PEMBANGUNAN APLIKASI REKOMENDASI KADO BERDASARKAN TIPE MYERS BRIGGS PADA API UCLASSIFY BERBASIS ANDROID

Niki Bernadi[1], Rangga Gelar Guntara, S.Kom., M.Kom.[2]

Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
E-mail : 1 [1], ranggagelar@gmail.com [2]

ABSTRAK

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. 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 dihadapkan 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.

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

Dari permasalahan yang telah dijelaskan peniliti membangun aplikasi Aplikasi Smartgift dengan fitur utama dari aplikasi adalah mencari tempat penjualan barang untuk kado sekaligus dapat langsung melakukan pemesanan online di toko-toko yang sudah ada *dibukalapak.com* penentuan jenis barang untuk kado berdasarkan tipe kepribadian MBTI calon penerima kado. Dengan menggunakan tweet pada twitter calon penerima kado menggunakan API Twitter, kemudian Tweet itu akan dikirim ke API uClassify untuk dianalisis tipe kepribadian MBTI-nya.

Kata Kunci : *API uClassify, Kado, MBTI, API Twitter*

1. PENDAHULUAN

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.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan peniliti membangun aplikasi Aplikasi Smartgift dengan fitur utama dari aplikasi adalah mencari tempat penjualan barang untuk kado sekaligus dapat langsung melakukan pemesanan online di toko-toko yang sudah ada dibukalapak.com. dimana situs Bukalapak merupakan situs belanja online terpercaya di Indonesia yang menjual beragam produk yang dibutuhkan seluruh masyarakat Indonesia. Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak aktivitas yang dilakukan secara digital, lebih mudah dan praktis, termasuk kegiatan pembelanjaan yang kini semakin marak dilakukan secara digital, baik melalui komputer, laptop, hingga smartphone yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Bukalapak hadir sebagai toko online terpercaya dengan sistem konsumen ke konsumen. Hal ini memungkinkan setiap orang untuk menjual dan juga membeli produk dengan mudah secara online. Sarana jual beli online Bukalapak memiliki visi untuk menjadi marketplace nomor satu di Indonesia dengan misi untuk memberdayakan UKM di seluruh penjuru Indonesia. Setiap orang di Indonesia dapat memasarkan produk unggulannya di Bukalapak dengan membuka toko online murah dengan pilihan sistem belanja satuan dan juga grosir [2].

Fitur lainnya adalah adalah penentuan jenis barang untuk kado berdasarkan tipe kepribadian MBTI calon penerima kado. Dengan menggunakan tweet pada twitter calon penerima kado menggunakan API Twitter, kemudian Tweet itu akan dikirim ke API uClassify untuk dianalisis tipe kepribadian MBTI-nya. Output dari uclassify adalah jenis kepribadian MBTI. Kemudian sistem akan mencarikan barang yang cocok dengan tipe kepribadian MBTI calon penerima kado tersebut. Sistem juga akan menampilkan barang yang direkomendasikan.

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.

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:

a. Membuat aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian seseorang, sehingga mempermudah memberikan rekomendasi dalam penentuan hadiah.

Memberikan informasi penjual kado melalui API penjualan online bukalapak, sehingga mempermudah pencarian kado tersebut.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

Landasan teori pada penulisan skripsi ini akan menerangkan mengenai teori-teori yang berhubungan Penerapan *Smartgift*.

2.1.1 Android

Android merupakan sistem operasi *mobile* yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem operasi lainnya seperti *Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian* dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat hardware yang ada. Akan tetapi, sistem operasi yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk *platform* mereka.

2.1.2 Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)

MBTI adalah singkatan dari Myer Briggs Type Indicator yang telah dikembangkan oleh wanita bernama Katherine Cook Briggs dan putrinya bernama Isabel Briggs Myer. MBTI merupakan sebuah tes kepribadian yang dinyatakan paling akurat dan mudah digunakan. MBTI memiliki 4 skala kecenderungan dimana :

a. Extrovert vs Introvert.
b. Sensing vs Intuition.
c. Thinking vs Feeling.
d. Judging vs Perceiveing.

