
Aplikasi Edukasi Mengetahui Kepribadian Pada Anak Berbasis Android

Afit Muhammad Lukman¹, Fahlepi Roma Doni², Budi Sudrajat³

¹Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

²Ilmu Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika

³Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika

afit.fml@bsi.ac.id¹, fahlepi.fro@bsi.ac.id², budi.bst@bsi.ac.id³

Abstract - With the development of smartphone technology, mobile devices can continue to be developed to help humans in various aspects. As in the aspect of education Android is used as an innovative learning method. The aspect of education is an aspect that we can apply to all ages from children till parents. One education for children is a personality which personality is a characteristic of an individual and becomes a comparison for one individual with another one. The role of parents is very important in the formation of a child's personality. For this reason the author tries to compile on learning media in the form of education for parents in the formation of personality in children by utilizing Android technology, as well as producing Android-Based Applications as an alternative learning media in addition to books and print media. In this design the author uses the MySQL database, Java programming language, basic software for Android and the use of Android as a media interface. As well as testing the applications that have been made. The results of this application with this application are expected to help parents determine their personality and children in guiding children according to their personality.

Keywords : Android, Education, Personality

Abstrak – Dengan berkembangnya teknologi telepon pintar, perangkat mobile dapat terus dikembangkan untuk membantu manusia dalam berbagai aspek. Seperti dalam aspek pendidikan Android digunakan sebagai metode pembelajaran yang inovatif. Aspek pendidikan merupakan aspek yang dapat kita terapkan di semua kalangan umur baik untuk anak maupun orang tua. Salah satu pendidikan untuk anak yaitu kepribadian dimana kepribadian merupakan ciri khas dari suatu individu dan menjadi tolak ukur satu individu dengan individu lainnya. Peran orang tua sangat penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak. Untuk itulah penulis mencoba menyusun tentang media pembelajaran berupa edukasi untuk orang tua dalam pembentukan kepribadian pada anak dengan memanfaatkan teknologi Android, sekaligus menghasilkan Aplikasi Berbasis Android sebagai media pembelajaran alternatif selain buku dan media cetak. Dalam perancangan aplikasi ini penulis menggunakan database mysql, bahasa pemrograman java, perangkat lunak *basic for android* dan penggunaan android sebagai media *interface*. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Hasil dari aplikasi ini dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam menentukan kepribadian anak dan sikap dalam membimbing anak menurut kepribadiannya.

Kata kunci : Android, Pendidikan, Kepribadian

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat membantu dalam pengolahan data atau informasi yang tersedia pada saat ini. Salah satu teknologi yang ada dan digunakan hampir semua teknologi di dunia saat ini adalah telepon pintar atau yang lebih dikenal dengan *smartphone*. Telepon pintar merupakan teknologi yang diminati oleh masyarakat karena berbagai keunggulan dan beragam fitur yang ada di dalamnya. Adapun sistem operasi mobile pada saat ini yang banyak *usernya* adalah sistem operasi Android.

Android sudah sangat melekat pada masyarakat, hal itu membuat berbagai produsen ponsel berlomba menggunakan dan mengembangkan open source ini, karena di dalamnya terdapat aplikasi yang tersedia untuk membantu berbagai kegiatan kita. Kebutuhan masyarakat terhadap layanan teknologi berbasis mobile dalam berbagai aspek kehidupan sangat bermacam-macam, salah satunya aspek pendidikan.

Pendidikan adalah aspek yang tidak terpisahkan dalam kehidupan, khususnya bagi orang tua dan anaknya. Salah satu fasilitas pendidikan yang ada saat ini adalah sekolah, namun peran orang tua tidak dapat dipisahkan dalam aspek pendidikan. Banyak orang tua menjadikan sekolah sebagai fokus utama untuk pendidikan anak mereka.

