# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak hal yang bisa dilakukan seseorang ketika mengungkapkan bentuk perhatian serta kasih sayang, dan apapun akan dilakukan oleh seseorang dengan maksud membuat orang yang kita cintai merasa terkesan. Salah satunya adalah dengan memberikan kado atau hadiah. Kado biasanya diberikan pada hari atau momen special tertentu seperti acara ulang tahun, pernikahan, hari valentine, dan hari special lain sebagai wujud dari perhatian dan kasih sayang terhadap orang terdekat atau orang yang dicintai, biasanya kado diberikan berupa barang atau benda kesukaan dari orang yang akan diberi hadiah seperti memberi pakaian, parfum, bunga, perhiasan, aksesoris, barang elektronik dan lain-lain. Hal ini tentunya sudah menjadi hal yang biasa. Packaging dari kado sendiri juga tidak ada perubahan dari tahun-ketahun, kado dimasukkan dalam kotak kardus atau kertas kemudian dibungkus dengan kertas kado. Memberikan kado dengan cara seperti ini sudah menjadi hal umum dan perlu adanya suatu hal yang baru dalam memberikan kado atau hadiah, baik dari bentuk pengemasan juga isi dari kado tersebut.

Setiap seseorang memiliki kepribadian berupa keseluruhan sikap, ekspresi, perasaan, temparmen, ciri khas dan juga prilaku seseorang. Sikap perasaan ekspresi & tempramen tersebut akan terwujud dalam tindakan seseorang kalau di hadapkan kepada situasi tertentu. Setiap orang memiliki kecenderungan prilaku yang baku/berlaku terus menerus secara konsisten dalam menghadapai situasi yang sedang di hadapi, sehingga jadi ciri khas pribadinya. Setiap kepribadian memiliki sesuatu barang kesukaan yang berbeda-beda dan setiap individu mempunyai kepemilikan barang sangat penting bagi identitas dan kehidupan mereka,dan orang yang menganggap kepemilikan barang adalah hal sekunder [1] .

Memberikan kado yang unik dan kreatif berdasarkan sifat seseorang tentunya bisa memberikan kesan tersendiri bagi orang yang akan diberi hadiah,

unik dari segi bentuk dan isi kado dan juga barang sesusai dengan kepribadian seseorang tersebut. Namun kebanyakan orang masih sering kebingungan dalam menentukan hadiah / kado sesuai dengan kepribadian seseorang. Barang yang akan di berikan, bisa jadi cocok atau tidak cocok dengan seseorang tersebut karena tidak mengetahui orang yang akan di berikan hadiah/ kado kesukannya seperti apa. Dan kebanyakan orang juga mengalami kesulitan untuk membeli dan membungkus kado tersebut di mana.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang telah disebarkan melalui media sosial, ternyata dari 41 tanggapan yang mempunyai Akun *twitter* adalah 97,6% orang atau 1 orang yang tidak mempunyai Akun *twitter*. Dan terbukti dari 40 tanggapan dari pertanyaan "Apakah ada pernah memberikan kado atau hadiah untuk seseorang ?" 97,5% menjawab ya dan 2,5% menjawab tidak. Yang berarti kebanyakan orang yang mengisi kuesioner sering memberikan kado atau hadiah. pertanyaan selanjutnya adalah"Apakah anda menemukan kendala saat menentukan kado/hadiah sesuai dengan kepribadian orang yang akan di beri hadiah ?" dan dari 40 tanggapan 90% menjawab ya dan 10% menjawab tidak.

MBTI adalah Instrumen MBTI memiliki perbedaan mendasar dengan instrument kepribadian lainnya adalah bahwa Instrumen MBTI dirancang untuk menerapkan teori dasar psikologi Jung. Sehingga untuk memahaminya, kita juga harus memahami teorinya. Instrumen MBTI mengandung 4 indek utama yang bersumber dari preferensi psikologi Jung, yaitu: 1. Extraversion – Introversion (E – I) 2. Sensing – Intuiting (S – N) 3. Thinking – Feeling (T – F) 4. Judging – Perceiving (J – P) Indek E-I dirancang untuk mengetahui energy yang ada pada diri seseorang; ekstrovert atau introvert. Energi ekstrovert tampak dari orientasi seseorang pada lingkungan diluar dirinya, sedangkan energy introvert tampak dari orientasi seseorang pada dunia dalam diri sendiri [1].