Sedangkan tipenya sendiri terbagi menjadi 16 bagian yang diperjelas dan lebih terperinci lagi. Masing-masing sifatnya akan dijelaskan dalam artikel berikut ini[1].

2.1.3 Uclassify

uClassify adalah mesin pembelajaran gratis yang menyediakan layanan web dimana dan API untuk mempermudah dalam membuat dan menggunakan pengklasifikasi teks. Terdapat tujuh puluh dua klasifikasi teks. Diantaranya sebagai kebutuhan pembangunan anilisis pada pembangunan aplikasi smartgift untuk menentukan hadiah berdasarkan kepribadian MBTI. digunakan analisis Myers Briggs Attitude, Myers Briggs Judging Function, Myers Briggs Lifestyle, Myers Briggs Perceiving Function, berikut penjelasan dari analisis yang akan di gunakan.

a. Myers Briggs Attitude

Analisis dimensi Extraversion / Introversion tipe kepribadian menurut model kepribadian Myers-Briggs. Analisis didasarkan pada gaya penulisan yang menentukan tipe kepribadian berdasarkan kuesioner self assessment. Teks pelatihan dipilih secara manual berdasarkan pemahaman penulis tentang gaya kepribadian dan tulisan (lihat Jensen & DiTiberio, 1989). Saat ini hanya bekerja untuk teks bahasa Inggris.

b. Myers Briggs Judging Function

Menentukan dimensi Berpikir / perasa tipe kepribadian menurut model kepribadian Myers-Briggs. Analisis didasarkan pada gaya penulisan yang menentukan tipe kepribadian berdasarkan kuesioner self assessment. Teks pelatihan dipilih secara manual berdasarkan pemahaman penulis tentang gaya kepribadian dan tulisan (lihat Jensen & DiTiberio, 1989). Saat ini hanya bekerja untuk teks bahasa Inggris

c. Myers Briggs Lifestyle

Menentukan dimensi Penilai / Perceiving dari tipe kepribadian menurut model kepribadian Myers-Briggs. Analisis didasarkan pada gaya penulisan yang menentukan tipe kepribadian berdasarkan kuesioner self assessment. Teks pelatihan dipilih secara manual berdasarkan pemahaman penulis tentang gaya kepribadian dan tulisan (lihat Jensen & DiTiberio, 1989). Saat ini hanya bekerja untuk teks bahasa Inggris

d. Myers Briggs Perceiving Function

Menentukan dimensi Sensing / iNtuition dari tipe kepribadian menurut model kepribadian Myers-Briggs. Analisis didasarkan pada gaya penulisan yang menentukan tipe kepribadian berdasarkan kuesioner self assessment. Teks pelatihan dipilih secara manual berdasarkan pemahaman penulis tentang gaya kepribadian dan tulisan (lihat Jensen & DiTiberio, 1989). Saat ini hanya bekerja untuk teks bahasa Inggris

2.1.4 *Web Service*

Web service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. Web service digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web site untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui layanan (service) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan web service. Web service menyimpan data informasi dalam format XML, sehingga data ini dapat diakses oleh sistem lain walaupun berbeda platform, sistem operasi, maupun bahasa compiler [11].

Web service bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi antar pemrogram dan perusahaan, yang memungkinkan sebuah fungsi di dalam Web Service dapat dipinjam oleh aplikasi lain tanpa perlu mengetahui detil pemrograman yang terdapat di dalamnya [11].

Beberapa alasan mengapa digunakannya web service adalah sebagai berikut:[11]

a. Web service dapat digunakan untuk mentransformasikan satu atau beberapa bisnis logic atau class dan objek yang terpisah dalam satu ruang lingkup yang menjadi satu, sehingga tingkat keamanan dapat ditangani dengan baik [11].
b. Web service memiliki kemudahan dalam proses deployment-nya, karena tidak memerlukan registrasi khusus ke dalam suatu sistem operasi. Web service cukup di-upload ke web server dan siap diakses oleh pihak-pihak yang telah diberikan otorisasi [11].

