

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu psikologi adalah ilmu yang mempelajari aspek aspek kejiwaan yang mencakup proses mental dan perilaku manusia. Istilah psikologi yang berasal dari kata *psycho* dipakai dalam kata psikologi (psychology) berasal dari kata Yunani *psyché* yang berarti nafas kehidupan. Berdasarkan mitologi Yunani, jiwa digambarkan sebagai kupu-kupu. Dalam hal ini, kupu-kupu merupakan metafora bebas terbang setelah kepompong menempa diri dengan puasa lalu keluar dari bungkus kepompong tersebut. Oleh karena itu, mempelajari psikologi merupakan kajian yang estetis, dinamis, dan penuh keajaiban. Penerapan teknologi dalam cabang ilmu psikologi salah satunya adalah dalam tes psikologi. Tes psikologi merupakan sebuah instrumen untuk mengukur kemampuan psikologi suatu subyek (Fitriani, 2012). Tes psikologi berfungsi untuk mengukur beberapa perbedaan antar individu atau reaksi individu yang sama terhadap situasi yang berbeda dan bertujuan untuk mengukur tingkah laku seseorang (Anastasi, 2007). Dalam praktiknya, tes psikologi dalam memahami suatu objek yaitu manusia dengan segala sikap dan tingkah lakunya masih menggunakan metode lama. Tes psikologi masih menggunakan lembaran-lembaran questioner atau serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada objek terkait. Objek diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada kemudian dikumpulkan kembali dan dihitung serta ditarik sebuah kesimpulan dari hasil pengerjaan. Tentunya hal tersebut akan memakan waktu yang lama dan kurang efektif (Budiman, 2009).

Dizaman serba teknologi saat ini, Tes psikologi tidak menggunakan metode lama dengan menggunakan kertas tetapi menggunakan aplikasi yang dapat dijalankan dikomputer. Salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan oleh psikolog adalah Psychology Experiment Building Language atau sering disebut juga dengan nama PEBL. Psychology Experiment Building Language (PEBL) yaitu paket perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan tes terkomputerisasi untuk penggunaan eksperimental dan pengujian neurobehavioral. Salah satu tes neurobehavioral yang disediakan oleh PEBL adalah *Match to Sample Task*. *Match to Sample Task* adalah sebuah pengujian yang bertujuan untuk menilai tingkat konsentrasi dan daya ingat seseorang. Prosedur dasar tes adalah dengan menghadirkan *stimulus* atau yang dikenal dengan sampel, berupa warna

tertentu atau pola visual yang harus diingat oleh subjek. Kemudian mereka diminta untuk mengidentifikasi dari salah satu stimulus berikutnya, biasa disebut sebagai *stimulus* perbandingan, yang cocok dengan sampel. Tugas mencocokkan sampel telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk memahami dampak kurang tidur pada memori jangka pendek. Satu studi penelitian membandingkan kinerja pada uji sekuensial tradisional pada tugas kerja sintesis yang membutuhkan subjek untuk bekerja secara bersamaan pada beberapa tugas, pengujian terhadap subjek dilakukan setiap 3 jam selama 64 jam masa kurang tidur (Engle-Friedman, 2003) .

Aplikasi PEBL pertama kali dirilis pada tahun 2003 . Hingga saat ini aplikasi PEBL telah berkembang sampai dengan versi 2.0 yang dapat di jalankan pada operasi *Microsoft Windows, Mac OS X, Linux* , dan *Unix*. Aplikasi PEBL banyak digunakan dibidang pendidikan salah satunya yaitu di Universitas Yarsi pada prodi Psikologi. Untuk memudahkan penggunaan Aplikasi PEBL, Fakultas Psikologi meminta bantuan kepada mahasiswa prodi Teknik Informatika untuk membuat aplikasi PEBL berbasis mobile khususnya pada Tablet. Dimana salah satu tes yang akan dibuat adalah *Match to Sample Task*.

Dari permasalahan diatas maka akan dilakukan pembangunan salah satu tes yang disediakan oleh PEBL yaitu *Match to Sample Task*, yang dapat dijalankan pada operasi sistem android khususnya ditablet. Pembangunan aplikasi ini akan menggunakan Salah satu game Engine yaitu Unity. Dengan dibuatnya tes ini dalam bentuk aplikasi android, diharapkan akan memudahkan psikolog dalam melakukan pengujian psikologis, meminimalisir tindakan kecurangan yang dilakukan oleh responden dan menghemat waktu dalam proses pengujiannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Tes psikologi diPEBL hanya dapat dijalankan melalui desktop.
2. Tampilan tes sangat kuno sehingga membuat partisipan merasa kurang tertarik dalam menjalankan pengujian.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dapat di definisikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun instrumen *match to sample task* untuk mengukur daya ingat yang dapat dijalankan pada *platform Android*?
2. Bagaimana mendapatkan hasil tes *match to sample task* secara otomatis?
3. Bagaimana membangun aplikasi yang memiliki user experience dan usability yang baik?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun instrumen *match to sample task* untuk mengukur daya ingat yang dapat berjalan di android platform.
2. Membangun user experience dan usability yang baik untuk aplikasi *match to sample task*.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi *Match to Sample Task* hanya bisa digunakan pada *platform Android*...
2. Data yang disediakan hanya terdapat di *localhost*.
3. Pengguna hanya dapat mengikuti 5 tes instrumen pengukuran.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dibuatnya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Partisipan, instrumen tes psikologi ini akan mudah dipahami dan praktis digunakan. Instrumen ini akan membuat partisipan tertarik menggunakannya dengan tampilan yang disediakan. Partisipan akan lebih fokus dan konsentrasi dalam melakukan pengujian karena tidak mengalami kesibukan dalam persiapan alat tulis dan membolak-balikan lembaran kertas ujian.
2. Psikolog, memudahkan psikolog atau penguji tes psikologi dalam melakukan pengujian. Penguji tidak perlu menyediakan dan membagikan lembaran kertas satu persatu kepada partisipan. Penguji akan lebih mudah dalam melakukan analisa data yang otomatis telah ditampilkan hasilnya dalam bentuk tabel.