

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sebuah Bentuk perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah *gadget*. *Gadget* ialah salah satu perlengkapan ataupun benda elektronik kecil yang saat ini memiliki kegunaan spesial yang kerap memiliki inovasi baru. Tidak hanya digunakan untuk menolong dengan adanya *gadget* sangat mempermudah kehidupan manusia *gadget* seringkali dijadikan *style* hidup warga modern. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi saat ini *gadget* telah dilengkapi berbagai macam aplikasi yang bisa disesuaikan sesuai dengan keinginan pengguna yang biasa kita sebut *smartphone*. *Smartphone* menyediakan berbagai macam fitur seperti camera, MP3, GPS, *website browsing*, *calling*, *e-mail*, *gaming*, serta *social networking servis* (SNS) yang tergabung dalam satu *portable*.

Seiring berkembangnya zaman teknologi pun semakin berkembang pesat, gawai merupakan bukti dari kemajuan teknologi. Peran gawai dalam kehidupan sehari-hari semakin berkembang, di era sekarang, ketergantungan orang pada teknologi dan layanan yang disediakan oleh gawai telah mencapai pada tingkatan tersendiri [1]. Seolah manusia tidak bisa dipisahkan oleh gawai, dalam setiap pergerakan yang dilakukan oleh manusia selalu melibatkan gawai. Generasi Z memiliki kecenderungan terhadap gawai sehingga membentuk psikologi bahwa manusia bergantung pada gawai.

Di zaman sekarang ini penggunaan gawai sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan gawai dapat memudahkan pekerjaan manusia dari aktivitas sehari-hari dan juga kita bisa berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara mudah. Teknologi dewasa ini sangat berperan dalam melancarkan komunikasi secara jarak jauh dan mendapatkan informasi secara efisien sehingga tugas dan pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah tanpa terpaku jarak [2].

Penggunaan gawai sangat berperan penting bagi kehidupan manusia, dari usia remaja sampai dewasa dan paling utama dalam keseharian mahasiswa. Dalam lingkungan mahasiswa, gawai menjadi alat yang memudahkan mahasiswa untuk mencari berbagai informasi, mempermudah mahasiswa untuk memenuhi berbagai macam keperluan mahasiswa. Ketergantungan gawai mengantarkan pada dua sisi, positif dan negatif. Hal yang dipandang positif dari gawai adalah mempermudah komunikasi, berbagi informasi, kabar terhadap sesama, dan mempermudah Pendidikan. Gawai juga memiliki dampak negatif seperti kecanduan aktif berjam-jam, menghabiskan waktu, dan kurang bersosialisasi secara langsung. Salah satu manfaat dari gawai itu sendiri adalah mempermudah pekerjaan mahasiswa. Keberadaan gawai sudah menjadi bagian penting dari aktivitas sehari-hari mahasiswa. Mulai dari mencari informasi mengenai materi kuliah, untuk menyelesaikan tugas, mencari berita atau informasi terkini, dan masih banyak lagi aktivitas lainnya [3]

Gawai berkembang untuk memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari layaknya kebutuhan primer bagi kehidupan manusia. Dibalik segala kemudahan yang didapatkan, terdapat dampak positif dari penggunaan gawai yaitu menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan. Selain dampak positif, terdapat dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu memberikan efek kurang baik pada kesehatan tubuh [4].

Penelitian yang dilakukan dengan Skor Kecanduan Smartphone versi singkat (SAS-SV)  $\geq 31$ , menyelesaikan intervensi yang diberikan sebanyak 8 kali selama periode 2 bulan, bersedia menandatangani formulir persetujuan untuk menjadi responden. Penelitian yang dilakukan dengan Skor Kecanduan Smartphone versi singkat (SAS-SV)  $\geq 31$ , menyelesaikan intervensi yang diberikan sebanyak 8 kali selama periode 2 bulan, bersedia menandatangani formulir persetujuan untuk menjadi responden. Penelitian ini menggunakan alat Smartphone Addiction Short Version (SAS-SV) sebelum dan sesudah intervensi. Jumlah sampel sebanyak 35 orang. Pelaksanaan program terapi CBT dilakukan

dengan format kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 sampai 4 anggota kelompok. Pada pelaksanaannya terdapat 3 fase program terapi pada setiap sesinya berdasarkan manual program terapi CBT. penelitian yang membahas tentang “Penerapan Algoritma K-NN untuk Klasifikasi *Gamers* Usia Sekolah” dalam penelitian ini akan dilakukan klasifikasi terhadap siswa pada sekolah Kristen kalam kudus dalam hal mengetahui sejauh mana *game online* turut memberi pengaruh terhadap keseharian dan pencapaian prestasi akademik siswa. Hasil dari penelitian ini menggunakan sistem berbasis web dan diterapkan metode K-NN dalam mengklasifikasi data siswa menjadi lebih cepat dan mudah, serta dapat membantu para guru di sekolah [5].

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa kecanduan gawai dapat mempengaruhi performa akademi mahasiswa, Kesehatan mental, interaksi sosial, dan pola tidur. Oleh karena itu penting untuk mengidentifikasi apakah kita sedang mengalami kecanduan terhadap gadget atau tidak [4]. Klasifikasi tentang kecanduan gawai penting karna menyangkut dengan kesadaran, pemahaman dan pengendalian diri untuk oleh karena mengidentifikasi dan mengklasifikasikan kecanduan gawai terhadap mahasiswa guna mendukung upaya pencegahan intervensi yang tepat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Menganalisis klasifikasi kecanduan gawai terhadap mahasiswa menggunakan SAS-SV dengan metode K-Nearst Neighbor
2. bagaimana cara mengklasifikasi kecanduan gawai menggunakan SAS-SV dengan metode algoritma K-Nearst Neighbor?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Output yang dikeluarkan yaitu tingkat kecanduan gawai terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Data yang digunakan adalah data primer diperoleh dari pengisian kuisioner.
3. Pengaruh kecanduan penggunaan gawai bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui pengaruh klasifikasi kecanduan gawai terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menganalisa mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta terhadap kecanduan gawai menggunakan SAS-SV dengan metode algoritma K-Nearst Neighbor.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Instansi  
Sebagai bahan masukan dalam perancangan upaya perubahan pengetahuan dan sikap mahasiswa terhadap *smartphone*.
2. Bagi peneliti  
Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi peneliti:
  - a. Melakukan penerapan pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan di Fakultas Teknik Komputer Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
  - b. Mengukur serta memahami tingkat kemampuan penulis dalam melakukan perancangan sebuah aplikasi.
  - c. Menambah wawasan tentang aplikasi SAS-SV dean metode algoritma K-Nearst Neighbor.
3. Bagi Univesitas Amikom Yogyakarta  
Berikut adalah manfaat yang didapatkan bagi Fakultas Teknik Komputer Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta:

- a. Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam melakukan penelitian yang dilakukan bersama mahasiswa dan instansi terkait.
- b. Untuk menjadi acuan referensi bagi mahasiswa lain dalam melaksanakan penelitian yang serupa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar proses penelitian bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian. Uraian bab-bab tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Contoh :

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini dilakukan penjabaran terhadap atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dilakukan penjabaran terhadap ragam perbandingan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan tinjauan pustaka.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini memberikan penjelasan terhadap metode yang digunakan di dalam melakukan analisis klasifikasi kecanduan.

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab tersebut akan memberikan penjelasan terhadap implementasi dan penjelasan hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam pengujian.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini adalah bagian akhir dari penelitian yang dilakukan, yang didalamnya berisikan kesimpulan dan saran yang berasal dari seluruh isi laporan penelitian.