Web service berjalan di port 80 yang merupakan protokol standar HTTP, dengan demikian web service tidak memerlukan konfigurasi khusus di sisi firewall [11]

2.1.5 *JavaScript Object Notation* (JSON)

JSON (*JavaScript Object Notation*) adalah format pertukaran data yang ringan, mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (*generate*) oleh komputer. Format ini

dibuat berdasarkan bagian dari Bahasa Pemprograman JavaScript, Standar ECMA-262 Edisi ke-3 - Desember 1999. JSON merupakan format teks yang tidak bergantung pada bahasa pemprograman apapun karena menggunakan gaya bahasa yang umum digunakan oleh programmer keluarga C termasuk C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python dll. Oleh karena sifat-sifat tersebut, menjadikan JSON ideal sebagai bahasa pertukaran-data [5].

JSON terbuat dari dua struktur [5]:

a. Kumpulan pasangan nama/nilai. Pada beberapa bahasa, hal ini dinyatakan sebagai objek (*object*), rekaman (*record*), struktur (*struct*), kamus (*dictionary*), tabel hash (*hash table*), daftar berkunci (*keyed list*), atau associative array.
b. Daftar nilai terurutkan (*an ordered list of values*). Pada kebanyakan bahasa, hal ini dinyatakan sebagai larik (*array*), vektor (*vector*), daftar (*list*), atau urutan (*sequence*).

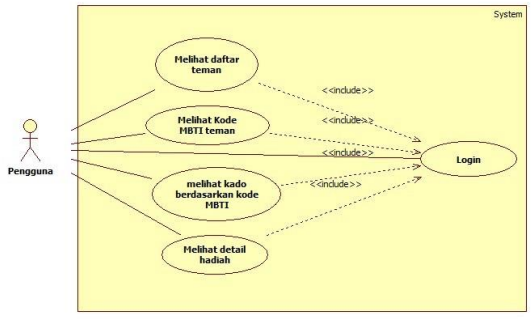
Struktur-struktur data ini disebut sebagai struktur data universal. Pada dasarnya, semua bahasa pemprograman moderen mendukung struktur data ini dalam bentuk yang sama maupun berlainan. Hal ini pantas disebut demikian karena format data mudah dipertukarkan dengan bahasa-bahasa pemprograman yang juga berdasarkan pada struktur data ini [5].

2.2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional menggunakan *use Case Diagram* untuk menggambarkan fungsionalitas yang ada pada perangkat lunak yang akan dibangun di flatform *mobile*.

2.2.1. *Use Case Diagram*

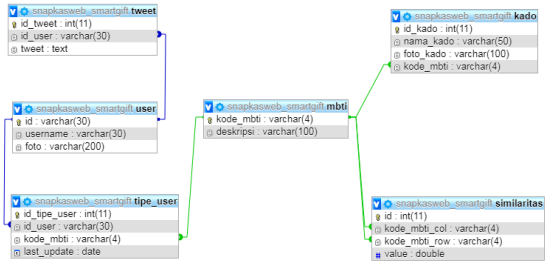
Use Case Diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar *actor* dengan aktifitas yang terdapat pada sistem.



Gambar 1 *Use Case Diagram*

2.3 Perancangan data

Berikut ini adalah perancangan data dari perangkat lunak yang akan dibangun dengna menggunakan diagram relasi. Diagram relasi merupakan rangkaian hubungan antara dua tabel atau lebih pada sistem basis data.



Gambar 2 Diagram Relasi

2.4 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penterjemahan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingkungan sesungguhnya.

