

Aplikasi Tipologi Kepribadian Berbasis Web untuk Efektivitas Komunikasi

(Web Based Personality Typology Application for Communication Effectiveness)

Medhanita Dewi Renanti^{[1]*}, Anggia Chrisanti Darmawan^[2]

^[1]Manajemen Informatika, Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor

E-mail: medhanita@apps.ipb.ac.id

^[2]Sekar Psychological Services

E-mail: anggia.chrisanti@gmail.com

KEYWORDS:

Personality Typology Application, Extreme Programming, Personality, Effective communication

ABSTRACT

Communication is the process of sending and receiving messages that involve at least two people so that the message can be understood. The existence of effective communication results in a good relationship between the sender and recipient of the message. Meanwhile, miscommunication can lead to relationship breakdown. The way a person communicates is largely influenced by his personality. Personality directly affects interpersonal communication and this communication affects organizational commitment. One way to find out a person's personality typology is to fill in personality observations based on the fields that have been determined by the expert. The purpose of this study is to develop a personality typology application that can be used to identify a person's personality typology. The existence of this application is expected to help realizing effective communication because someone knows the typology of his personality that can be used to communicate with his interlocutors. The software development method used is eXtreme Programming. This method was chosen because the resources to make the system were available, application development time was short, and programming was done by a small team. The making of this personality typology application can be used by someone to identify personality typologies that can produce choleric, sanguine, melancholic, and phlegmatic classification outputs. This application is created using the PHP programming language and MySQL Database Management System by displaying a list of 24 questions that must be filled in by the user. The application using black box testing, accuracy value is 100%. The existence of this application is expected to create a comfortable working atmosphere and create smooth communication with all parties. This has an impact on the effectiveness of communication so that it can reduce communication misunderstandings.

KATA KUNCI:

Aplikasi Tipologi Kepribadian, Extreme Programming, Kepribadian, Komunikasi Efektif

ABSTRAK

Komunikasi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan yang melibatkan minimal dua orang supaya pesan yang dimaksud dapat dipahami. Adanya komunikasi efektif mengakibatkan hubungan yang baik antara pemberi dan penerima pesan. Sebaliknya, salah paham komunikasi dapat menyebabkan kerenggangan hubungan. Cara berkomunikasi seseorang sebagian besar dipengaruhi oleh kepribadiannya. Komunikasi lebih efektif dengan melihat kepribadiannya. Kepribadian secara langsung berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal dan komunikasi ini berpengaruh terhadap komitmen organisasi. Salah satu cara mengetahui tipologi kepribadian seseorang adalah dengan melakukan pengisian observasi kepribadian berdasarkan isian yang sudah ditentukan pakar. Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi tipologi kepribadian yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tipologi kepribadian seseorang. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mewujudkan komunikasi efektif karena seseorang mengetahui tipologi kepribadiannya yang dapat digunakan untuk berkomunikasi kepada teman bicarannya. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah eXtreme Programming. Metode ini dipilih karena sumberdaya untuk membuat sistem sudah tersedia, waktu pengembangan aplikasi pendek, dan pemrograman dikerjakan oleh tim kecil. Pembuatan aplikasi tipologi kepribadian ini dapat digunakan seseorang untuk mengidentifikasi tipologi kepribadian yang dapat menghasilkan keluaran klasifikasi koleris, sanguinis, melankolis,

dan plegmatis. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database Management System MySQL dengan menampilkan 24 daftar pertanyaan yang harus diisi oleh pengguna. Pengujian aplikasi menggunakan metode black box dan semua fitur berfungsi dengan baik. Akurasi aplikasi 100% dari total 121 responden yang menggunakan aplikasi ini. Adanya aplikasi ini diharapkan menciptakan kondisi suasana kerja yang nyaman serta menciptakan komunikasi yang lancar dengan semua pihak. Hal ini berdampak terhadap efektivitas komunikasi sehingga dapat mengurangi salah paham komunikasi.

I. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan yang melibatkan minimal dua orang supaya pesan yang dimaksud dapat dipahami. Melalui komunikasi, seseorang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan, mengemukakan permasalahan, memberikan penyelesaian masalah, melepaskan ketegangan, dan menanamkan keyakinan. Komunikasi hanya akan efektif jika pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh komunikan [1]. Adanya komunikasi efektif mengakibatkan hubungan yang baik antara pemberi dan penerima pesan. Sebaliknya, salah paham komunikasi dapat menyebabkan kerenggangan hubungan. Beberapa penyebab gangguan komunikasi adalah perbedaan harapan yang dapat menimbulkan kekecewaan dan perbedaan sudut pandang terhadap tataran isi dan hubungan. Cara berkomunikasi seseorang sebagian besar dipengaruhi oleh kepribadiannya. Komunikasi lebih efektif dengan melihat kepribadiannya. Kepribadian secara langsung berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal dan komunikasi interpersonal ini berpengaruh terhadap komitmen organisasi [2]. Hippocrates membagi kepribadian menjadi empat tipe yaitu koleris, sanguinis, melankolis, dan plegmatis. Pembagian sumbu kepribadian membagi temperamen yang dapat berubah (koleris dan sanguinis) dari yang tidak dapat diubah (melankolis dan plegmatis) [3]. Penelitian identifikasi asosiasi sistematis antara kepribadian dan penggunaan bahasa dalam banyak situasi dan konteks berbeda telah dilakukan [4] dan penelitian serupa menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa, terutama penggunaan kata berkorelasi dengan hal tersebut [5].

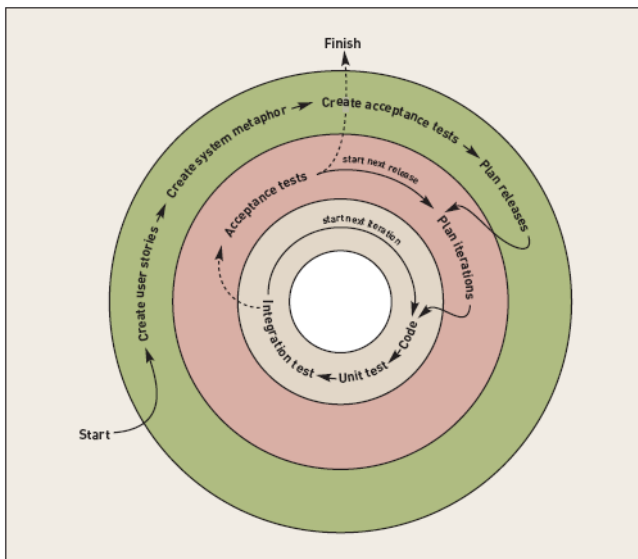
Kepribadian merupakan sifat hakiki yang tercermin pada sikap seseorang atau suatu bangsa yang membedakannya dari orang atau bangsa lain. Manusia mempunyai tipologi kepribadian yang berbeda-beda yang menjadikan mereka berbeda satu dengan yang lain, bukan lebih baik dari yang lain.

Empat tipologi kepribadian yang dimaksud adalah koleris, sanguinis, melankolis, dan plegmatis. Masing-masing kepribadian tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda, ada kelebihan dan kelemahan di setiap karakteristiknya. Ketika seseorang belum mengetahui kepribadiannya dan kepribadian yang lain, adakalanya menimbulkan komunikasi yang tidak efektif karena belum tepatnya cara komunikasi yang digunakan kepada penerima pesan. Hal ini dapat menyebabkan kerenggangan hubungan kedua belah pihak. Dari sinilah seseorang minimal mengetahui kepribadiannya dan kepribadian orang lain untuk bisa saling melayani dan membangun hubungan yang baik di masyarakat.

Salah satu cara mengetahui tipologi kepribadian seseorang adalah dengan melakukan pengisian observasi kepribadian berdasarkan isian yang sudah ditentukan pakar. Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi tipologi kepribadian yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tipologi kepribadian seseorang. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mewujudkan komunikasi efektif karena seseorang mengetahui tipologi kepribadiannya yang dapat digunakan untuk berkomunikasi kepada teman bicaranya.

II. METODOLOGI

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi Tipologi Kepribadianku adalah *eXtreme Programming* (XP). Metode ini dipilih karena sumberdaya untuk membuat sistem sudah tersedia, waktu pengembangan aplikasi pendek, dan pemrograman dikerjakan oleh tim kecil. Tahapan metode XP ditampilkan pada Gbr. 1 [6].



