

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Infinix merupakan sebuah perusahaan elektronik bagian dari TRANSSION group yang berkantor pusat di Hongkong dengan pabrik di Shenzhen, R&D di Shanghai. Didirikan pada tahun 2013. Tokoh penting di balik perusahaan ini adalah Andy Yan selaku presiden dan Benjamin Jiang selaku CEO Infinix, kedua orang tersebut memiliki pengalaman dan latar belakang yang kuat dalam industri elektronik di Cina. Ekspansi Infinix ke benua Asia dimulai dari negara Indonesia dengan menghadirkan ponsel Infinix seri NOTE 2 (X600) pertama kali pada 9 Juni 2015, bekerjasama secara eksklusif dengan LAZADA. Penjualan kilat perdana Infinix NOTE 2 pada 24 Juni 2015 menuai sukses ditandai dengan 2,800 unit terjual habis dalam 28 menit di LAZADA Indonesia.

[1]

Infinix NOTE 2 (X600) memiliki spesifikasi yang mumpuni pada zamannya, namun setelah 3 tahun berlalu terjadi perkembangan aplikasi android yang cukup pesat, Infinix NOTE 2 (X600) terasa berat dalam menjalankan aplikasi yang ada untuk saat ini, contoh game mobile Rules Of Surfifal pada Januari 2017 untuk versi 1.180271.182850 berukuran 730Mb, sedangkan untuk versi 1.204011.213685 terbaru saat ini berukuran 2.980Mb [2]. Dan juga dikarenakan sistem ROM *smartphone android* yang dibatasi update ROM setelah 2 tahun pemakaian.

Dengan dasar dari *smartphone Android* yang bersifat *open source* [3], pengguna *smartphone Android* dapat melakukan porting terhadap ROM dengan melalui sistem *ROOT access* pada *smartphone android*. Banyak hal yang dapat di optimalisasi seperti menghilangkan aplikasi yang diselipkan pihak ketiga dalam ROM *smartphone Android*, dimana aplikasi pihak ketiga yang tidak dibutuhkan dapat memperlambat kinerja dari *smartphone Android*, aplikasi tersebut sering disebut sebagai *bloatware*, pada ROM *official* terdapat banyak *bloatware* yang tentunya menguras banyak *internal storage* dan RAM menyebabkan semakin beratnya kinerja sistem android, hal tersebut sering menyebabkan *force close* pada saat menjalankan aplikasi, atau bisa lebih parah akan terjadi *reboot* dengan sendirinya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian yang berjudul "Remastering Sistem Operasi Android 6.0 Marshmellow Untuk Meningkatkan Performa Smartphone". *Remastering* ditujukan untuk menghilangkan *bloatware* yang memperlambat kinerja *smartphone* sehingga setelah proses *remastering*, pengguna *smartphone* dapat merasakan perbedaan yang lebih baik pada kinerja *smartphone* yang digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan di selesaikan dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana cara memaksimalkan kinerja *smartphone Android Marshmellow* dengan *Remastering*?

1.3 Batasan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yang terbatas, untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dari tujuan, serta agar penelitian ini lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Penulis melakukan *remastering system* untuk meningkatkan performa *smartphone* dengan menghilangkan *bloatware*.
- b. *Smartphone* yang dipakai oleh penulis adalah Infinix X-600.
- c. *Base OS Android* yang digunakan penulis adalah *Marshmellow (M)* versi 6.0.1.
- d. Versi kernel pada *smartphone* yang digunakan adalah 3.18.19.
- e. *Base ROM Android* yang dipakai adalah official ROM XUI versi 1.N.4.4.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah dibahas, tujuan penyusunan proposal penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk berbagi pengetahuan tentang sistem operasi *Android*
- b. Untuk memberikan solusi terhadap kurangnya kinerja *smartphone Android* dari vendor terkait dengan *remastering*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca antara lain :

- a. Pengguna *android* Infinix Note 2 (X600) dapat mengetahui peningkatan performa *smartphone* Infinix Note 2 (X600) setelah dilakukan *remastering*.
- b. Data dan hasil percobaan yang saya lakukan dapat menjadi referensi bagi pengguna *smartphone* Infinix Note 2 (X600) bila ingin meningkatkan performa *smartphone* dengan metode yang saya gunakan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode peencarian data dari buku, artikel, tutorial, jurnal, buku refrensi, *browsing* di internet dan sumber lainya untuk mendalami tentang konsep-konsep yang berkaitan tentang penelitian.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan mengamati langsung hasil pengujian sebagai berikut:

- a. Pengujian awal sebelum dilakukan *remastering* menggunakan aplikasi mobile bernama "Antutu Benchmark" untuk melihat skor yang didapatkan.

- b. Pengujian dengan melihat penggunaan ruang internal storage dan RAM sebelum dilakukan *remastering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai laporan penelitian yang akan dibuat, adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

1.7.2 BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini mengurai tentang dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan utama dalam analisis, perancangan dan implementasi.

1.7.3 BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang bagaimana menganalisis dan merancang sistem yang akan dibangun meliputi identifikasi masalah, perancangan, analisis pemecahan masalah, perancangan kebutuhan perangkat, analisis penggunaan, optimasi sistem dan perangkat.

1.7.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi dan pembahasan yang telah dirancang sebelumnya.

1.7.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

