

SISTEM PAKAR TES KEPRIBADIAN MYERS BRIGGS TYPE INDICATOR DENGAN METODE FORWARD CHAINING

Hari Lugis Purwanto¹, Peri Adisa Putra²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang¹
SMK NH Multimedia²

hari_lugis@unikama.ac.id¹, putraazkadina@gmail.com²

Abstract. In personality tests, a psychologist not only focuses on the assessment process and data processing but also determines the test conclusions and determines the treatment for their clients. The assessment process is often handed over to assistants so that psychologists can focus more on doing more important things. To replace the role of psychologists in conducting assessments or the same and repetitive work, an expert system is needed. Psychologists will delegate their work to a computer system to support their work so that they will focus on more essential things, thereby helping to reduce the risk of error. One of the most popular methods for personality testing is the MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) to find the potential and weaknesses of each client so that psychologists can focus on developing potential and improving client weaknesses. MBTI will be entered into the expert system as a knowledge base. In finding answers, the inference engine will track by matching knowledge-based rules with facts in the database using the forward chaining method. And as a result, the software that has been built can be used to analyze personality tests. The information generated helps psychologists to analyze human personality tests and be more efficient in dealing with client problems. Clients are also able to conduct independent tests to identify their own weaknesses and strengths, so that the development suggestions provided by the system can be used as a guide in suppressing their negative side and maximizing their positive side.

Keywords: *Expert System, Briggs Type Indicator, Forward Chaining, Personality Test*

PENDAHULUAN

Mengenali kepribadian diri sejak dini merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan karir seseorang. Kepribadian adalah keseluruhan sikap, perasaan, ekspresi, temperamen, ciri-ciri khas dan perilaku seseorang (Ansori, 2020). Dalam kondisi tertentu, seseorang akan mengeluarkan sikap, ekspresi maupun perasaan yang akan diwujudkan dalam bentuk tindakan. Setiap orang mempunyai kecenderungan perilaku yang baku, atau berlaku terus menerus secara konsisten dalam menghadapi situasi yang dihadapi, sehingga menjadi ciri khas pribadinya (Ansori, 2020).

Untuk mengenali kepribadian diri, seseorang bisa melalui bantuan seorang psikolog yang nantinya akan dilakukan tes kepribadian terhadap dirinya. Test kepribadian merupakan alat yang digunakan untuk menilai dan memahami pola karakteristik dan sifat kepribadian seseorang (Yulianti et al., 2024). Melalui tes kepribadian ini maka akan membantu seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya dan tentunya akan berdampak pada pemilihan karir yang sesuai dengan potensinya.

Dalam praktiknya selama ini asesmen tes kepribadian seringkali dilakukan secara konvensional, seorang psikolog akan memberikan beberapa pertanyaan yang dicetak pada kertas yang nantinya harus dijawab oleh klien. Hasil jawaban tersebut akan diolah sehingga akan menghasilkan kesimpulan tes. Memang tidak ada yang salah dalam penerapan model

konvensional tersebut namun dampaknya adalah ketika klien semakin banyak maka pekerjaan tersebut tentunya akan menguras waktu dan tenaga yang banyak, terlebih lagi jika dilakukan pada perekrutan karyawan ataupun pengembangan sumber daya manusia pada organisasi atau perusahaan.

Seorang psikolog tentunya tidak hanya fokus dalam proses asesmen dan pengolahan data saja namun juga menentukan kesimpulan tes dan menentukan *treatment* terhadap klien mereka. Suatu pekerjaan yang sifatnya monoton dan berulang dengan proses yang sama seringkali diserahkan kepada asisten mereka sehingga psikolog akan lebih memiliki waktu dan fokus untuk melakukan hal yang lebih urgen dan penting.

Untuk menggantikan peran psikolog dalam melakukan pekerjaan yang sama dan secara berulang dibutuhkan penerapan sistem pakar. Pada era kecerdasan buatan saat ini, banyak sekali suatu aktivitas atau pekerjaan telah digantikan oleh komputer. Komputer mampu menggantikan peran manusia dengan cara mengadopsi pengetahuan yang dimiliki oleh pakar. Seorang pakar akan mendelegasikan pekerjaan mereka kepada sistem komputer untuk menunjang pekerjaan mereka sehingga mereka akan fokus pada hal lain yang lebih esensial. Menurut Saputra (2023) sistem pakar merupakan sistem yang dipergunakan untuk membantu pakar dalam menentukan hasil analisisnya. Hasil diagnosis digunakan sebagai panduan awal bagi dokter dalam membuat keputusan pengobatan. Selain meningkatkan akurasi diagnosis, sistem ini juga membantu mengurangi risiko kesalahan manusia. Selain itu dengan sistem pakar memungkinkan individu yang bukan pakar atau ahli dalam suatu bidang untuk menggunakan sistem pakar guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (Faisal, Opitasari, & Mufti, 2024)(Tampiasih, Khulaimi, & Taqiudin, 2023).