Gbr. 1 Aktivitas Pendekatan Pengembangan XP

Level aktivitas, sistem (lingkaran luar) merupakan aktivitas sistem yang terjadi sekali selama pengembangan proyek. Sistem dikirim ke pengguna dalam beberapa tahap yang disebut rilis. Setiap rilis adalah fungsional sistem yang lengkap yang berasal dari persyaratan sistem yang lengkap. Sebuah rilis dikembangkan dan diuji dalam waktu yang tidak lebih dari beberapa minggu atau bulan. Pada tahap ini melibatkan analisis pengguna dan pembuatan *use case* dalam *object oriented analysis* untuk merencanakan rilis. Kemudian pengembang membuat *class diagram* untuk merepresentasikan objek sesuai kebutuhan pengguna. Selanjutnya pengembang dan pengguna membuat satu set pengujian penerimaan (*acceptance test*) untuk setiap analisis kebutuhan pengguna. Jika pengujian penerimaan dianggap selesai maka tahap selanjutnya adalah membuat rencana pembangunan untuk serangkaian rilis.

Level aktivitas, rilis (bagian tengah). Aktivitas di tengah adalah *cycle multiple times*-satu kali setiap rilis. Rilis dibagi menjadi beberapa iterasi. Setiap iterasi, pengembang membuat kode dan melakukan pengujian fungsional spesifik. Iterasi dikodekan dan diuji dalam beberapa hari atau minggu. Rilis pertama didasarkan pada kebutuhan awal pengguna dan rilis berikutnya ditambahkan dengan kebutuhan spesifikasi sistem lainnya. Kegiatan rilis tingkat pertama adalah merencanakan serangkaian iterasi. Setiap iterasi berfokus kepada fungsi sistem yang kecil yang memungkinkan pengembang melakukan pengkodean dan pengujian beberapa hari yang kemudian diintegrasikan. Ketika semua iterasi rilis

telah selesai, maka dilakukan *acceptance tests* (level bagian rilis). Jika rilis gagal, maka tim kembali ke tingkat iterasi untuk melakukan perbaikan. Jika rilis berhasil/lulus pengujian *acceptance*, maka akan dikirim ke pengguna akhir dan pekerjaan dimulai pada rilis selanjutnya. Jika *acceptance tests* dari rilis akhir selesai, maka pembangunan proyek selesai.

Tahapan ketiga adalah level aktivitas-iterasi (bagian dalam). Ada beberapa iterasi dalam setiap rilis, sehingga iterasi ring bagian dalam terjadi beberapa siklus. Setelah perencanaan iterasi selesai, pekerjaan dimulai pada iterasi pertama-level aktivitas. Unit kode dibagi antara tim pemrograman dan setiap tim mengembangkan dan menguji kodenya sendiri. XP merekomendasikan pendekatan pengujian pertama untuk *coding*. Pengujian kode dilakukan sebelum sistem dikodekan. Ketika modul kode selesai dilakukan pada pengujian unit, maka tahapan selanjutnya adalah mengombinasikan menjadi unit yang lebih besar untuk proses integrasi dan pengujian. Ketika iterasi melewati pengujian integrasi, pekerjaan dimulai pada iterasi berikutnya. Ketika semua iterasi rilis telah selesai, maka dilakukan *acceptance tests* (level bagian rilis).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

Berdasarkan level-level tersebut, tahapan yang harus dilalui adalah *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *coding* (pengodean), dan *testing* (pengujian). Tahapan perencanaan dimulai dari menghubungi psikolog. Setelah melakukan diskusi, didapat informasi terkait *type of personality questionnaire* yang dicontohkan seperti pada Gbr. 2. Kuadran *personal insight* ditampilkan pada Gbr. 3. Di sini ada 24 pertanyaan yang harus diisi oleh pengguna. Hal ini merupakan asesmen sederhana yang dibuat oleh *Asosiasi Profesional Counselor Indonesia* (APCI) dan sudah dimodifikasi oleh Psikolog Ibu Anggia. Nilai terbesar itulah yang akan menjadi keluaran dari klasifikasi tipologi kepribadian ini. Keluaran lainnya adalah nilai dari masing-masing tipologi kepribadian yang ditampilkan pada tabel kuadran.