2.4.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Tabel 1 Kebutuhan Minimum Perangkat Keras (Hardware)

Nama Perangkat Keras	Spesifikasi
RAM	512 MB
Prosesor	1 *core* dengan kecepatan 830 MHz
Memory Internal	1 GB
GPS	Tersedia
Prosesor	Quad-Core 1.2 GHz
Memori	1GB Ram, 8GB Rom

2.4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Tabel 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 10 64 bit
IDE	Android Studio 2.1
Perambah	Google Chrome
Text Editor	Sublime Text 3
Sistem Operasi	Android 4.4 Kitkat

2.5 Pengujian Sistem

Tahap yang selanjutnya adalah tahap pengujian sistem pada aplikasi rekomendasi kado. Tahap ini merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan ataupun kekurangan pada aplikasi yang dibangun. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan aplikasi atau belum. Pengujian terhadap sistem aplikasi akan menggunakan strategi pengujian, pengujian alpha *(black-box*) dan pengujian beta.

2.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode *black-box* yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian program ini menggunakan metode *black-box*. Pengujian *black-box* merupakan pengujian program berdasarkan fungsional dari program. Tujuan dari metode *black-box* ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program. Pengujian dengan metode *black-box* dilakukan dengan cara memberikan sejumlah data masukan pada aplikasi yang kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah aplikasi yang kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah aplikasi menghasilkan keluaran yang digunakan dan sesuai dengan fungsi dari program tersebut. Apabila dari data masukan yang diberikan proses menghasilkan keluaran yang sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka aplikasi yang telah dibuat telah benar. Tetapi jika keluaran yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya, maka masih terdapat kesalahan pada aplikasi.

2.5.2. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Hasil Pengujian Fungsionalitas Sub Sistem Mobile

Tabel 3 Hasil Pengujian Fungsionalitas Sub Sistem Mobile

Kelas Uji	Poin Pengujian	Status
Login	Input data login	*Valid*
List Perteman twitter	Input data	*Valid*
Detail profil teman	Input data pengguna	*Valid*
Kado	Input Data pengguna	*Valid*
Detail Kado	Input Data kado	*Valid*

2.5.3. Hasil Pengujian Beta

Hasil Kuesioner Pencari Kado

Skala Jawaban Kuesioner

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RG : Ragu-Ragu
TS : Tidak Setuju
STS: Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada masyarakat umum sebagai *sample*, dapat dihitung persentasenya menggunakan rumus:

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ responden}$$

Dalam setiap jawaban kuesioner akan diberikan skor sebesar berikut:

Tabel 4 Skor Jawaban Kuesioner

Skala Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
RG	Ragu-ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

a. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh 30 responden sebagai contoh pengambilan sample pertanyaan pertama.

Tabel 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama

No	PERTANYAAN
1	Apakah aplikasi smartgift dapat memberikan rekomendasi sesuai dengan kepribadian seseorang?

Berikut ini adalah perhitungan persentase dari hasil kuesioner pertanyaan pertama:

Tabel 6 Hasil Kuesioner Pencari Kado Pertanyaan Pertama

No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor
1	Sangat Setuju	12	60
2	Setuju	13	52
3	Ragu-ragu	3	6
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		30	120

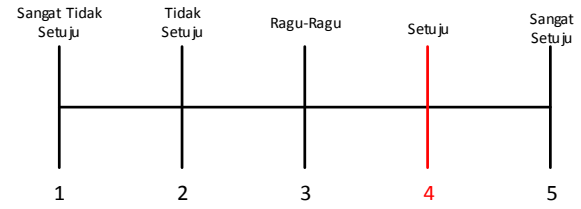
Dari hasil diatas dapat dihitung nilai persentasenya seperti berikut:

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ responden}$$

$$Rata - rata = \frac{120}{30}$$

$$Rata - rata = 4$$

Hasil persentase mendapatkan hasil 4 dari 5 dengan data 30 responden. Berikut adalah gambar dari hasil penilaian kuesioner pencari kado pertanyaan pertama.



Gambar 3 Hasil Penilaian Kuisioner Pertanyaan Pertama

Dapat disimpulkan dari pertanyaan pertama bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian MBTI dapat mempermudah dalam menentukan jenis kado yang sesuai.

b. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh 30 responden sebagai contoh pengambilan sample pertanyaan kedua.