Salah satu tes kepribadian yang paling populer adalah MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*), yang dikembangkan oleh Katharine Cook Briggs dan Isabel Briggs Myers berdasarkan teori Carl Jung (Zubaidah et al., 2024). Dalam konsep MBTI, kepribadian manusia dibagi menjadi 16 tipe. Tipe-tipe tersebut berdasarkan empat preferensi dikotomi: sikap (*Extrovert vs. Introvert*), fungsi persepsi (*Sensing vs. Intuition*), fungsi penilaian (*Thinking vs. Feeling*), dan gaya hidup (*Judging vs. Perceiving*) (Zubaidah et al., 2024). Dengan MBTI ini maka akan didapatkan potensi atau kelebihan sekaligus kelemahan yang ada pada setiap klien sehingga psikolog dan klien dapat fokus pada pengembangan potensi dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada. Menurut Zubaidah et al. (2024), dalam penerapan MBTI pada tes kepribadian, MBTI adalah alat yang efektif untuk pengembangan diri dan penyesuaian dalam berbagai aspek kehidupan serta dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan diri seseorang dengan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang kepribadian dan preferensi psikologis mereka.

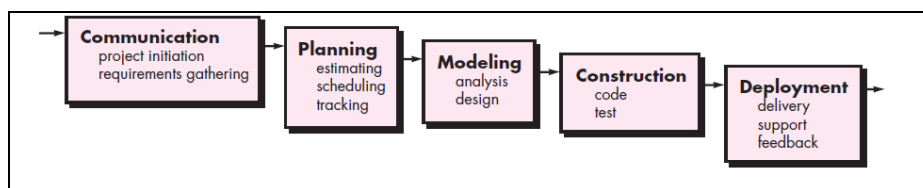
Dengan memasukkan MBTI ke dalam sistem pakar sebagai basis pengetahuan maka nantinya akan didapatkan suatu aplikasi cerdas yang mana aplikasi memahami konsep keilmuan dalam model tes MBTI sehingga aplikasi akan mampu memberikan rekomendasi kesimpulan hasil tes klien. Hal ini sejalan dengan penelitian (Karyati, 2022) dimana melalui penerapan MBTI dalam sistem pakar menjadikan proses asesmen tes kepribadian menjadi lebih mudah dan cepat serta proses menentukan kepribadian dan dapat menghasilkan pengukuran yang tepat. Dalam mencari jawaban, mesin inferensi akan melakukan pelacakan dengan cara mencocokkan kaidah *knowledge based* dengan fakta yang ada dalam basis data salah satunya adalah menggunakan metode *forward chaining*. Metode *forward chaining* memungkinkan sistem ini untuk bergerak maju dalam rantai inferensi, mengidentifikasi diagnosis yang paling mungkin berdasarkan gejala yang ada (Faisal et al., 2024). Metode Forward Chaining dapat digunakan dalam melakukan perhitungan terhadap sistem aplikasi tes MBTI dan presentase kelayakan pada pengujian yang dilakukan oleh pakar adalah sebesar 92.5% yang dapat diartikan baik dan dapat menghasilkan hasil analisa yang sesuai. (Laksono & Astuti, 2020).

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah sistem pakar yang menerapkan model tes kepribadian MBTI dengan tetap memperhatikan kaidah psikologi. Diharapkan sistem ini akan mampu memberikan kemudahan dan dapat berperan sebagai asisten dari psikolog dalam melaksanakan layanan konselingnya kepada klien dan selain itu melalui sistem ini klien bisa melakukan tes secara mandiri.

METODE PENELITIAN

1. Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut pressman, pengembangan perangkat lunak merupakan kumpulan dari aksi, aktifitas, dan *task* yang diperlukan untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak (Pressman, 2015). Pengembangan perangkat lunak sangat kompleks sekali karena proses yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak bukan hanya membutuhkan sumber daya yang cukup banyak namun juga pastinya akan memakan waktu yang cukup lama sehingga dibutuhkan model pengembangan sistem yang memberikan tahapan-tahapan sejak dari persiapan hingga produk atau perangkat lunak tersebut diterapkan. Model pengembangan sistem yang akan digunakan dalam dalam penelitian ini adalah model pengembangan sistem *waterfall*. Model *waterfall* sendiri memiliki lima tahapan yaitu komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi dan penyerahan sistem perangkat lunak ke pelanggan atau pengguna seperti yang di sajikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Model Air Terjun (Pressman, 2015)

2. MBTI (*Myers Briggs Type Indicator*)

MBTI berpedoman pada empat dimensi utama yang saling dikotomis (Andryana, Gunaryati, & Putra, 2021). Pada dasarnya setiap manusia memiliki keempat dimesi tersebut, hanya saja setiap manusia memiliki kecenderungan untuk dominan lebih nyaman pada sifat tertentu. Keempat sifat tersebut adalah:

- *Extrovert (E) vs Introvert (I)*

Pada dimensi EI lebih melihat kecenderungan energi yang ada ke dalam diri kita atau ke luar diri kita. Untuk dimensi ekstrovert mereka lebih menyukai dunia di luar dirinya sendiri. Tipe orang yang ada pada dimensi ini sangat bagus sekali dalam menjalin relasi dengan orang lain. Namun sebaliknya, tipe *introvert* adalah mereka sangat cenderung memiliki ketertarikan pada dunia dia sendiri. Ciri khas dari dimensi ini adalah suka menyendiri, merenung, membaca, menulis serta tidak terlalu suka bergaul dengan banyak orang. Tipe ini memiliki keunggulan bahwa mereka mampu bekerja sendiri meski tanpa bantuan orang lain, mereka akan betul-betul gigih dan fokus. Pengolahan data secara internal dan pekerjaan *back office* adalah pekerjaan yang cocok bagi orang yang berada pada dimensi ini.