Type of Personality Questioner		
1	±	Lembut, Ramah
	★	Mudah Mengajak/Meyakinkan Orang Lain
	?	Rendah Hati, Pendiam/Introvert, Sederhana
2	★	Gembira, Menarik Bagi Orang Lain
	?	Dapat Bekerjasama, Mudah Menyetujui
	!	Keras Kepala, Pantang Menyerah
3	!	Berani, Menyukai Tantangan
	±	Setia
	★	Menyenangkan, Bergembira
4	?	Berpikiran Terbuka, Menerima Pandangan Orang Lain
	±	Senang Membantu, Mudah Menolong Orang Lain
	★	Gembira, Menikmati Situasi
5	?	Tepat, Bijaksana
	±	Kalem, Tidak Mudah Menjadi Gembira
6	!	Senang Berkompetisi, Mencari Kemenangan
	±	Penuh Perhatian, Memikirkan Orang Lain
7	±	Penurut, Mengerjakan Sesuai Dengan Perintah
	!	Tidak Terkalahkan, Keras Kepala
	★	Senang Bermain, Penuh Semangat
8	!	Berani, Tidak Takut
	★	Penuh Ispirasi, Memberi Semangat
9	★	Suka Bersosialisasi, Senang Keramaian, Banyak Teman
	±	Sabar, Stabil, Toleransi Kepada Orang Lain
	!	Mandiri, Percaya Diri
	?	Berbicara Dengan Perlahan, Lembut, Pendiam/Introvert

Gbr. 2 Kuesioner Tipologi Kepribadian

Personality Insight				
	K !	S ★	P ±	M ?
I	20 16 15 14 13	17 10 9 8 7	19 12 11 10	15 9 8 7
II	12 11 10	6 5	9 8 7	6
III	9 8 7	4	6 5	5 4
IV	6 5 4	3 2	4 3	3
V	3 2	1	2 1	2
VI	1 0	0	0	1 0

Gbr. 3 Kuadran Personal Insight

Koleris merupakan tipe orang yang akan menjadi pemimpin, memiliki karakter suka mengerjakan sesuatu secara efisien, mampu membuat keputusan, memiliki kemauan keras, memiliki visi ke depan, pekerja keras dan dinamis. Koleris cenderung memiliki sifat negatif antara mudah terpancing emosi, sulit mengalah, tidak sabaran dan keras kepala. Melankolis merupakan orang yang rela berkorban, artistik, perfeksionis, sensitif akan hal hal disekitarnya, suka memperhatikan orang lain, cenderung lebih hemat dan detil dalam melakukan sesuatu. Melankolis cenderung memiliki sifat negatif antara tidak pandai menyampaikan pendapat, kurang mampu berinteraksi, pendendam dan seringkali memandang masalah dari sisi negatif. Sanguinis, merupakan orang yang sangat mencolok dalam sebuah komunitas atau kelompok, meskipun Anda bukan pemimpinnya. Ciri umumnya adalah mudah bergaul, suka berbicara, dan menyenangkan. Sanguinis cenderung memiliki sifat negatif antara lain pelupa, sulit konsentrasi, suka meremehkan pekerjaannya, dan kadang menunda tugas. Plegmatis, merupakan orang yang mudah bergaul, bersimpatik, sangat suka dengan keteraturan, penyabar, dan santai dalam menghadapi masalah. Plegmatis cenderung memiliki sifat negatif antara sering mencari jalan pintas untuk mengerjakan sesuatu meskipun itu bukan hal yang tidak baik, tidak antusias dengan hal hal baru, dan selera humor yang sarkastis [7].

B. Perancangan

Setelah melalui tahap perencanaan, tahapan selanjutnya adalah perancangan. Perancangan di sini meliputi perancangan *input*, proses, *output*, dan antarmuka.

C. Pengodean

Tahapan selanjutnya adalah pengodean. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP. PHP merupakan bahasa pemrograman yang sesuai digunakan untuk pengembangan web dinamis. Hal ini karena PHP merupakan *open source*, mudah dipasang, dan dapat digunakan untuk berbagai sistem operasi, termasuk Microsoft Windows dan UNIX [8].

