

ABSTRAKSI

Dengan pengetahuan yang dimilikinya manusia dapat menciptakan berbagai macam karya mulai dari yang sederhana, sampai yang rumit dan sangat canggih. Salah satu karya terpenting manusia saat ini adalah komputer. Dengan komputer manusia mampu mengolah berbagai macam pengetahuan. Kemampuan komputer untuk mengolah berbagai macam pengetahuan ini disebut dengan teknik kecerdasan buatan (*artificial intelligent technique*).

Teknik kecerdasan buatan merupakan suatu keajaiban dari dunia komputer. Apakah komputer akan dapat menggantikan otak manusia secara total, menjadi perdebatan yang tak kunjung henti saat ini. Ditengah berbagai kontroversi tersebut, beberapa aplikasi dari teknik kecerdasan buatan telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan diantaranya yang paling populer adalah Sistem Pakar. Hal ini disebabkan karena Sistem Pakar dapat diterapkan secara luas pada berbagai bidang, baik dibidang bisnis dan pengembangan ilmu pengetahuan telah terbukti sangat membantu dalam pengambilan keputusan.

Sistem Pakar adalah sebuah program komputer yang dirancang menyerupai kemampuan seorang pakar dalam memecahkan masalah. Oleh sebab itu Sistem Pakar dibuat untuk melakukan beberapa aktivitas seperti mendesain, mendiagnosa suatu penyakit, mengaudit, memberikan nasihat, dan lain sebagainya dimana pekerjaan tersebut biasanya dilakukan oleh para pakar. Sebuah struktur Sistem Pakar memiliki 4 bagian utama yaitu : basis pengetahuan (*knowledge base*), antarmuka pemakai (*user interface*), memori kerja (*working memory*), dan mesin pengambil keputusan (*inference engine*).

Sistem Pakar dapat menyimpan pengetahuan baik dari seorang pakar maupun dari beberapa orang pakar sekaligus kedalam suatu basis pengetahuan. Oleh sebab itu Sistem Pakar dapat memberikan rekomendasi-rekomendasi berdasarkan informasi yang dimilikinya yang disimpan dalam suatu basis pengetahuan. Basis pengetahuan ini tidak bersifat permanen karena dapat berubah sesuai dengan perkembangan jaman. Hal ini dimungkinkan karena kita dapat mengedit aturan yang sudah ada, menambah aturan baru, maupun menghapus suatu aturan.

Antarmuka pemakai merupakan bagian penghubung antara program Sistem Pakar dengan pemakai. Pada bagian ini akan terjadi dialog antara program dengan pemakai. Program akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berbentuk "ya / tidak" (*yes or no question*) atau berbentuk menu pilihan.

Pada saat berkonsultasi dengan Sistem Pakar, pemakai memasukkan informasi dengan menjawab sejumlah pertanyaan yang diajukan oleh sistem kedalam memori kerja . Kemudian sistem mencocokkan informasi yang didapatkan dari pemakai dengan pengetahuan yang ada pada basis pengetahuan untuk menalar fakta-fakta baru. Selanjutnya sistem memasukan fakta-fakta yang baru ini ke dalam memori kerja dan dilakukan proses pencocokkan kembali. Dengan demikian memori kerja berisi seluruh informasi baik yang didapatkan dari pemakai maupun dinalar oleh sistem.

Mesin pengambil keputusan bekerja dengan mencocokkan fakta-fakta yang terdapat dalam memori kerja dengan pengetahuan yang ada pada basis pengetahuan untuk menarik suatu kesimpulan. Metode pengaksesan aturan yang dikerjakan oleh mesin pengambil keputusan yaitu berdasarkan metode *forward chaining*. Dimana pencarian dimulai dari fakta-fakta / informasi yang diberikan pemakai, dan terus ditelusuri untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam perancangan Sistem Pakar yang dibuat ini kesimpulan yang diperoleh berupa jenis pekerjaan / jabatan yang sesuai dengan tipe kepribadian.

Untuk lebih mempertanggungjawabkan kesimpulan yang dibuat, maka mesin pengambil keputusan juga akan menghitung nilai kepastian (*certainty factor*) dari informasi yang diberikan oleh pemakai. Nilai kepastian didapatkan dari masing-masing aturan sesuai dengan jawaban yang diberikan pemakai.

Setelah mengetahui sedemikian canggihnya Sistem Pakar bekerja dalam mengolah berbagai macam pengetahuan, penulis mencoba memanfaatkan kemampuan Sistem Pakar ini untuk membantu pihak personalia suatu perusahaan (khususnya PT 'X') dalam menerima dan menempatkan pegawai agar sesuai dengan kepribadiannya sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja.

Karena pada kenyataannya dalam dunia kerja saat ini, tidak jarang seseorang bekerja pada bidang yang tidak sesuai dengan minat dan kepribadiannya, sehingga pekerjaan yang dilakukan terasa sangat membosankan. Tak jarang mereka merasa bekerja dalam keadaan yang tertekan dan situasi yang tidak menyenangkan. Mereka tidak dapat mengembangkan ide-ide dan kreatifitas yang dimilikinya dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Masalah ini disebabkan oleh banyak hal antara lain: kurangnya lapangan pekerjaan yang tersedia, kesalahan para pakar dalam memprediksi minat dan kepribadian calon karyawan, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan fasilitas Sistem Pakar yang dibuat ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah dalam bidang pekerjaan khususnya problem kedua diatas.

Pada umumnya proses penerimaan pegawai dilakukan melalui beberapa tahap antara lain : tes tertulis, wawancara, tes kesehatan, dan lain sebagainya, dimana antara satu dengan yang lain saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Perancangan Sistem Pakar yang dibuat ini meninjau dari segi kepribadian dan diharapkan sebagai alat bantu untuk memantapkan dalam proses penerimaan pegawai agar kesalahan yang tidak diinginkan dapat dihindari.

Bila para psikolog bicara mengenai kepribadian, mereka mendefinisikannya sebagai suatu konsep dinamis yang akan memberikan perubahan dan perkembangan dari sistem psikologis keseluruhan seseorang. Apakah kepribadian ditentukan sebelumnya pada saat kelahiran, atautkah akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya? Jelas tidak ada jawaban yang sederhana. Kepribadian tampaknya merupakan suatu hasil perpaduan dari kedua pengaruh itu. Kita masing-masing dilahirkan dengan kepribadian dasar yang tidak pernah akan berubah, pengalaman hidup akan menambahkan sesuatu dan memperkaya kepribadian dasar kita. Kita tetap pribadi yang sama pada usia enam bulan, enam tahun dan enam puluh tahun. .