- *Sensing (S) vs Intuition (N)*

Dimensi SN lebih memiliki kecenderungan bagaimana individu memproses data. Dimensi sensing dalam melakukan proses data bersandar pada fakta, praktis, realistik serta apa adanya dan berdasarkan pengalaman dan data konkrit dan terbukti. Mereka fokus sekali pada keadaan masa kini dan mampu merencanakan semua secara teknis dan detail aplikatifnya. Namun tipe *intuition* lebih melihat pola dan hubungan, pemikir abstrak, konseptual dan kemungkinan yang bisa terjadi. Imajinasi menjadi pedoman mereka, terkadang mereka memiliki cara kerja yang unik, namun tetap berfokus pada masa depan. Dimensi ini sangat cocok pada bidang penyusunan konsep, ide, dan visi jangka panjang.

- *Thinking (T) vs Feeling (F)*

Dimensi TF lebih melihat bagaimana orang mengambil keputusan. Dimensi thinking selalu mengandalkan logika mereka disertai dengan analisa yang kuat untuk

menentukan keputusan. Namun dampaknya akan terlihat kaku dan keras kepala karena mereka betul-betul menerapkan prinsip mereka dan selalu konsisten. Bagus dalam menjaga prosedur/standar. Sementara feeling adalah mereka lebih cenderung melibatkan perasaan mereka ketika hendak mengambil keputusan. Berorientasi pada hubungan dan cenderung subjektif. Bagus dalam menjaga keharmonisan dan memelihara hubungan.

- *Judging (J) vs Perceiving (P)*

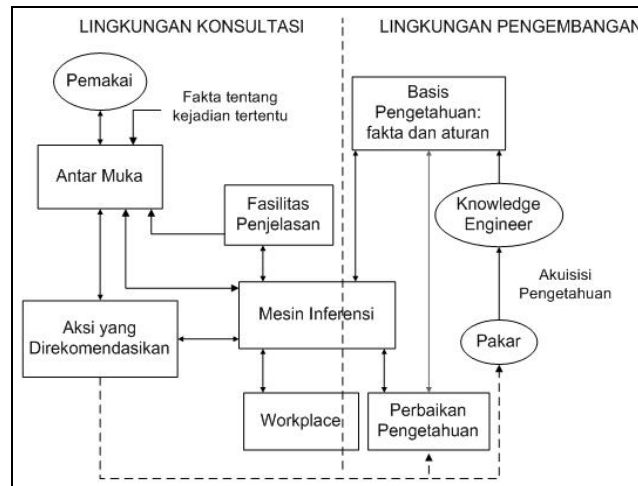
Dimensi terakhir melihat derajat fleksibilitas seseorang. Orang tipe ini sangat terstruktur sekali dan sistematis. Hal-hal yang sifatnya mendadak dan di luar perencanaan merupakan musuh mereka sehingga mengakibatkan dimensi ini cocok dalam bidang penjadwalan, dan perencanaan. Sementara tipe *perceiving* adalah lebih suka sesuatu yang fleksibel, spontan, adaptif, dan bertindak secara random. Mereka tetap tenang menemui keadaan yang datang secara tiba-tiba dan memiliki.

Dari keempat sifat tersebut akan terbentuk 26 tipe kepribadian yaitu:

- ISTJ (Bertanggungjawab)
- ISFJ (Setia)
- ISTP (Pragmatis)
- ISFP (Artistik)
- INFJ (Reflektif)
- INTJ (Independen)
- INFP (Idealis)
- INTP (Konseptual)
- ESTP (Spontan)
- ESFP (Murah Hati)
- ENFP (Optimis)
- ENTP (Inovatif - Kreatif)
- ESTJ (Konservatif - Disiplin)
- ESFJ (Harmonis)
- ENFJ (Meyakinkan)
- ENTJ (Pemimpin Alami)

3. Sistem Pakar

Istila sistem pakar berasal dari istilah *Knowledge Based Expert System*. Dalam sistem pakar terdapat mesin inferensi, yaitu bagian yang mengandung mekanisme fungsi berfikir dan pola penalaran sistem yang digunakan oleh seorang pakar. Mekanisme akan melakukan menganalisa atas suatu masalah dan selanjutnya dicarikan jawaban yang terbaik berdasarkan pada *base knowledge*. Dalam mencari jawaban, mesin inferensi akan melakukan pelacakan dengan cara mencocokkan kaidah *knowledge based* dengan fakta yang ada dalam basis data. Ada dua teknik inferensi yaitu pelacakan ke belakang (*backward chaining*) dimana pelacakan dimulai dari kesimpulan kemudian menuju fakta-fakta. Sedangkan yang ke dua adalah pelacakan ke depan (*forward chaining*) yang melakukan pelacakan dimulai dari kumpulan data menuju kesimpulan. Secara umum, model sistem pakar digambar pada gambar 2.



Gambar 2. Struktur Sistem Pakar

Pada algoritma forward chaining akan bekerja dengan data yang telah ada serta menggunakan aturan- aturan inferensi untuk mendapatkan data yang lain sampai sasaran atau kesimpulan didapatkan (Akil, 2017). Mesin inferensi yang menggunakan *forward chaining* mencari aturan-aturan inferensi sampai menemukan satu dari antecedent (dalil hipotesa atau klausa IF - THEN) yang benar. Ketika aturan tersebut ditemukan maka mesin pengambil keputusan dapat membuat kesimpulan, atau konsekuensi (klausa THEN), yang menghasilkan informasi tambahan yang baru dari data yang disediakan. Mesin akan mengulang melalui proses ini sampai sasaran ditemukan.

