

LAPORAN SKRIPSI

**Perancangan Game untuk Tes Kepribadian Metode
Eysenck Menggunakan Unity**



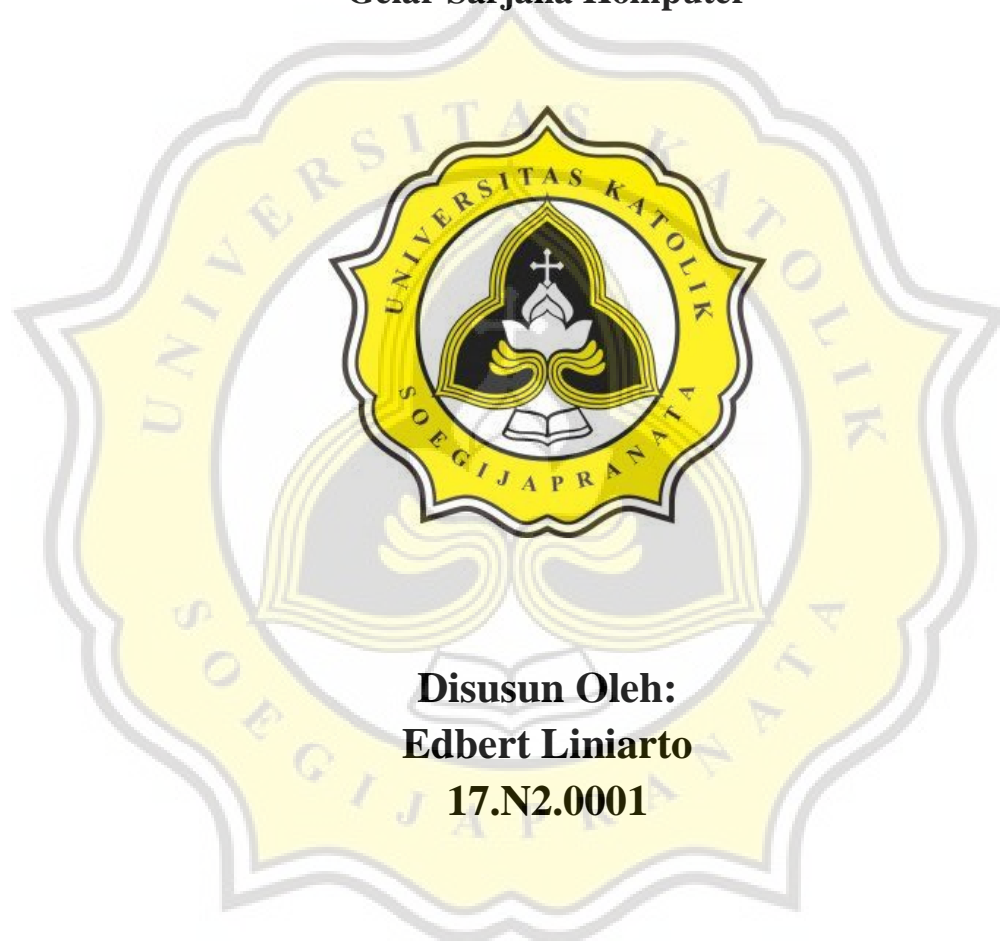
**Disusun Oleh:
Edbert Liniarto
(17.N2.0001)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

LAPORAN SKRIPSI

Perancangan Game untuk Tes Kepribadian Metode Eysenck Menggunakan Unity

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**



**Disusun Oleh:
Edbert Liniarto
17.N2.0001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

ABSTRAK

Di masa sekarang ini terus menjadi pertumbuhan teknologi yang menjadikan banyak hal yang lebih mudah dan efektif. Selain itu, jarak yang pada awalnya merupakan permasalahan utama untuk berhubungan, berbicara, bertukar pikiran atau data dengan orang lain menghilang karena masa globalisasi yang terjadi. Pertumbuhan ilmu dan teknologi pada dasarnya merupakan pertumbuhan yang bertujuan guna mencapai dan memenuhi aspirasi serta kebutuhan manusia dalam menggunakan sumber daya. Oleh karena itu, muncullah gagasan untuk merancang game sederhana tes kepribadian.

Tujuan penelitian ini adalah dengan merancang rumus jawaban yang sudah tersedia pada excel ke dalam *game* "Test Personality". Menggunakan logika untuk membuat kodingan rumus jawaban tes Eysenck ke dalam game menggunakan unity dan sumber data yang tersedia dari Microsoft excel. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah mengumpulkan data dengan cara wawancara pengguna untuk mendapatkan data secara cepat.

Kata kunci : Eysenck, Tes, Kepribadian, Permainan

ABSTRACT

In this day and age, there continues to be a growth in technology that makes things easier and more effective. In addition, the distance that was originally a major problem for connecting, talking, exchanging thoughts or data with others disappeared because of the globalization that occurred. The growth of science and technology is basically a growth that aims to achieve and fulfill human aspirations and needs in using resources. Therefore, the idea arose to design a simple personality test game.

The purpose of this research is to design the answer formula that is already available in excel into the "Personality Test" game. Using logic to code the Eysenck test answer formula into the game using unity and data sources available from Microsoft excel. The method used in research is to collect data by interviewing users to get data quickly.

Keywords: Eysenck, Test, Personality, Game

