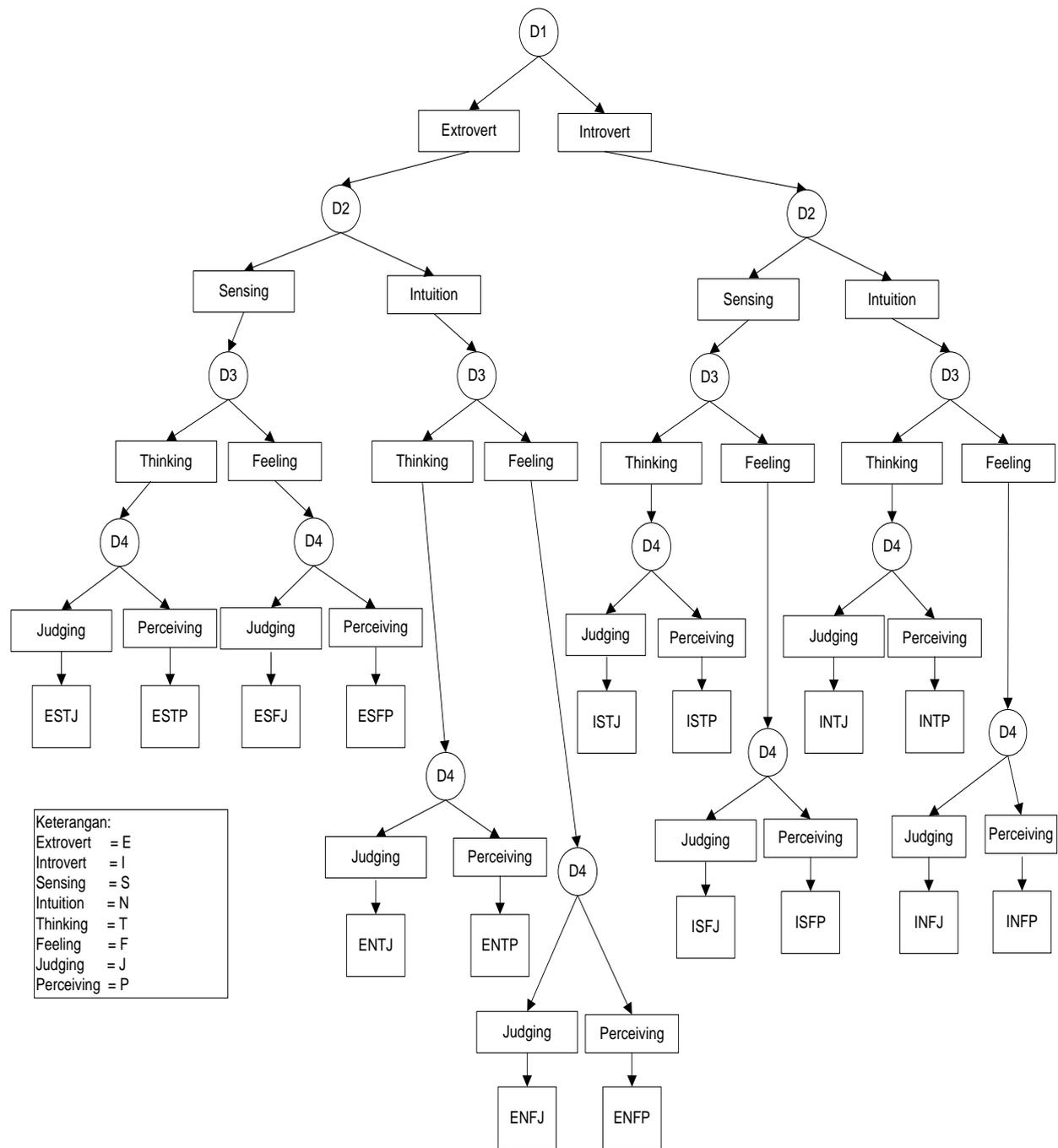
dian ini didasarkan pada hal – hal berikut:

1. Bagaimana memusatkan perhatian : (Extrovert – Introvert).
2. Bagaimana menerima informasi dari luar : (Sensing–Intuition).
3. Bagaimana menarik kesimpulan dan keputusan : (Thinking - Feeling).
4. Bagaimana pola hidup : (Judging – Perceiving).

manusia menjadi 16 tipe kepribadian, sehingga diyakini memiliki tingkat akurasi yang tinggi.

Untuk mempresentasikan 16 Tipe kepribadian dalam bentuk yang sistematis sehingga mudah digunakan dalam penalaran sistem maka dapat di gambarkan dengan menggunakan pohon keputusan (Decision Tree).