Tabel 7 Hasil Kuisioner Pertanyaan Kedua

No	PERTANYAAN
2	Apakah anda sebagai penerima kado yang direkomendasikan sangat cocok dengan barang yang anda inginkan?

Berikut ini adalah perhitungan persentase dari hasil kuesioner pertanyaan kedua:

Tabel 8 Hasil Kuesioner Pencari kado Pertanyaan Kedua

No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor
1	Sangat Setuju	17	85
2	Setuju	10	40
3	Ragu-ragu	1	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		30	132

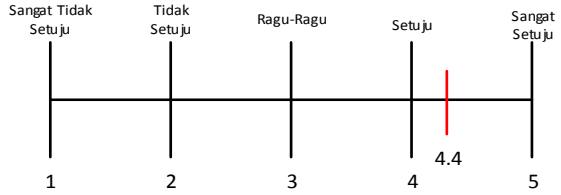
Dari hasil diatas dapat dihitung nilai persentasenya seperti berikut:

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ responden}$$

$$Rata - rata = \frac{132}{30}$$

$$Rata - rata = 4.4$$

Hasil persentase mendapatkan hasil 4.4 dari 5 dengan data 30 responden. Berikut adalah gambar dari hasil penilaian kuesioner pertanyaan kedua;



Gambar 4 Hasil Penilaian Kuesioner Pertanyaan Ketiga

Dapat disimpulkan dari pertanyaan kedua bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi rekomendasi *smartgift* memberikan kado sesuai dengan kepribadian dan barang yang di inginkan.

c. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh 30 responden sebagai contoh pengambilan sample pertanyaan ketiga.

Tabel 9 Hasil Kuisioner Pertanyaan Ketiga

No	PERTANYAAN
3	Apakah aplikasi ini mempermudah anda dalam pencarian kado yang dijual?

Berikut ini adalah perhitungan persentase dari hasil kuesioner pertanyaan ketiga:

Tabel 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga

No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor
1	Sangat Setuju	14	70
2	Setuju	12	48
3	Ragu-ragu	4	12
4	Tidak Setuju	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		30	130

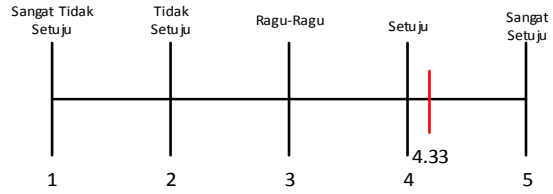
Dari hasil diatas dapat dihitung nilai persentasenya seperti berikut:

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ responden}$$

$$Rata - rata = \frac{130}{30}$$

$$Rata - rata = 4.33$$

Hasil persentase mendapatkan hasil 4.33 dari 5 dengan data 30 responden. Berikut adalah gambar dari hasil penilaian kuesioner pertanyaan ketiga;



Gambar 5 Hasil Penilaian Kuesioner Pertanyaan Ketiga

Dapat disimpulkan dari pertanyaan ketiga bahwa pengguna setuju bahwa aplikasi rekomendasi *smartgift* memberikan kemudahan untuk mencarikan barang yang dijual sesuai dengan rekomendasi yang diterima pengguna.

d. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh 30 responden sebagai contoh pengambilan sample pertanyaan keempat.

Tabel 11 Hasil Kuisioner Pertanyaan Keempat

No	PERTANYAAN
4	Apakah detail barang dan harga yang tampil pada aplikasi smartgift sesuai dengan barang yang ada di bukalapak?