Sebelum membahas rule, akan diuraikan terlebih dahulu daftar pertanyaan yang dibutuhkan untuk menentukan apakah seseorang berada pada dimensi *Extrovert* (E), *Introvert* (I), *Sensing* (S), *Intuition* (I), *Thinking* (T), *Feeling* (F), *Judging* (J) atukah *Perceiving* (P).

Dari pertanyaan yang telah dibuat akan dihitung jumlah jawaban setiap pertanyaan yang dijawab oleh user. Dapat di kodekan sebagai berikut:

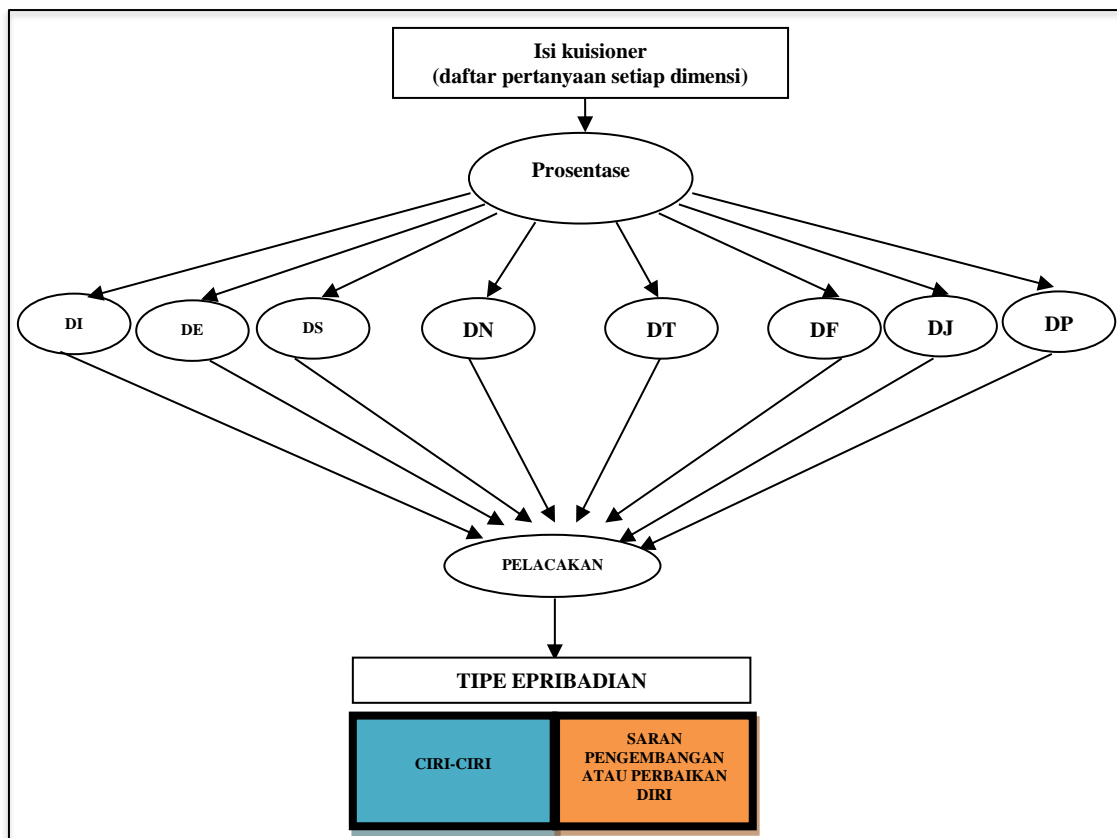
- DI => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Introvert*
- DE => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Ekstrovert*
- DS => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Sensing*
- DN => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Intuition*
- DT => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Thinking*
- DF => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Feeling*
- DJ => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Judging*
- DP => untuk menampun jumlah pertanyaan dimensi *Perceiving*

Tabel 1. Tabel Aturan

NO.	RULES		
1	if DI > DE and DS > DN and DT > DF and DP < DJ	then	ISTJ
2	if DI > DE and DS > DN and DT < DF and DP < DJ	then	ISFJ
3	if DI > DE and DS > DN and DT > DF and DP > DJ	then	ISTP
4	if DI > DE and DS > DN and DT < DF and DP > DJ	then	ISFP
5	if DI > DE and DS < DN and DT < DF and DP < DJ	then	INFJ
6	if DI > DE and DS < DN and DT > DF and DP < DJ	then	INTJ
7	if DI > DE and DS < DN and DT < DF and DP > DJ	then	INFP
8	if DI > DE and DS < DN and DT > DF and DP > DJ	then	INTP
9	if DI < DE and DS > DN and DT > DF and DP > DJ	then	ESTP
10	if DI > DE and DS > DN and DT < DF and DP > DJ	then	ESFP
11	if DI < DE and DS < DN and DT < DF and DP > DJ	then	ENFP

12	if DI < DE and DS < DN and DT > DF and DP > DJ	then	ENTP
13	if DI < DE and DS > DN and DT > DF and DP < DJ	then	ESTJ
14	if DI < DE and DS > DN and DT < DF and DP < DJ	then	ESFJ
15	if DI < DE and DS < DN and DT < DF and DP < DJ	then	ENFJ
16	if DI < DE and DS < DN and DT > DF and DP < DJ	then	ENTJ
17	if ISTJ	then	Bertanggung jawab
18	if ISFJ	then	Setia
19	if ISTP	then	Pragmatis
20	if ISFP	then	Artistik
21	if INFJ	then	Reflektif
22	if INTJ	then	Independen
23	if INFP	then	Idealis
24	if INTP	then	Konseptual
25	if ESTP	then	Spontan
26	if ESFP	then	Murah Hati
27	if ENFP	then	Optimis
28	if ENTP	then	Inovatif - Kreatif
29	if ESTJ	then	Konservatif - Disiplin
30	if ESFJ	then	Harmonis
31	if ENFJ	then	Meyakinkan
32	if ENTJ	then	Pemimpin Alami