Metode MBTI membagi kepribadian

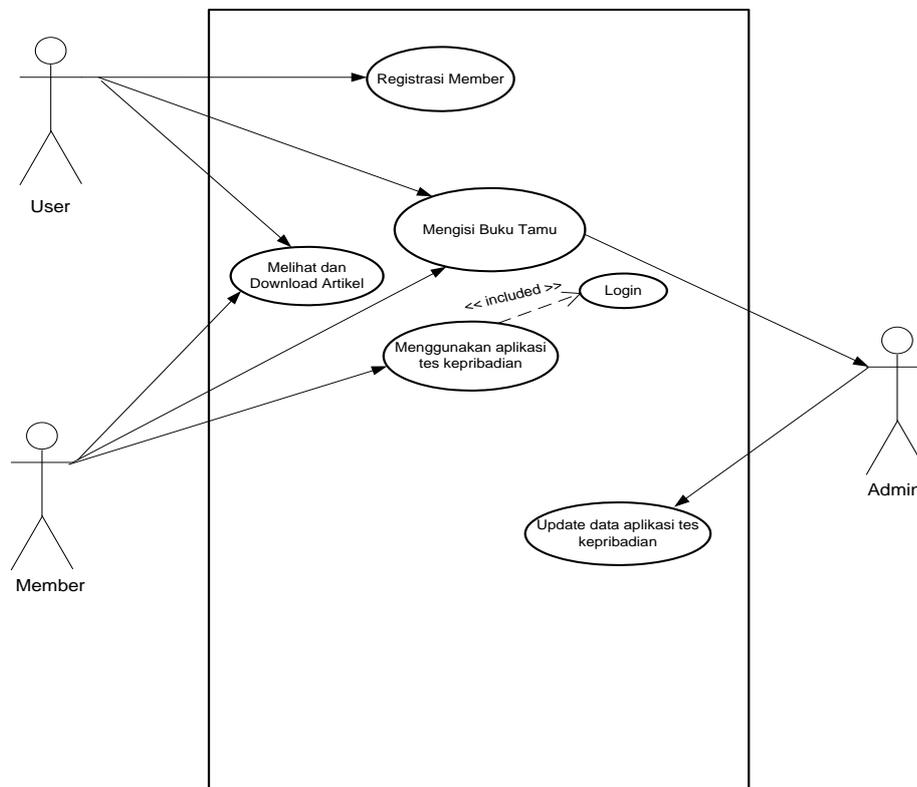


Dari gambar pohon keputusan tersebut, dapat dibentuk aturan sebagai berikut :

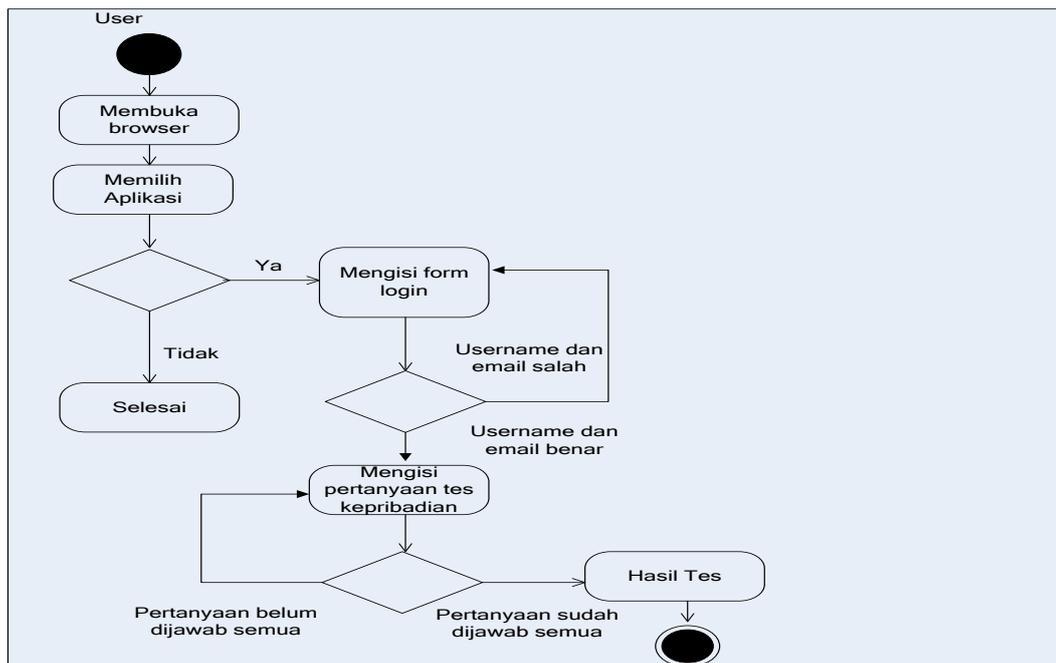
1. Jika D1 = Extrovert , D2 = Sensing, D3 = Thinking, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah ESTJ.
2. Jika D1 = Extrovert , D2 = Sensing, D3 = Thinking, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah ESTP.
3. Jika D1 = Extrovert , D2 = Sensing, D3 = Feeling, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah ESFJ.
4. Jika D1 = Extrovert , D2 = Sensing, D3 = Feeling, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah ESFP.
5. Jika D1 = Extrovert , D2 = Intuition, D3 = Thinking, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah ENTJ.
6. Jika D1 = Extrovert , D2 = Intuition, D3 = Thinking, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah ENTP.
7. Jika D1 = Extrovert , D2 = Intuition, D3 = Feeling, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah ENFJ.
8. Jika D1 = Extrovert , D2 = Intuition, D3 = Feeling, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah ENFP.
9. Jika D1 = Introvert , D2 = Sensing, D3 = Thinking, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah ISTJ.
10. Jika D1 = Introvert , D2 = Sensing, D3 = Thinking, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah ISTP.
11. Jika D1 = Introvert , D2 = Sensing, D3 = Feeling, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah ISFJ.
12. Jika D1 = Introvert , D2 = Sensing, D3 = Feeling, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah ISFP.
13. Jika D1 = Introvert , D2 = Intuition, D3 = Thinking, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah INTJ.
14. Jika D1 = Introvert , D2 = Intuition, D3 = Thinking, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah INTP.
15. Jika D1 = Introvert , D2 = Intuition, D3 = Feeling, dan D4 = Judging, maka hasilnya adalah INFJ.
16. Jika D1 = Introvert , D2 = Intuition, D3 = Feeling, dan D4 = Perceiving, maka hasilnya adalah INFP.