Potongan program yang terapkan pada aplikasi ini ditampilkan sebagai berikut:

```
<?php
defined('BASEPATH') OR exit('No direct
script access
```

```

allowed');
class M_post extends CI_Model{
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
        //Codeigniter : Write Less Do More
    }

    public function
    saveHasil($hasil,$nama,$usia)
    { $max = max($hasil);
      $once = true;
      $keputusan = false;
      $keys = 5;

      foreach($hasil as $key => $value)
      { if($max==$value && $once)
        { $keputusan = true;
          $once = false;
          $keys = $key;
        } else if ($max==$value && !$once)
        $keputusan =
          false;
        }
      $keterangan = "";

      if($keputusan)
      { switch ($keys+1) {
          case 1: //koler
            $keterangan = "Anda dominan
            Koleris, merupakan
            tipe orang yang akan menjadi
            pemimpin, memiliki
            karakter suka mengerjakan
            sesuatu secara
            efisien, mampu membuat
            keputusan, memiliki
            kemauan keras, memiliki visi ke
            depan, pekerja
            keras dan dinamis. Koleris
            cenderung memiliki
            sifat negatif antara mudah
            terpancing emosi,
            sulit mengalah, tidak sabaran
            dan keras
            kepala.";
            break;
          case 2: //melan
            $keterangan = "Anda dominan
            Melankolis, merupakan orang
            yang rela berkorban, artistik,
            perfeksionis, sensitif akan hal hal
            disekitarnya, suka memperhatikan
            orang lain, cenderung lebih hemat dan
            detil dalam melakukan sesuatu.
            Melankolis cenderung memiliki sifat
            negatif antara tidak pandai
            menyampaikan pendapat, kurang mampu
            berinteraksi, pendendam dan
            seringkali memandang masalah dari sisi
            negatif.";
            break;
          case 3: //sangu
            $keterangan = "Anda dominan
            Sanguinis, merupakan orang yang sangat
            mencolok dalam sebuah komunitas atau
            kelompok, meskipun Anda bukan
            pemimpinnya. Ciri umumnya adalah mudah
            bergaul, suka berbicara, dan
            menyenangkan. Sanguinis cenderung
            memiliki sifat negatif antara pelupa,
            sulit konsentrasi, suka meremehkan
            pekerjaannya dan kadang menunda
            tugas.";
            break;
          case 4: //pleg
            $keterangan = "Anda dominan Plegmatis,
            merupakan orang yang mudah bergaul,
            bersimpatik, sangat suka dengan
            keteraturan, penyabar dan santai dalam
            menghadapi masalah. Plegmatis
            cenderung memiliki sifat negatif
            antara sering mencari jalan pintas
            untuk mengerjakan sesuatu meskipun itu
            bukan hal yang tidak baik, tidak
            antusias dengan hal hal baru, dan
            selera humor yang sarkastis.";
            break;
          default:
            $keterangan = "Jenis Kepribadian
            dominan tidak dapat ditentukan karena
            terdapat 2 atau lebih nilai maksimum
            yang sama, mohon ulangi prosedur
            penilaian";
            break;
        }
      }

      $save = array(
        'timestamp' => date('Y-m-d H:i:s'),
        'nama' => $nama,
        'usia' => $usia,
        'hasil' => implode(";", $hasil),
        'total' => 24,
        'kesimpulan_id' => $keys+1
      );

      $this->db->insert('hasil', $save);

      return $keterangan;
    }
}

```

Beberapa *Data Definition Language* di *Database Management System* (DBMS) yang diterapkan sebagai berikut:

```

CREATE TABLE `hasil` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `timestamp` datetime NOT NULL,
  `nama` varchar(50) NOT NULL,

```

```

`usia` int(11) NOT NULL,
`hasil` varchar(10) NOT NULL,
`total` int(11) NOT NULL,
`kesimpulan_id` int(11) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Table structure for table `simbol`
--
CREATE TABLE `simbol` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `kode_simbol` varchar(50) NOT NULL,
  `keterangan` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

--
-- Dumping data for table `simbol`
--
INSERT INTO `simbol` (`id`, `kode_simbol`,
`keterangan`) VALUES
(1, '&#33; &nbsp;&nbsp;&nbsp;', 'Koleris'),
(2, '&#63; &nbsp;', 'Melankolis'),
(3, '&#9733; &nbsp;', 'Sanguinis'),
(4, '&plusmn; &nbsp;', 'Plegmatis');

-- Indexes for table `hasil`
--
ALTER TABLE `hasil`
  ADD PRIMARY KEY (`id`);

--
-- Indexes for table `kesimpulan`
--
ALTER TABLE `kesimpulan`
  ADD PRIMARY KEY (`id`);

--
-- Indexes for table `simbol`
--
ALTER TABLE `simbol`
  ADD PRIMARY KEY (`id`);

--
-- Indexes for table `soal`
--
ALTER TABLE `soal`
  ADD PRIMARY KEY (`id`);

--
-- Indexes for table `users`
--
ALTER TABLE `users`
  ADD PRIMARY KEY (`id`);

ALTER TABLE `exception`
  MODIFY `id` int(11) NOT NULL
  AUTO_INCREMENT;

--
-- AUTO_INCREMENT for table `hasil`
--
ALTER TABLE `hasil`
  MODIFY `id` int(11) NOT NULL
  AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=5;

--
-- AUTO_INCREMENT for table `kesimpulan`
--
ALTER TABLE `kesimpulan`
  MODIFY `id` int(11) NOT NULL
  AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=5;

--
-- AUTO_INCREMENT for table `users`
--
ALTER TABLE `users`
  MODIFY `id` int(11) NOT NULL
  AUTO_INCREMENT;
  COMMIT;

