

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi yang sangat pesat sekarang ini terutama dalam bidang gadget telah menjadikan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Di dalam kecerdasan buatan, termasuk di dalamnya adalah Sistem Pendukung Keputusan yang yang berkemampuan mendukung analisis data. Dengan kata lain SPK adalah system berbasis computer yang interaktif, yang membantu pengambilan keputusan memanfaatkan data dan model untuk menyelesaikan masalah-masalah yang tak terstruktur. dalam rekomendasi ini menggunakan metode AHP, Saat ini kebutuhan manusia akan teknologi sangatlah penting untuk menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari, yang berarti dukungan informatika akan bidang teknologi modern menjadi sangat dibutuhkan termasuk metode untuk membantu analisisnya sehingga dihasilkan rekomendasi yang lebih optimal. Salah satunya yaitu dalam rekomendasi untuk memilih gadget yang sesuai dengan kebutuhan.

Saat ini gadget yang paling diminati oleh masyarakat yaitu *smartphone* dan tablet, keduanya memiliki fungsi yang sama. Baik *smartphone* dan tablet yang ada saat ini banyak varian tipe dan merek yang beredar, semakin banyak jenis, tipe dan merek perangkat elektronik tersebut mengakibatkan para calon pembeli bingung karena banyaknya pilihan dan fungsi yang ditawarkan oleh perangkat elektronik yang berbeda-beda tersebut. Kebanyakan masyarakat yang tidak mengetahui fungsi dan

kegunaan *smartphone* tersebut menjadi salah dalam pembelian *smartphone* sehingga dapat mengakibatkan tidak tepatnya fungsi *smartphone* dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengusulkan membuat aplikasi perangkat lunak yang dapat memberikan rekomendasi kepada masyarakat dalam memilih jenis, tipe dan merek *smartphone* yang sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Aplikasi rekomendasi untuk memilih gadget berbasis android”.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi pokok permasalahan dari latar belakang masalah di atas adalah apakah aplikasi yang dibuat dapat memberikan rekomendasi dalam memilih gadget sesuai dengan jenis, tipe dan merek yang diharapkan.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam aplikasi rekomendasi untuk memilih gadget berbasis android antara lain:

- a. Pengguna aplikasi ini adalah penjual dan pembeli yang mempunyai perangkat android
- b. Dalam aplikasi ini pembeli menggunakan perangkat android untuk mengetahui rekomendasi.
- c. Admin melakukan input data *smartphone* melalui website.
- d. RDMS (*Relational Database Management System*) yang digunakan adalah MySQL sebagai penyimpanan kebutuhan data.

- e. PHP (PHP Hypertext Preprocessor) digunakan sebagai bahasa script server-side yang menghubungkan aplikasi Client Android dengan MySQL.
- f. *Smartphone* terdiri dari 3 merek samsung, sony, dan asus, daftar harga dan stok oleh ALVA JAYA CELLULAR
- g. Terdiri dari 30 tipe *smartphone*

1.4. Tujuan

Memberikan rekomendasi kepada masyarakat dalam memilih jenis, tipe dan merek *smartphone* yang sesuai dengan yang diharapkan.

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat aplikasi ini memberikan rekomendasi bagi masyarakat umum, untuk mengetahui tipe *smartphone* dengan harga dan kualitas terjangkau, membantu membandingkan harga yang lebih murah dengan *spesifikasi* yang di harapkan.

1.6. Sistematika penulisan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang ide penelitian secara rinci meliputi, latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Menjelaskan tentang referensi dari penelitian ini yang berkaitan serta acuan dari pelaksanaan penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya : Data, Peralatan, Prosedur Analisis dan Rancangan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan penelitian dari aplikasi sampai sistem yang telah diuji coba.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.