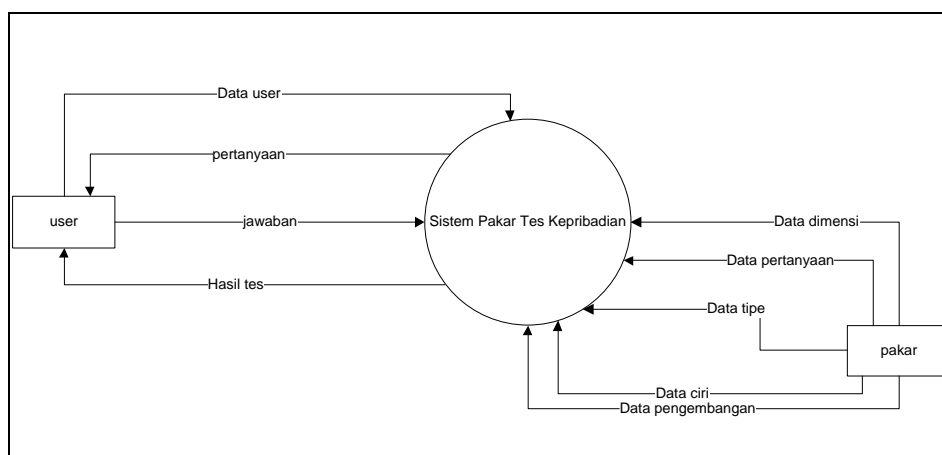
Cara pelacakan untuk jenis tes kepercayaan diri, setelah *user* mengerjakan semua soal tes kepribadian maka sistem akan mencari fakta yang sesuai dengan hasil tes yang dikemas dalam prosentase pilihan jawaban setiap dimensi. Kemudian dari prosentase tersebut akan analisa dengan membawanya ke aturan yang telah dibuat oleh pakar berdasarkan tabel rule diatas. Setiap prosentase dimensi akan dibandingkan dengan prosentase dimensi lawanya kemudian akan diambil salah satu. Setelah diketemukan dimensi-dimensi yang memiliki prosentase yang terbesar dibandingkan prosentase dimensi lawannya, maka dapat ditentukan tipe kepribadiannya. Dalam tipe kepribadian terdapat ciri-ciri dan saran pengembangan dan perbaikan diri user. Gambaran umum sistem pakar yang akan dibangun nampak seperti gambar 2.



Gambar 3. Gambaran umum sistem pakar yang akan dibangun

HASIL DAN IMPLEMENTASI

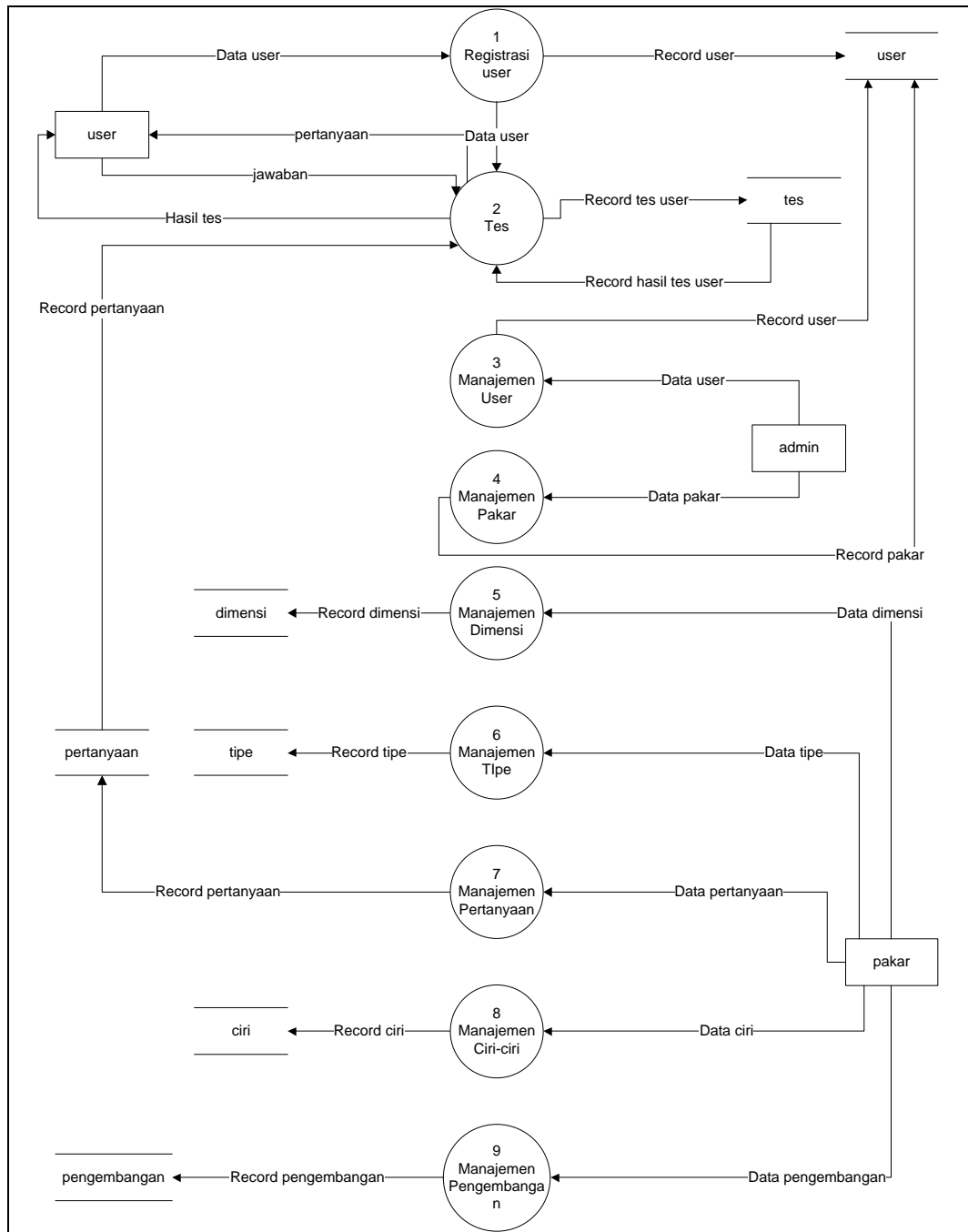
Diagram konteks ini berfungsi untuk memudahkan pemodelan dan fungsi di dalam pengembangan sistem.



