

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di saat sekarang dunia komunikasi sudah semakin global dimana setiap orang di belahan dunia lain dapat terhubung melalui jaringan internet. Teknologi internet telah menjadi bagian kehidupan masyarakat yang tidak terpisahkan. Berbagai informasi seperti berita terbaru, *email*, *game*, ilmu pengetahuan, dan sajian lainnya telah membuat masyarakat merasa bahwa akses internet adalah kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini membuat orang semakin berusaha untuk membuat alternatif baru untuk mengakses internet secara cepat, tanpa menggunakan komputer.

Perangkat mobile (*mobile device*), dalam hal ini telepon selular (ponsel) saat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja. Dengan ditemukannya *Wireless Application Protocol* (WAP), memungkinkan sebuah telepon selular dapat mengakses informasi di internet layaknya menggunakan komputer. Dengan WAP, pemakai telepon selular cukup mengaktifkan fasilitas WAP di ponselnya dan memilih menu yang disediakan. Saat ini pengguna ponsel telah jauh melebihi jumlah pengguna komputer di seluruh dunia.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, telah dikembangkan pula suatu teknologi yang menggabungkan cara berfikir manusia dengan mesin untuk mengambil keputusan, pemecahan masalah, dan belajar, yang disebut

dengan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*). Sistem pakar merupakan salah satu bidang teknik kecerdasan buatan yang cukup diminati karena penerapannya diberbagai bidang baik bidang ilmu pengetahuan maupun bisnis yang terbukti sangat membantu dalam mengambil keputusan dan sangat luas penerapannya.

Kucing adalah salah satu hewan peliharaan paling populer di dunia. Dan jumlah jenis kucing ras di seluruh dunia sangat banyak. Setiap ras memiliki ciri khusus, tapi karena sering terjadinya kawin silang antar ras, banyak kucing yang hanya dikelompokkan berdasarkan ciri fisik yang dimilikinya. Sistem pakar yang bisa memberikan informasi untuk menentukan suatu ras kucing secara cepat dan tepat sangatlah dibutuhkan. Hal inilah yang mendorong pembangunan sebuah sistem pakar untuk menentukan ras pada kucing.

Dengan menggunakan ponsel, penyampaian informasi bisa dilakukan dengan cara pengguna ponsel melakukan *request* sesuai yang ada di dalam menu, kemudian sistem akan memprosesnya dan menampilkan hasilnya di layar ponsel. Mudah-mudahan aplikasi ini bisa digunakan dengan baik lagi dan bisa mendorong pengguna internet untuk lebih menyempurnakan penggunaannya sehingga bermanfaat bagi semua.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengidentifikasi ras kucing berdasarkan ciri yang dimiliki kucing.

2. Bagaimana caranya membuat aplikasi agar bisa di tampilkan secara optimal dalam mobile device (ponsel).
3. Bagaimana cara menampilkan, mengedit, menambahkan, dan menghapus data di dalam sistem pakar.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan agar pembahasan tidak menyimpang dari masalah yang diteliti, sehingga mudah dimengerti maksud dan tujuan dari penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis membatasi pada:

1. Pembuatan sistem pakar untuk mengidentifikasi ras kucing.
2. Penelitian hanya dilakukan pada kucing dengan ras tertentu (tidak semua ras bisa ditampilkan, dan hanya 30 ras kucing yang diidentifikasi).
3. Perangkat mobile yang digunakan adalah handphone ataupun PDA phone yang mendukung aplikasi WAP.

D. Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah menghasilkan suatu aplikasi WAP yang dapat mengidentifikasi ras pada kucing. Yang dapat di tampilkan dalam suatu mobile device, yaitu telepon selular (ponsel). Sehingga mudah dalam pemakaiannya karena tidak perlu mengakses internet dari komputer, melainkan menggunakan ponsel.

Sedangkan manfaatnya adalah :

1. Dengan adanya aplikasi sistem pakar untuk mengidentifikasi ras pada kucing ini diharapkan *user* bisa mengetahui termasuk ras apakah

kucingnya. Dan juga bisa mengetahui ciri-ciri lain yang dimiliki kucing berdasarkan jenis rasnya.

2. Dengan adanya aplikasi sistem pakar untuk mengidentifikasi ras pada kucing ini diharapkan para pengguna ponsel bisa melakukan pertukaran informasi dengan lebih mudah dan efisien, yaitu menggunakan ponsel.

E. Metodologi Penulisan

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada pembuatan aplikasi antara lain:

1. Analisis

- a. Mengadakan studi pustaka ke perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.
- b. Mencari di website yang berhubungan dengan objek yang dicari untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan.

2. Pengamatan (Observasi).

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap sifat dan ciri yang ada pada kucing (tidak dilakukan pada setiap jenis ras kucing).

3. Perancangan

- a. Perancangan sistem dilakukan dengan melakukan permodelan dan penyusunan sistem menggunakan perancangan *tree*.
- b. Perancangan tampilan (*interface*) layer dan struktur menu.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

Bab I . Pendahuluan

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi. Diantaranya menjelaskan tentang sistem pakar dan penyampainnya dengan menggunakan WAP. Serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program ini.

BAB III. Perancangan Sistem

Dalam bab ini menjelaskan rancangan sistem yang digunakan untuk membuat program, di antaranya perancangan DFD, database, dan perancangan menu.

Bab IV Implementasi

Dalam bab ini akan membahas tentang implementasi sistem pakar untuk mengidentifikasi ras pada kucing menggunakan php, MySQL dan wml yang hasilnya bisa dites dengan menggunakan WAP Emulator. Serta langkah-langkah untuk *upload* di internet setelah program selesai dibuat.

BAB V. Penutup

Dalam bab ini sebagai penutup yang berisi tentang kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan dan memberikan saran-saran perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