Berdasarkan latar belakang di atas, menjadi alasan bagaimana merancang aplikasi *Smartgift* tersebut agar menjadi salah satu teknologi yang dapat memberikan informasi secara langsung. Dan sebagai pemberi informasi mengenai penjual hadiah dengan judul " PEMBANGUNAN APLIKASI

REKOMENDASI KADO BERDASARKAN TIPE MYERS BRIGGS PADA API UCLASSIFY BERBASIS ANDROID”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka tedapat beberapa masalah, yaitu:

1. Adanya masalah penentuan jenis kado sesuai dengan kepribadian seseorang karena kurangnya informasi tentang kesukaan barang yang akan di berikan
2. Proses pencarian kado masih mengalami kesulitan untuk mendapatkan info penjualnya dan masih membutuhkan waktu yang lama untuk mencari kado tersebut.

## 1.3 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka maksud dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi smartgift yang membantu mencari toko kado berbasis android dan Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian seseorang, sehingga mempermudah memberikan rekomendasi dalam penentuan hadiah.
2. Memberikan informasi penjual kado melalui API penjualan online bukalapak, sehingga mempermudah pencarian kado tersebut.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan di bahas akan sangat luas, untuk itu di peruntukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat berbasis android.
2. Login menggunakan akun twitter
3. Menggunakan *API, Uclassify* sebagai penentuan MTBI
4. Menggunakan API *Twitter* sebagai pengambilan status.

5. Menggunakan API Bukalapak sebagai informasi produk dan penjual barang.
6. Bahasa pemrograman java.
7. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan *software android studio* dan *database MySQL*.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode-metode kuantitatif merupakan metode metode yang didasarkan pada informasi numerik atau kuantitas-kuantitas dan biasanya diasosiasikan dengan analisis-analisis statistik. Oleh karena itu penelitian ini memerlukan data-data yang berkaitan dengan penelitian untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

a. Studi Literatur

   Studi literatur, yaitu metode pengumpulan data dengan dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan berbagai referensi yang berkaitan judul penelitia.

b. Kuisioner

   Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan berupa pilihan ganda kepada 41 responden. Target responden berusia 17 s.d. 50 tahun

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunana perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Adapun tahapan dari model *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Requirement analysis and definition*

   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.

2. *System and software design*

   Tahap *system and software design* merupakan tahap mendesain perangkat lunak yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

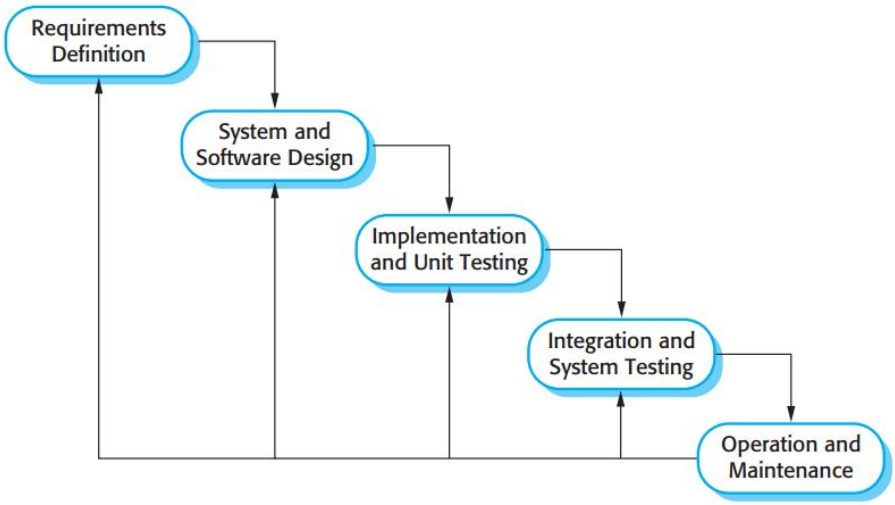
   Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap hasil desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji berdasarkan unit-unitnya.

4. *Integration and system testing*

   Tahap *integration and system* testing merupakan tahap penyatuan unit- unit program kemudian sistem diuji secara keseluruhan.

5. *Operation and maintance*

   Tahap *operation and maintenance* merupakan tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.




**Gambar 1. 1 Metode Waterfall**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan yang kemudian diikuti batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik pembangunan aplikasi *mobile*. Bab ini juga membahas segala sesuatu yang nantinya bisa dijadikan pegangan dalam pembangunan *SmartGift*.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, pengguna, analisis pemecahan masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, serta perancangan sistem untuk pembangunan *SmartGift*.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilaksanakan. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.