Berikut ini adalah perhitungan persentase dari hasil kuesioner pertanyaan keempat:

Tabel 12 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat

No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor
1	Sangat Setuju	18	90
2	Setuju	10	40
3	Ragu-ragu	2	6
4	Tidak Setuju	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		30	136

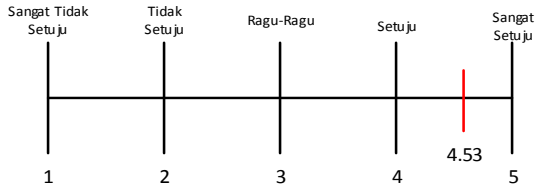
Dari hasil diatas dapat dihitung nilai persentasenya seperti berikut:

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ responden}$$

$$Rata - rata = \frac{136}{30}$$

$$Rata - rata = 4.53$$

Hasil persentase mendapatkan hasil 4.33 dari 5 dengan data 30 responden. Berikut adalah gambar dari hasil penilaian kuesioner pertanyaan keempat;



Gambar 6 Hasil Penilaian Kuesioner Pertanyaan Keempat

Dapat disimpulkan dari pertanyaan keempat bahwa pengguna sangat setuju aplikasi rekomendasi *smartgift* memberikan detail informasi lengkap tentang barang yang direkomendasikan.

e. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh 30 responden sebagai contoh pengambilan sample pertanyaan kelima.

Tabel 13 Hasil Kuisioner Pertanyaan Kelima

No	PERTANYAAN
5	Apakah anda cepat menguasai cara penggunaan aplikasi smartgift ini?

Berikut ini adalah perhitungan persentase dari hasil kuesioner pertanyaan kelima:

Tabel 14 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima

No	Keterangan	Jawaban Responden	Skor
1	Sangat Setuju	17	85
2	Setuju	10	40
3	Ragu-ragu	1	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		30	132

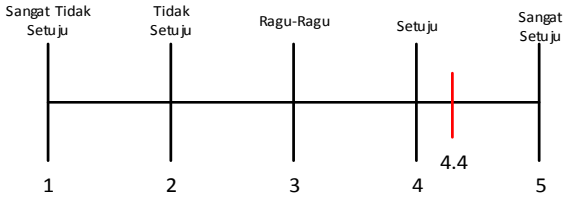
Dari hasil diatas dapat dihitung nilai persentasenya seperti berikut:

$$Rata - rata = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ responden}$$

$$Rata - rata = \frac{132}{30}$$

$$Rata - rata = 4.4$$

Hasil persentase mendapatkan hasil 4.4 dari 5 dengan data 30 responden. Berikut adalah gambar dari hasil penilaian kuesioner pertanyaan kelima;



Gambar 7 Hasil Penilaian Kuesioner Pertanyaan Kelima

Dapat disimpulkan dari pertanyaan keempat bahwa pengguna setuju aplikasi rekomendasi *smartgift* mudah untuk dipahami dan digunakan dalam melakukan aktivitas pada aplikasi

2.5.4. Kesimpulan Hasil Pengujian

a. Kesimpulan Hasil Pengujian *Blackbox*

Berrdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa semua proses yang ada pada aplikasi rekomendasi kado telah berjalan sesuai yang diharapkan.

b. Kesimpulan Hasil Pengujian Beta

Berdasarkan hasil pengujian beda didapatkan kesimpulan bahwa:

- Pengguna setuju bahwa aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian MBTI dapat mempermudah dalam menentukan jenis kado yang sesuai.
- Aplikasi rekomendasi *smartgift* memberikan kado sesuai dengan kepribadian dan barang yang di inginkan.
- Aplikasi rekomendasi *smartgift* memberikan kemudahan untuk mencarikan barang yang dijual sesuai dengan rekomendasi yang diterima pengguna.
- Aplikasi rekomendasi *smartgift* memberikan detail informasi lengkap tentang barang yang direkomendasikan.
- Aplikasi rekomendasi smartgift mudah untuk dipahami dan digunakan dalam melakukan aktivitas pada aplikas

3. PENUTUP

Pada bagian ini, menjelaskan tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun

dan telah dikembangkan serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pengembangan perangkat lunak sebelumnya.

