BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial, oleh karena itu manusia perlu bersosialisasi dengan sesama manusia. Salah satu proses sosialisasi adalah saling memberi. Sebuah pemberian dapat berupa barang, uang, waktu dan tenaga. Dalam memberi pemberian berupa barang kepada seseorang diperlukan pertimbangan.

Orang seringkali bingung dalam memilih barang yang tepat untuk dijadikan hadiah. Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan hadiah, misalnya kisaran harga, keperluan, jenis barang, dan sebagainya. Setelah menentukan kriteria yang sesuai, kemudian menentukan dimana tempat untuk membeli barang tersebut. Masalah berikutnya yang timbul adalah tanggal yang tepat untuk memberikan hadiah tersebut.

Saat ini sistem yang terkomputerisasi sangat diminati, oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu untuk memilih hadiah yang sesuai dan menginformasikan tempat yang menjualnya. Selain itu dibutuhkan juga fitur yang dapat membantu untuk mengingatkan tanggal-tanggal penting tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada sub bab 1.1, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk membantu pemilihan barang untuk dijadikan hadiah?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampung informasi tempat-tempat yang menjual barang-barang yang biasa dijadikan hadiah?

3. Bagaimana membuat aplikasi dengan fitur pengingat tanggal-tanggal penting?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada subbab 1.2, maka dirumuskan tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Membuat program untuk membantu memilih barang untuk dijadikan hadiah dapat membantu pengguna dalam memutuskan barang yang akan dijadikan hadiah.
2. Membuat program yang dapat menampung informasi tempat-tempat yang menjual barang-barang yang biasa dijadikan hadiah dapat membantu pengguna untuk melihat tempat-tempat yang menjual barang yang biasa dijadikan hadiah.
3. Membuat fitur pengingat untuk tanggal-tanggal penting dapat membantu mengingatkan pengguna pada tanggal-tanggal penting yang seharusnya pengguna ingat.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini adalah batasan-batasan dari aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan hadiah dengan metode bayes berbasis web yang akan dibuat:

- Batasan Perangkat Keras

Batasan perangkat keras harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- Prosesor Pentium 4 1.7 GHz.
- Memory DDR2 1GB.
- Harddisk 40 Gb.
- Keyboard + mouse standard.

- Batasan Perangkat Lunak

Batasan perangkat lunak harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- Sistem operasi menggunakan Windows XP Professional.
- Bahasa Scripting yang digunakan Visual C#.
- Editor Pemrograman yang digunakan Visual Studio.NET 2008.

- Batasan Aplikasi

- Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi berbasis web.
- Aplikasi tidak menangani penjualan barang.
- Aplikasi tidak menangani penambahan, mengubah atau pengurangan kriteria untuk pendukung keputusan.
- Sistem pendukung keputusan menggunakan metode Naïve Bayes, dengan 3 kriteria:
 - Harga
 - Jenis Barang
 - Keperluan
- Pengolahan data yang akan dilakukan di aplikasi ini meliputi:
 - Mengelola data pengguna dan tanggal-tanggal penting pengguna
 - Fitur pengingat untuk tanggal-tanggal penting dengan cara menampilkan pada halaman pengguna

- Mengelola data tempat-tempat yang menjual barang-barang yang biasa dijadikan hadiah.
- Pada aplikasi ini hanya terdapat 4 hak akses:
 - User (pengunjung website ini)
 - Member (pengunjung yang telah mendaftarkan diri)
 - Toko (pengunjung yang telah mendaftarkan tokonya)
 - Administrator

1.5 Sumber Data

Pada pembuatan aplikasi ini penulis memperoleh data dan mengumpulkan data adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Pustaka, yaitu membaca dan mempelajari buku, diktat kuliah, dan sumber kepustakaan lain yang menunjang pembuatan aplikasi.
2. Sumber Digital, yaitu pencarian yang menunjang pembuatan aplikasi melalui artikel-artikel dari internet atau halaman web.
3. Survei, yaitu bertanya langsung pada responden untuk mengetahui pemikiran responden.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini merupakan intisari dari setiap bab yang terdapat pada laporan Tugas Akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian dari laporan ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan digunakan untuk mendukung pembangunan sistem yang ada.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan program yang telah dibuat sebagai hasil penelitian kerja praktek yang disertai penjelasan singkat mengenai fitur-fitur yang tersedia di dalam program tersebut.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA PENELITIAN

Bab ini membahas sistem dan melakukan uji coba atau implementasi sistem dengan menggunakan metode black box.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan secara keseluruhan dari hasil penelitian dan saran.