Dalam proses mendidik anak juga harus didampingi dengan berbagai macam strategi agar anak-anak bisa tumbuh dan berkembang sesuai yang kita harapkan. Anak-anak merupakan sangat mudah meniru apapun dalam hidup, sehingga perlu pendampingan orang tua dalam mengambil sikap, karena hal itu dapat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian anak. Orang tua mempunyai tugas yang penting dalam membentuk dasar dari sebuah kepribadian anak, yang nantinya akan

menentukan bagaimana sikap dan sifat anak-anak, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Namun, kurangnya pengetahuan orang tua tentang berbagai macam kepribadian pada anak dan bagaimana cara mengawasi, membimbing, serta membentuk kepribadian anak menjadi lebih baik dapat dikatakan masih kurang. Maka dari itu penulis ingin membantu para orang tua dalam menentukan kepribadian anak dan cara membimbingnya menggunakan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, berupa aplikasi berbasis Android. Dengan tujuan memberikan Edukasi kepada orang tua berupa analisa kepribadian anak dan bagaimana cara mendidiknya dalam sebuah aplikasi berbasis android serta menjadi media edukasi yang informatif dan menjadi tolak ukur hasil aplikasi yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi masyarakat luas khususnya orang tua dan anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Program.

Program bisa diartikan sebagai ekskresi, kata, atau pernyataan yang dirangkai dan disusun menjadi satu kesatuan prosedur, yang berupa urutan langkah-langkah, untuk dapat menyelesaikan masalah yang diberikan dengan memakai bahasa pemrograman sehingga bisa dieksekusi oleh komputer. (Kurniawan, 2022)

B. Aplikasi.

Aplikasi adalah kegiatan berupa penerapan, penyimpanan sesuatu hal, data permasalahan ke dalam suatu sarana atau media yang digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan sehingga berubah menjadi suatu yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai yang telah diterapkan. (Rahmat et al., 2013)

C. Sistem.

Sistem merupakan kumpulan elemen–elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan. (Panama et al., 2018)

D. B4A.

Basic for android atau yang lebih dikenal dengan B4A merupakan sebuah tool RAD (*Rapid Application Developement*) yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis Android. B4A terdiri dari framework, library, dan IDE yang terintegrasi dengan JAVA dan Android SDK. (Lukman et al., 2021)

E. MYSQL.

MySQL merupakan database manajemen system (DBMS) yang berfungsi sebagai penghubung database. (Lukman et al., 2021)

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian implementasi ini, dilakukan beberapa tahapan, yang bertujuan untuk mendampingi orang tua dalam menentukan input yang masuk ke dalam pola pikiran anak-anak, sehingga membentuk kepribadian anak yang berkualitas. Adapun metode yang diterapkan antara lain sebagai berikut :

A. Pengumpulan data

Ada 3 tahapan yang dilakukan dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini, yang pertama mengamati situasi atau kondisi yang ada dilingkungan sekitar. Setelah itu merancang aplikasi yang diperlukan. Proses selanjutnya melakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk rancangan aplikasi, agar proses perancangan aplikasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

B. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan dilakukan untuk membuat rancangan aplikasi agar sesuai dengan yang dibutuhkan. Dalam analisa ini akan bentuk rancangan awal aplikasi.

C. Perancangan

Perancangan aplikasi ini ditujukan untuk para orang tua dan dilakukan dengan hasil dari analisa ditahapan sebelumnya. Perancangan ini menghasilkan rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan.

D. Pengujian Aplikasi

Tahap pengujian aplikasi dilakukan setelah rancangan aplikasi sudah siap di *trial error*. Pengujian meliputi pengujian keberhasilan rancangan aplikasi, dimana rancangan aplikasi akan berhasil jika pengujian berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

A. Rancangan Algoritma

Dalam perancangan aplikasi, penulis menggunakan metode perhitungan sederhana. Perhitungan sederhana ini merupakan teknik pengelompokan dari seluruh jawaban yang sudah di input. Perhitungan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Parameter	Keterangan
P	Hasil perhitungan dalam persen.
Q	Jumlah jawaban yang sudah dikelompokan.
R	Jumlah seluruh pertanyaan.