Gambar 4. DFD Konteks

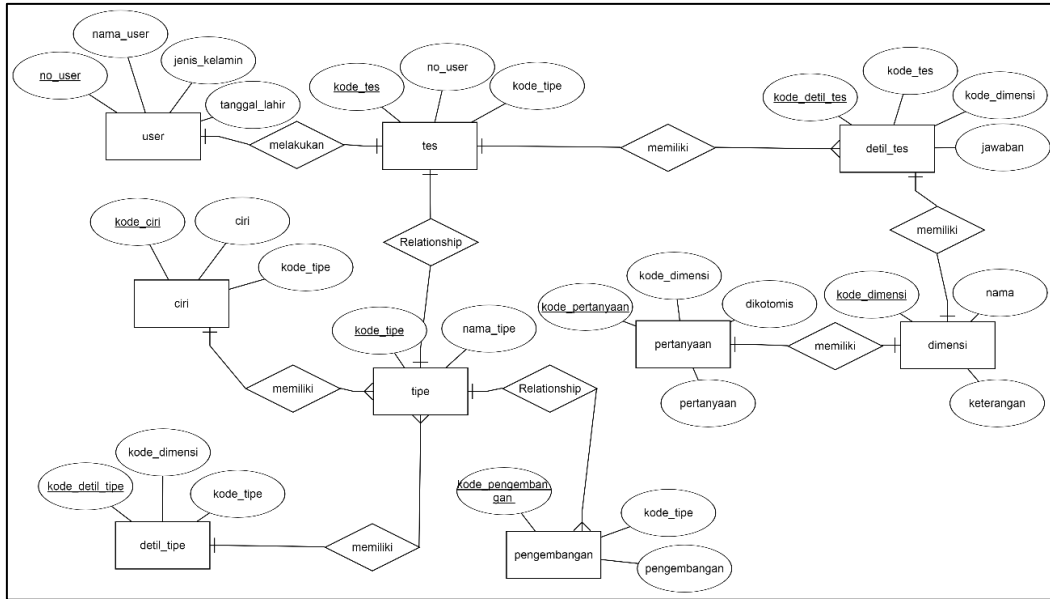
User sebelum melakukan tes harus melakukan registrasi terlebih dahulu atau menginputkan data dirinya ke sistem. Dalam tes kepribadian, sistem akan memberikan pertanyaan yang nantinya harus dijawab oleh user. Jawaban akan diolah oleh sistem untuk menentukan jenis kepribadian user sehingga hasil olahannya sistem tersebut akan diberikan ke user. Di sisi eksternal entity ada admin dan pakar. Admin bertugas untuk manajemen user dan pakar. Sedangkan pakar bertugas

untuk manajemen dimensi, pertanyaan, tipe, ciri-ciri dan pengembangannya. Untuk lebih detail mengenai alur datanya bisa dilihat pada gambar DFD level 1 di bawah ini.



Gambar 5. DFD Level 1

Dan berikut ini diasjikan rancangan ERD diagram seperti pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

MBTI Test

Myer Briggs Type Indicator

MBTI TEST
test your personality

Menu Tes

- [Halaman Utama](#)
- [Tes Keprilaidian](#)
- [Logout](#)

Menu Admin dan Pakar

- [Halaman Admin](#)
- [Halaman Pakar](#)

