BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hadiah atau Kado adalah pemberian seseorang kepada orang lain sebagai penghargaan atau penghormatan terhadap sesuatu yang telah dilakukannya. Biasanya hadiah merupakan pemberian terhadap prestasi dan keberhasilan seseorang. Selain pemberian hadiah sebagai penghargaan atas pretasi dan keberhasilan seseorang, pemberian hadiah atau kado juga bisa dimaksudkan untuk memperingati hari spesial kepada seseorang, contohnya hari ulang tahun, hari jadi pernikahan, hari natal, ataupun hari kasih sayang. Memberi Hadiah atau Kado merupakan salah satu cara untuk menyatukan hati antara pemberi dan penerima. Hadiah atau Kado yang diberikan mempunyai makna tersendiri dan tujuan bagi pemberi.

Hadiah yang kita berikan hendaknya disukai oleh calon penerima dan tentunya bermanfaat. Perlu sedikit insting untuk mengetahui apakah hadiah yang kita berikan akan disukai oleh calon penerima. Seringkali kita kebingungan untuk memilih hadiah atau kado kepada seseorang. Keraguan akan barang yang disukai oleh calon penerima seringkali terjadi dialami oleh pemberi. Perlu memahami karakter calon penerima untuk menyesuaikan barang yang dijadikan hadiah atau kado akan disukai atau tidak. Selain kebingungan akan kesukaan barang yang akan kita beri, terdapat juga masalah lain. Seperti, agak sulitnya mengetahui apakah barang yang akan dihadiahkan, calon penerima sudah memilikinya atau belum. Seringkali kita memberi hadiah atau kado barang yang sudah dimiliki oleh penerima, sehingga hadiah yang kita beri tidak bermanfaat oleh penerima.

Ketidaksesuaian budget yang kita punya juga menjadi masalah lain dalam pemilihan hadiah atau kado kepada seseorang. Seringkali, kita mengalami kesulitan menentukan barang yang akan dijadikan hadiah atau kado dikarenakan budget dan harga barang yang tidak sesuai. Mencari barang yang sesuai budget,

memerlukan waktu yang cukup lama untuk mendapatkannya, karena kita harus mencari kesana kemari.

Banyak situs toko online yang dapat diakses melalui smartphone kita untuk mempermudah mendapatkan barang yang akan dijadikan hadiah atau kado. Tetapi, tetap saja kita sering kebingungan untuk menentukan barang yang akan dijadikan hadiah itu sesuai kesukaan penerima atau tidak dan sesuai budget yang kita miliki atau tidak. Kesesuaian barang terhadap kesukaan penerima dapat dilihat dari beberapa faktor, seperti : jenis kelamin, usia, self – interest, gaya hidup, karakter, dan personality seseorang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dibangun Sistem Rekomendasi aplikasi android untuk mempermudah pengguna menentukan barang yang akan dibeli untuk dijadikan hadiah atau kado.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Belum adanya aplikasi untuk memberikan rekomendasi hadiah yang sesuai dengan karakteristik dan kesukaan penerima dan budget yang dimiliki pemberi.
2. Terdapat kesulitan untuk memilih kado yang belum dimiliki sebelumnya oleh penerima.
3. Belum adanya aplikasi rekomendasi kado yang terhubung dengan toko online di indonesia sehingga mempermudah kita untuk mendapatkan barang yang akan dijadikan kado.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari penelitian.

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maksud dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi Kadoku Pencarian Rekomendasi Hadiah Pemberian Berbasis Android.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan rekomendasi barang – barang hadiah yang sesuai dengan karakteristik dan kesukaan penerima dan budget pemberi.
2. Memberikan rekomendasi kado yang belum dimiliki sebelumnya oleh penerima.
3. Mempermudah kita mendapatkan barang yang akan dijadikan kado dengan aplikasi yang terhubung dengan toko online di Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Dari masalah yang dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem dibangun dengan data keluaran list rekomendasi barang yang sesuai dengan kriteria dan karakteristik yang telah diinputkan.
2. Sistem dibangun dengan data keluaran list rekomendasi barang yang sesuai dengan rentang harga yang telah diinputkan.
3. Faktor yang di inputkan untuk mencari rekomendasi hadiah yaitu : jenis kelamin, usia, self – interest, dan hobi penerima.
4. Sistem yang dibangun menggunakan metode *Hybrid Recommender System*.
5. Sistem yang dibangun menggunakan API Facebook untuk terhubung dengan profil user di Facebook.
6. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java

7. Pendekatan analisis perangkat lunak yang digunakan yaitu Pemodelan OOAD.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif. Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. [1]

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan berbagai macam bacaan yang berkaitan dengan judul penelitian yang bersumber dari situs internet dan buku text.
2. Interview

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan paradigma pembangunan perangkat lunak *Waterfall*, [2] yang meliputi beberapa tahapan proses yaitu sebagai berikut:

a) Studi Literatur.

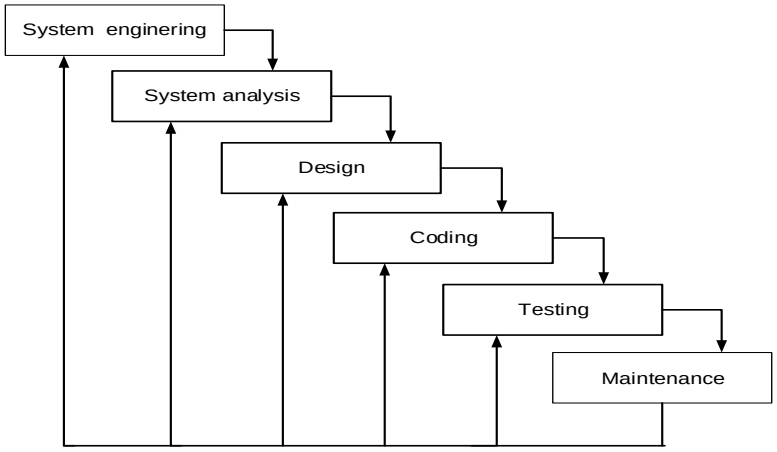
   Studi literatur merupakan kegiatan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data pustaka yang menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut berupa buku, artikel, jurnal, dan laporan akhir yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b) Observasi.

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung di tempat penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam permasalahan yang dicari.

c) Kuisioner.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan kuisioner secara tertulis kepada masyarakat yang tentang masalah yang sedang diteliti



Gambar 1.1 Metode Waterfall [2]

Model *Waterfall* merupakan pendekatan pada pengembangan perangkat lunak secara sistematik dan sekuensial. Model ini memungkinkan proses pengembangan perangkat lunak dilakukan secara terurut berdasarkan panduan proses mulai dari komunikasi kepada pelanggan sampai dengan aktifitas pemesanan setelah masalah dipahami secara lengkap dan berjalan stabil sampai selesai. [2] Langkah – langkah dalam Waterfall Model adalah :

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. *Analisis*

   Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. *Design*

   Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. *Coding*

   Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Pengujian*

   Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *Maintenance*

   Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran mengenai tahapan penulis laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB 3 ANALISA PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis dalam pengembangan sistem yaitu gambaran umum sistem, analisis basis data, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Pada perancangan berisi mengenai perancangan data, perancangan menu, perancangan antarmuka dan jaringan semantik.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat disertai dengan hasil pengujian sistem yang dilakukan secara *public*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hal-hal penting yang telah dibahas dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian lalu kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan untuk pengembang selanjutnya.