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi yang didapat dalam pembuatan tugas akhir ini. dapat di ambil kesimpulan bahwa, dari tujuan PEMBANGUNAN APLIKASI REKOMENDASI KADO BERDASARKAN TIPE MYERS BRIGGS PADA API UCLASSIFY BERBASIS ANDROID adalah Membuat aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian seseorang, sehingga mempermudah memberikan rekomendasi dalam penentuan hadiah dan Memberikan informasi penjual kado melalui API penjualan online bukalapak, sehingga mempermudah pencarian kado tersebut. Berikut adalah hasil dari tujuan pembangunan aplikasi bandung near you yang telah di analisis dan di uji sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

a. Membuat aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian seseorang, telah terpenuhi. Dalam pengujian didapatkan hasil uji bahwa aplikasi rekomendasi kado berdasarkan kepribadian MBTI dapat mempermudah dalam menentukan jenis kado yang sesuai dan memberikan kado sesuai dengan kepribadian dan barang yang di inginkan.
b. Memberikan informasi penjual kado melalui API penjualan online bukalapak, telah terpenuhi. Dalam pengugujian didapatkan hasil uji memberikan kemudahan untuk mencarikan barang yang dijual sesuai dengan rekomendasi yang diterima pengguna, memberikan detail informasi lengkap tentang barang yang direkomendasikan dan mudah untuk dipahami dan digunakan dalam melakukan aktivitas pada aplikasi.

3.2 Saran

Dalam membangun aplikasi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu di kembangkan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran Agar sistem yang dibangun dapat bekerja dengan lebih baik, hendaknya dilakukan hal-hal sebagai berikut untuk saran pengembangan selanjutnya :

a. Penambahan Notifikasi jika ada teman yang berulang tahun serta memberikan rekomendasi.
b. Penambahan kriteria hobi dan kesukaan untuk data yang lebih lengkap.
c. Menggunakan *tool uClassify gender analyzer* untuk mengetahui jenis kelamin sehingga kado yang direkomendasikan dari kepribadian dan jenis kelamin, untuk data yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Tiffany, “Tipe Kepribadian MBTI,” May 2017. [Online]. Available: https://dosenpsikologi.com/tipe-kepribadian-mbti. [Diakses 12 November 2017]

[2] N, Safaat H. (2001). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung.

[3] Google, "Android lolipop," Android INC, [Online]. Available: https://www.android.com/results/#q=lolipop. [Accessed 15 Oktober 2017].

[3] G. Inc. "Introduction to Android". [Online] [Accessed 23 Oktober 2017]. Available: http://developer.android.com/guide/index.html.

[4] PRASETYO, Dikdik Dwi. (2005). *Solusi pemgraman berbasis web menggunakan PHP5*. Jakarta : PT Elex media Komputindo kelompok gramedia

[5] Jogiyanto (1990). *Analisis dan desain system informasi*. Yogyakarta : Andi Offset

[6] B, Hariyanto. (2003). *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java*. Bandung: Informatika.

[7] Whisnu. (2012). *GPS Pada Android*. Jakarta: Jasakom.

[8] J. Org. "Pengenalan JSON". [Online] [Accessed 20 Oktober 2017].. Available: HYPERLINK "http://www.json.org/json-id.html" http://www.json.org/json-id.html

[9] Krisjanti, G. E. (2016). Preferensi Konsumen Terhadap Merek Smartphone Berdasarkan Sistem Operasi. *Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Atma Jaya*, 2

[10] Fowler, Martin. (2005). *UML Distilled 3th Ed. Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*. Jakarta : Andi.

[11] Ivan Michael Siregar, S.T, M.T., Johannes Purba. (2012). *Membongkar Teknologi Pemrograman Web Service*. Yogyakarta : Gava Media.

[12] M, Arief. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*, Yogyakarta: ANDI.

[12] Suryana, Taryana., Koesheryatin. (2013). Pengantar Internet, html dan Javascript. Bandung : Mujahid Press.

[13] Y. Fauziah, "Aplikasi Iklan Baris Online menggunakan Arsitektur REST Web Service," Vols. Vol. 9, No. 2,, 2013.

[14] H. Handayani, "XAMPP," *it sharing for indonesia open knowledge community*, 2014.