B. Database.

Dalam proses pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan database berupa MySQL. merupakan database manajemen system (DBMS) yang berfungsi sebagai penghubung database. (Lukman et al., 2021)

Dari teori tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa MySQL merupakan tempat penyimpanan data yang dapat digunakan sebagai penghubung sekaligus tempat pengolahan data. Berikut adalah database yang dibuat penulis dalam pembuatan aplikasi dalam bentuk daftar MySQL:

No	Uraian	Tipe	Struktur	Uraian	Tipe	Struktur	Uraian	Tipe	Struktur
1	Menu Utama	Text	Keperibadian	Menu Utama	Text	Keperibadian	Menu Utama	Text	Keperibadian
2	Test Keperibadian	Text	Keperibadian	Test Keperibadian	Text	Keperibadian	Test Keperibadian	Text	Keperibadian
3	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
4	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
5	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
6	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
7	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
8	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
9	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
10	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
11	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
12	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
13	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
14	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
15	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
16	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
17	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
18	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
19	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
20	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
21	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
22	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
23	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
24	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
25	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
26	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
27	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
28	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
29	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
30	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian
31	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian	Keperibadian	Text	Keperibadian

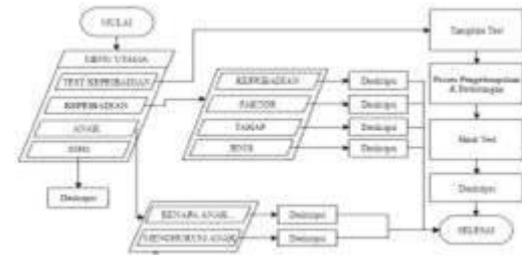
Gambar 3.1 Database Aplikasi.

Pada tabel database tersebut akan diolah pada aplikasi dan akan ditampilkan "x" sebagai sebuah pernyataan seperti pilihan ganda, pengguna diminta memilih 1 (satu) dari 4 (empat) pernyataan yang mewakili sifat atau perilaku yang sesuai dengan kepribadian anak. Kemudian hasilnya akan dikelompokkan, dihitung dan ditampilkan dalam bentuk presentase.

C. Pemodelan Flowchart

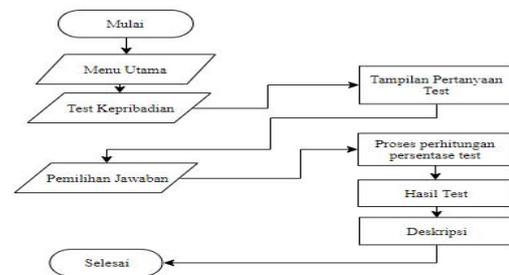
Pada perancangan sistem tersebut penulis menggunakan flowchart sebagai penjelasan proses atau alur berjalannya sebuah aplikasi. Flowchart merupakan cara yang digunakan untuk menganalisa sebuah prosedur yang saling berelasi satu sama lain yang berfungsi mempermudah pembacaan sebuah struktur proses aplikasi

tersebut



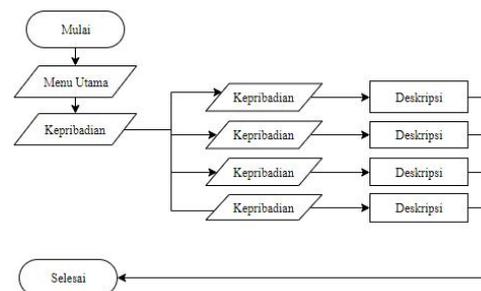
Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi

Gambar diatas adalah sebuah penjelasan bagaimana proses berjalannya sebuah aplikasi dari awal hingga akhir. Dimulai dari pemilihan menu, pembacaan database, proses pengelompokan, dan perhitungan, serta penampilan *output*.