Team Work: Berkomunikasi, berkolaborasi, menyelesaikan masalah dan bekerja sama

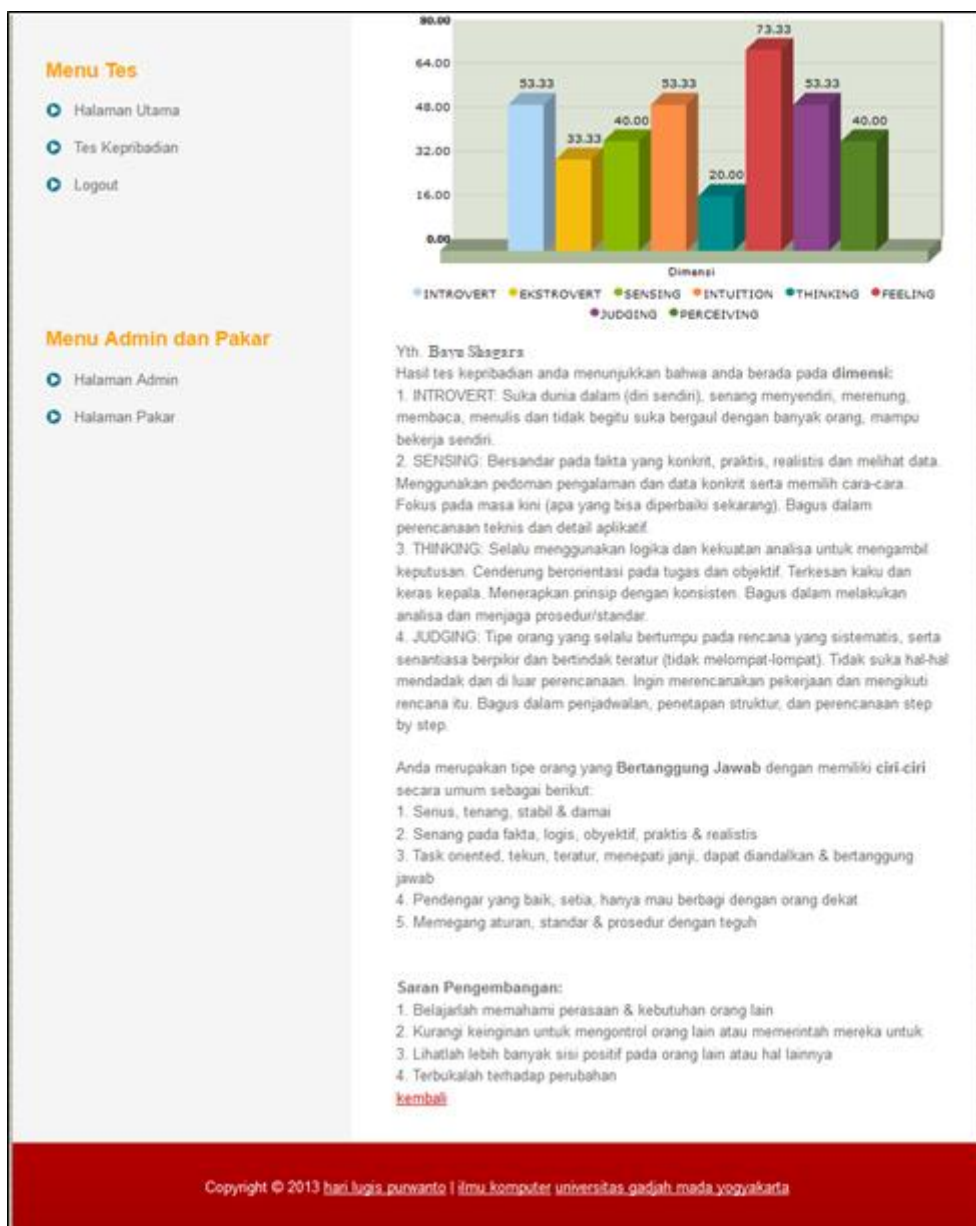
Isilah dengan jujur pertanyaan dibawah ini.

No	Pertanyaan A	Pilihan	Pertanyaan B
1	Lebih memilih berkomunikasi dengan menulis	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Lebih memilih berkomunikasi dengan bicara
2	Menemukan dan mengembangkan ide dengan merenungkan	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Menemukan dan mengembangkan ide dengan mendiskusikannya
3	Berorientasi pada dunia internal (memori, pemikiran, ide)	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	Berorientasi pada dunia eksternal (kegiatan, orang)
4	Fokus pada sedikit hobi namun mendalam	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Fokus pada banyak hobi secara luas dan umum
5	Tertutup dan mandiri	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Sosial dan ekspresif
6	Peremuan dengan orang lain dan aktivitas sosial melelahkan	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Bertemu orang dan aktivitas sosial membuat bersemangat
7	Berkatifitas sendirian di rumah menyenangkan	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	Berkatifitas sendirian di rumah membosankan
8	Berinisiatif bila situasi memaksa atau berhubungan dengan kepentingan sendiri	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Berinisiatif tinggi hampir dalam berbagai hal meskipun tidak berhubungan dengan dirinya
9	Lebih memilih tempat yang tenang dan pribadi untuk berkonsentrasi	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	Lebih memilih tempat yang ramai dan banyak interaksi / aktivitas
10	Berpikir secara matang sebelum bertindak	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	Berani bertindak tanpa terlalu lama berpikir
11	Menyimpan semangat dalam hati	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Mengekspresikan semangat
12	Mencari kesempatan untuk berkomunikasi secara perorangan	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	Memilih berkomunikasi pada sekelompok orang
13	Lebih suka komunikasi tidak langsung (telep, surat, e-mail)	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	Lebih suka komunikasi langsung (tatap muka)
14	Membangun ide dengan matang baru mem bicarakan nya	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Membangun ide pada saat berbicara
15	Berhati-hati, penuh pertimbangan, kaku	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	Spontane, Easy Going, fleksibel

Copyright © 2013 hari lugis purnawanto | ilmu komputer universitas padjadjah mada jayekarta