2. Perancangan Sistem

2.1. Use Case Diagram



2.3. Activity Diagram



Keterangan :

User membuka aplikasi dengan melakukan login terlebih dahulu. Setelah login benar user mengisi semua pertanyaan dan akhirnya mendapatkan hasil tes

KESIMPULAN

1. MBTI atau **Myers-Briggs Type Indicator** merupakan instrumen tes yang sangat populer di kalangan pemerhati kepribadian individu. Tes kepribadian MBTI (Mayers-Briggs Type Indicator) adalah cara memetakan tipe kepribadian yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan yang cocok dengan masing-masing tipe kepribadian individu. Namun, pada kenyataannya belum banyak perusahaan di Indonesia yang menggunakan tes ini untuk penyeleksian calon pegawai mereka. Sehingga terkadang dapat mempengaruhi efektifitas kinerja karyawan dalam perusahaan, karena tidak tercapainya kepuasan dalam bekerja.
2. Setiap individu dalam menjalani pekerjaan yang digelutinya, terkadang mengalami rasa kebosanan, dan jika rasa kebosanan tersebut tidak diatasi dengan baik maka dapat mengakibatkan ketidakpuasan pekerjaan oleh individu itu sendiri. Ketidakpuasan dalam pekerjaan dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti konflik

dengan rekan kerja, konflik dengan atasan, gaji yang tak sesuai sampai dengan pekerjaan yang tidak sesuai dengan minat, pendidikan dan keterampilan yang dimiliki.

3. MySQL sebagai *server database* untuk aplikasi PHP. Kemudahannya dalam integrasi ke berbagai aplikasi web (terutama PHP) dapat membantu dalam pengembangan sistem Informasi cara menggali potensi diri .

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis bermaksud memberikan saran sebagai alternatif pemikiran dengan harapan agar aspek ilmu pengetahuan tidak bersifat monoton dan terpaku pada disiplin dari ilmu pengetahuan itu sendiri. Adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Setiap perusahaan hendaknya menggunakan instrumen tes MBTI ini dalam proses penyeleksian calon pegawai mereka, sehingga kepuasan kerja dapat dicapai dikarenakan individu dapat mengoptimalkan tipe

- kepribadiannya pada lingkungan pekerjaan yang sedang digelutinya.
2. Dengan mengetahui tipe kepribadian diharapkan setiap individu yang bekerja sesuai dengan tipe kepribadiannya diprediksi akan lebih puas dan memiliki peluang sukses lebih besar dalam pekerjaannya dibandingkan mereka yang bekerja tidak sesuai dengan tipe kepribadiannya.
 3. Melalui website diharapkan, setiap individu memiliki kompetensi untuk mengidentifikasi jati dirinya dan dapat menerapkan konsep MBTI pada pembentukan team kerja yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- HM Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem informasi. Yogyakarta. Andi Offset.
- Munawar. 2005. Pemodelan Visual dengan UML. Jakarta. Graha Ilmu
- Zaman, Saeful dan Abdillah, Sandi Ibrahim. MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) Cara Menggali Potensi Diri Untuk Meraih Kesempatan Kerja. Jakarta. VisiMedia. 2009.

<http://id.wikipedia.org/wiki/desain>

<http://id.wikipedia.org/wiki/kepribadian>