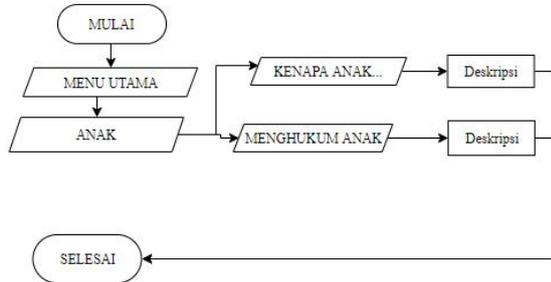
Gambar 3.3 Flowchart menu test kepribadian

Pada gambar tersebut dijelaskan proses berjalannya menu test kepribadian, dimana saat muncul tampilan test berupa pernyataan. Pengguna diminta memilih pernyataan yang sesuai dengan sikap atau perilaku anak. Kemudian hasil dari semua jawaban yang diperoleh akan dikelompokkan, dihitung dan ditampilkan dalam bentuk deskripsi.



Gambar 3.4 Flowchart menu kepribadian

Pada gambar tersebut dijelaskan bahwa menu kepribadian terdiri dari 4 (empat) sub menu yang masing-masing sub menu memiliki *output* berupa deskripsi yang berbeda pada setiap sub menu.



Gambar 3.5 Flowchart Menu Anak

Sama halnya dengan menu kepribadian pada gambar tersebut dijelaskan bahwa menu anak terdiri dari 2 (dua) sub menu yang masing-masing sub menu memiliki *output* berupa deskripsi yang berbeda pada setiap sub menu.

D. Implementasi.

Dalam proses pembuatan dan pengembangan aplikasi, penulis mengimplemntasikan sebuah sistem kedalam bahasa pemrograman berbasis mobile computing. Beberapa *output* yang telah penulis buat dalam aplikasi



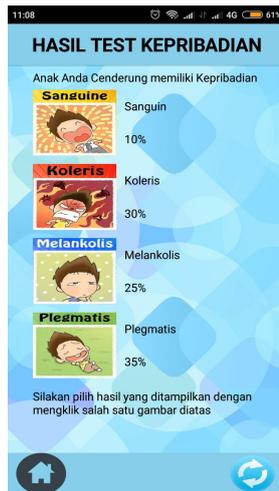
Gambar 3.6 Tampilan Menu Utama.

Pada menu home atau menu utama ini adalah tampilan pembuka dari aplikasi Edoka, aplikasi ini ada 4 (empat) menu lain yang memiliki fungsi berbeda-beda, diantaranya menu test kepribadian yang berfungsi untuk menentukan jenis kepribadian anak dan berisi edukasi untuk orang tua, kemudian menu kepribadian memiliki submenu yang masing-masing berisi informasi tentang kepribadian, menu menghukum anak berisi informasi tentang bagaimana menghukum anak, dan profil yang berisi informasi tentang penulis.



Gambar 3.7 Tampilan Test Kepribadian

Pada menu ini disajikan beberapa option atau pilihan berupa pernyataan agar pengguna (*user*) dapat memilih salah 1 (satu) dari 4 (empat) pernyataan yang tersedia. Setiap sesi terdiri dari 4 (empat) pernyataan yang berbeda dan setiap pernyataan mewakili satu dari empat kepribadian anak. Pengguna diminta menyelesaikan semua sesi agar hasil dapat ditampilkan nantinya.



Gambar 3.8 Hasil Test Kepribadian.

Saat selesai menjawab semua pernyataan yang tersedia. Pengguna akan disajikan hasil test dari semua test yang sudah pengguna (user) masukan. Hasil test tersebut berupa presentase dari 4 (empat) jenis kepribadian yang tersedia, dan dengan hasil yang paling tinggi persentasenya maka kepribadian tersebut yang paling tinggi merupakan kepribadian yang paling mendekati dengan anak tersebut.