Gambar 6. Halaman tes (menjawab pertanyaan)

Setiap pertanyaan yang disajikan dalam sistem harus dijawab dan setiap tahap pertanyaan yang diberikan memiliki 2 buah pertanyaan dimana pertanyaan sebelah kanan adalah menunjukkan sifat kebalikan dari pertanyaan yang berada sebelah kiri. Setelah user mengisi semua pertanyaan maka user harus menekan tombol next untuk menuju pertanyaan berikutnya. Ikuti step-step yang diberikan hingga tahapan selesai dan sistem memberikan tombol view result untuk melihat hasil dari tes yang telah dilakukan oleh user. Dari pertanyaan yang diberikan oleh sistem tersebut sebenarnya pertanyaan yang mencerminkan dimensi kepribadian. Dimensi sebelah kanan merupakan lawan dari dimensi sebelah kiri sehingga setiap pertanyaan yang dijawab di salah satu sisi maka akan memberikan nilai null atau tidak terpenuhinya jawabannya sisi yang lain. Dalam artian ketika user memilih pertanyaan yang sebelah kanan maka pertanyaan sebelah kanan akan bernilai ya dan pertanyaan sebelah kiri atau lawan dimensinya bernilai tidak. Sistem tidak akan memberikan akses untuk menjawab keduanya. Gambar dibawah ini merupakan contoh halaman dalam mengisi atau memilih jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh sistem.



Gambar 7. Halaman Hasil Tes

Pada halaman hasil tes ditunjukkan suatu kesimpulan dari jawaban user yang telah di gambarkan dalam sebuah grafik dimana prosentase jawaban setiap dimensi di representasikan dalam diagram batang diatas. Dan kesimpulannya akan disampaikan dalam halaman hasil tes

barupa dimensi yang terkait, ciri-ciri, dan saran pengembangan kepribadian user untuk memaksimalkan potensi yang positif pada dirinya dan meminimalkan potensi negatifnya.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dihasilkan sebuah perangkat lunak (*software*) baru tentang sistem pakar dalam menganalisis tes kepribadian MBTI, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dapat beraksi seperti seorang pakar / psikolog. Perangkat lunak yang telah dihasilkan mampu dipakai untuk menganalisis tes kepribadian manusia. Informasi yang dihasilkan Sebagai alat bantu para psikolog untuk menganalisis tes kepribadian manusia dan lebih efisiensi dalam menghadapi masalah *client*. Serta dapat membantu user yang melakukan tes untuk lebih bisa mengetahui mengenai dirinya sendiri, mengetahui kelemahan dirinya sendiri, keunggulan dirinya sendiri sehingga dari saran pengembangan yang diberikan oleh sistem dapat dijadikan pegangan oleh user dalam menekan sisi negatif dirinya dan memaksimalkan sisi positif dari dirinya. Dalam penelitian berikutnya perlu di bandingkan tingkat akurasi pembacaan kepribadian dari metode MBTI dengan metode lainnya untuk mengetahui metode yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akil, I. (2017). ANALISA EFEKTIFITAS METODE FORWARD CHAINING DAN BACKWARD CHAINING PADA SISTEM PAKAR. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 35–42.
- Andryana, S., Gunaryati, A., & Putra, B. S. (2021). Aplikasi Mobile Your Job MBTI (Myers-Briggs Indicator) Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(3), 971. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i3.3095>
- Ansori, A. (2020). Kepribadian dan Emosi. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(1), 41–54. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/jlpn>
- Faisal, Opitasari, & Mufti, A. (2024). Sistem Pakar Pendiagnosa Penyakit Mata Dengan Metode Forward Chaining. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), 132–137. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7146>
- Karyati, E. (2022). Pengembangan Tes Kepribadian Metode MbtI Untuk Mahasiswa Psikologi Universitas Gunadarma. *Technologia*, 13(2), 153. <https://doi.org/10.31602/tji.v13i2.6686>
- Laksono, W. A., & Astuti, Y. (2020). METODE MYER BRIGGS TYPE INDICATOR (MBTI) UNTUK TES KEPERIBADIAN SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN DIRI (Studi Kasus : SMA N 2 KEBUMEN) Pendahuluan Hasil dan Pembahasan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian. *JURNAL OF INFORMATION SYSTEM MANAGEMENT*, 1(2), 1–6.
- Pressman, R. S. (2015). *Software Engineering, a practitioner's approach*. Mc.Graw-Hill.
- Saputra, P. R. N. (2023). Cosine Child Development Psychology Expert System Using the Cosine. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 13(1), 40–48.
- Tampiasih, Khulaimi, M., & Taqiudin, M. (2023). RANCANGAN SISTEM PAKAR SERVICE KOMPUTER MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING Article Information. *Jurnal Tampiasih*, 1(2), 15–21.
- Yulianti, Y., Ar-Roufu, T. M., Pratama, A. W., Subagja, R., Darmawan, A. A., & Wibowo, E. P. (2024). Implementasi Test Kepribadian Untuk Mengenal Diri. *Menara Ilmu*, 18(2), 78–84. <https://doi.org/10.31869/mi.v18i2.5325>
- Zubaidah, Z., Hatija, E. R., Husna, N., & Sariyati, S. (2024). Peran Tes kepribadian MBTI dalam Proses Konseling: Meningkatkan Pemahaman dan Pengembangan Diri individu. *Menara Ilmu*, 18(1), 34–40. <https://doi.org/10.31869/mi.v18i1.5430>