```

Aplikasi ini menggunakan Bahasa Indonesia. Halaman awal antarmuka aplikasi tipologi kepribadian ditampilkan pada Gbr. 4. Pada halaman awal ini, pengguna diminta memasukkan nama, usia, dan email (opsional). Asesmen sederhana ditampilkan pada Gbr. 5 yang menampilkan 24 pertanyaan yang terbagi menjadi 3 halaman. Daftar pertanyaan ini harus diisi oleh pengguna. Halaman keluaran klasifikasi tipologi kepribadian ditampilkan pada Gbr 6.

Gbr. 4 Antarmuka Awal Halaman Aplikasi Tipologi Kepribadianku

Gbr. 5 Halaman Asesmen

Personality Insight				
	! K	? M	★ S	± P
I	13-20	7-15	7-17	10-19
II	10-12	6	5-6	7-9
III	7-9	4-5	4	5-6
IV	4-6	3	2-3	3-4
V	2-3	2	1	1-2
VI	0-1	0-1	0	0

Gbr. 6 Halaman keluaran klasifikasi tipologi kepribadian

D. Pengujian

Tahapan pengujian dilakukan oleh pembuat aplikasi, psikolog, dan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan *black box testing* dengan memastikan masukan dan keluaran yang dihasilkan sesuai. Pengujian yang dilakukan meliputi fitur login, proses pengisian asesmen, dan proses klasifikasi tipologi kepribadian sesuai dengan asesmen. Akurasi sistem 100%, hasil klasifikasi menggunakan isian kertas sesuai dengan hasil aplikasi untuk 121 responden yang sudah menggunakan aplikasi ini.

IV. KESIMPULAN

Pembuatan aplikasi tipologi kepribadian dapat digunakan seseorang untuk mengidentifikasi tipologi kepribadian yang dapat menghasilkan keluaran klasifikasi koleris, sanguinis, melankolis, dan plegmatis. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL dengan menampilkan 24 daftar pertanyaan yang harus diisi oleh pengguna. Akurasi aplikasi 100% dari total 121 responden yang sudah menggunakan aplikasi ini. Adanya aplikasi ini diharapkan menciptakan kondisi suasana kerja yang nyaman serta menciptakan komunikasi yang lancar dengan semua pihak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, perkenankanlah kami menyampaikan rasa syukur kepada Allah S.W.T. atas izin-Nya, penelitian ini berhasil dibuat dengan baik. Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu penelitian ini, sivitas akademika Sekolah Vokasi IPB, tim Sekar Psychological Services, keluarga, sahabat, rekan kerja kami semua yang tidak bisa kami sebut satu per satu. Semoga penelitian ini bermanfaat.

REFERENSI

- [1] P. Wijayati, "Evaluasi Penyampaian Pesan dalam Komunikasi," *Bhs. dan Seni*, vol. 37, no. 2, pp. 158–169, 2009.
- [2] N. Sunengsih, "Pengaruh Lingkungan Kerja, Kepribadian dan Komunikasi Interpersonal terhadap Komitmen Organisasi Dosen Universitas Darma Persada di Jakarta," *J. Manaj.*, vol. 18, no. 245–256, 2014.
- [3] H. Eysenck, *Dimensions of Personality*. New York: Transaction Publishers, 1998.
- [4] J. Hirsh and J. Peterson, "Personality and language use in self-narratives," *J. Res. Pers.*, vol. 43, no. 3, pp. 524–527, 2009.
- [5] C. H. Lee, K. Kim, S. S. Young, and C. K. Chung, "The relations between personality and language use," *J. Gen. Psychol.*, vol. 134, no. 4, pp. 405–413, 2007, doi: 10.3200/GENP.134.4.405-414.
- [6] J. Satzinger, R. Jackson, and S. Burd, *System and Analysis Design In A Changing World*. Boston USA: Course Technology-Cengage Learning, 2010.
- [7] M. Zakaria and D. Arumsari, *Jeli membangun Karakter Anak*. Jakarta: Gramedia, 2018.
- [8] S. Stobart and M. Vassileiou, *PHP and MySQL Manual*. London: Springer-Verlag, 2004.