Gambar 3.9 Tampilan Edukasi.

Setelah pengguna memilih salah satu hasil yang tersedia pada menu hasil test kepribadian anak. Kemudian pengguna akan diarahkan pada tampilan ini, dimana disajikan sebuah deskripsi tentang bagaimana cara mendidik anak sesuai dengan kepribadian anak.



Gambar 3.10 Tampilan Menu Kepribadian.

Didalam menu kepribadian ini terdapat 4 (empat) sub menu yang masing-masing sub menu berisi tentang berbagai informasi tentang kepribadian seperti:

- Pengertian kepribadian,
- Faktor-faktor perkembangan kepribadian,
- Tahapan pembentukan kepribadian anak
- Jenis-jenis dari kepribadian anak.



Gambar 3.11 Tampilan Menu Anak.

Pada menu anak ini ditampilkan 2 (dua) sub menu berisi informasi tentang beberapa point penting yang perlu diperhatikan dan diketahui orang tua berupa prinsip yang dapat diterapkan pada anak.

E. Testing

Testing atau pengujian tentu dibutuhkan agar kita dapat mengetahui hasil dari apa yang telah dikerjakan, sesuai atau tidak dengan apa yang diharapkan. Pada tahap pengujian ini penulis menggunakan blackbox testing sebagai media pengujian. Pada pengujian aplikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa data dan informasi yang ada sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, khususnya dalam perhitungan dan menentukan jenis kepribadian anak.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan perancangan aplikasi Edukasi Mengetahui Kepribadian Pada Anak Berbasis Android, maka dapat disimpulkan bahwa dari pengujian aplikasi, diketahui bahwa aplikasi tidak memerlukan data internet saat penggunaan sehingga mudah dan nyaman saat digunakan. Dengan menggunakan aplikasi ini, dapat menambah wawasan orang tua tentang pentingnya peran orang tua dalam pembentukan kepribadian pada anak. Setelah melakukan percobaan aplikasi ini dapat di instal pada sistem operasi Android versi 5.0 Lolipop atau lebih. Agar hasil yang didapat dari aplikasi lebih tepat alangkah baiknya orang tua tetap melakukan konsultasi dengan orang yang ahli dibidangnya.

B. Saran.

Aplikasi EDOKA dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan memuat berbagai informasi bermanfaat untuk orang tua dan anak. Agar aplikasi dapat berjalan dengan baik, pengguna perlu memperhatikan kebutuhan aplikasi yang diperlukan.

REFERENSI

- Kurniawan, A. (2022). Pengertian Program – Komputer, Contoh, Kegiatan, Para Ahli. In *gurupendidikan.co.id*.
- Lukman, A. M., Aziella, A. N., & Doni, F. R. (2021). Rumahku Madrasahku Berbasis Android. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 9(2). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v9i2.10750>
- Harijo, Djojodihardjo Dr. Ir., 2014. Pengantar Sistem Komputer. Bandung: Erlangga.
- Panama, Y. A., Eosina, P., & Fajri, H. (2018). Sistem Informasi Pengelolaan Inventarisasi Berbasis Web. *Prosiding Seminar ...*, November.
- Purnomo, Edi, dan Dapan. 2013. Dasar-Dasar Program. Yogyakarta: Alfabedia.
- Rahmat, B., Sasongko, P. E., Nugroho, B., Arifin, Z., & Mindari, W. (2013). Sistem Pertanian Cerdas Berbasis Internet Based Data Acquisition and Control System (Idacs). *Seminar Nasional Teknik Informatika (SANTIKA 2013)*.
- Sukrisno, Agoes. 2014. Membuat Aplikasi Berbasis Android. Jakarta: Salemba Empat.
- Wibowo, Timothy Dr., 2016. 7 Hari Membentuk Karakter Anak. <http://pendidikankarakter.com/ebook/vi-ew/1828/2038>. (01 Mei 2018)