

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini sudah banyak masyarakat yang sudah memiliki *smartphone* yang canggih bersistem operasi android dan akan selalu dibawa kapan dan dimanapun mereka berada. Dengan berbagai macam merk dan spesifikasi tersendiri. Harga yang bervariasi dari harga yang murah sampai *smartphone* yang berharga sangat mahal sekalipun masyarakat rela mengeluarkan biaya untuk *smartphone* yang mereka dambakan. Sehingga banyak kalangan masyarakat yang kini dapat memilikinya dengan sangat mudah.

Suatu ketika disaat berada di semester 4, penulis mendapatkan mata kuliah yang sangat diminatinya. Mata kuliah tersebut adalah Kecakapan Antar Personal (KAP), mata kuliah tersebut menerangkan bagaimana kita dalam bersikap di masyarakat dan mengajari penulis untuk mengetahui berbagai macam kepribadian manusia yang beragam. Materi yang dijelaskan adalah materi tentang kepribadian manusia. Kepribadian manusia yang dijelaskan adalah sifat manusia yang mempunyai sifat Sanguin, Plegmatis, Melankolis dan Koleris. Banyak pelajaran yang dapat diambil di pelajaran tersebut. Namun tidak banyak masyarakat mengetahui sifat dari mereka masing-masing.

Dari kejadian tersebut, penulis memperoleh ide untuk membuat aplikasi "Memprediksi Kepribadian Manusia" untuk membantu masyarakat yang belum mengerti sifat dari diri mereka masing-masing. Dari kekuatan yang ada di dalam

diri mereka sampai kelemahan apa saja yang harus dikurangi untuk membuat orang lain lebih menghargai diri mereka sendiri.

Aplikasi tersebut dapat berjalan di *smartphone* yang bersistem operasi android. Dan untuk menggunakan aplikasi tersebut dibutuhkan koneksi atau harus online pada *smartphone*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana cara membuat aplikasi mobile berbasis android untuk membantu masyarakat mengetahui apa kepribadian yang mereka miliki?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi yang akan di buat ini lebih terarah fungsinya, maka penulis memberikan batasan masalah yang dapat di selesaikan oleh aplikasi ini:

1. Aplikasi ini hanya berjalan di operating system android
2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan secara online.
3. Aplikasi ini hanya menggunakan Algoritma Bayes.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk:

1. Membuat aplikasi mobile berbasis android yang dapat membantu masyarakat mengetahui sifat dasar mereka.
2. Sebagai syarat kelulusan program strata satu pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode Studi Pustaka ini dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan referensi seperti dari buku, *paper*, jurnal dan sumber sumber lain yang memiliki materi serupa agar bisa dijadikan referensi dan untuk menunjang pencapaian tujuan tugas akhir

1.5.2 Analisis

Pada metode ini dilakukan analisis SWOT, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Analisis ini digunakan untuk menentukan dasar yang akan dibutuhkan untuk membuat aplikasi mobile ini. Dan dengan menggunakan algoritma Bayes dapat diimplementasikan di dalam aplikasi android mobile ini, dalam kasus ini Algoritma yang akan dianalisis adalah Algoritma Bayes.

1.5.3 Perancangan

Merupakan tahap awal dalam penelitian sistem perlu adanya perencanaan agar tujuan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Langkah yang dilakukan dalam proses perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem yang digunakan

Menggunakan alur yang terstruktur dengan menggunakan flowchart. Dengan menggunakan perancangan ini sistem akan lebih terstruktur dengan mengikuti alur yang tepat dan benar.

Metode perancangan system yang digunakan selanjutnya menggunakan DFD.

2. Memahami rancangan sistem pakar sesuai data yang ada dan mengimplementasikan model yang diinginkan oleh pengguna.

3. Perancangan pohon keputusan *Bayes*.

Metode ini merupakan suatu pengandaian data yang dikumpulkan diposisikan sebagai suatu pohon yang memiliki cabang, dimana cabang dari pohon tersebut memiliki keterkaitan yang sangat kuat diantara satu dan lain di dalamnya.

4. Perancangan antar muka pengguna aplikasi

Metode ini merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam pembangunan program. Hal ini dikarenakan tampilan yang menarik dan panduan fitur-fitur atraktif dan menarik dapat membuat interaksi yang sangat baik dalam pengoprasian program penulis.

5. Perancangan basis data pakar

Perancangan basis data pakar diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber dan buku-buku yang direkomendasikan oleh narasumber.

1.5.4 Testng

Selanjutnya di tahap ini dilakukan pengujian / Testing menggunakan White Box Testing dan Black Box Testing apakah aplikasi mobile ini sudah bekerja dan apakah hasil akhirnya sudah sesuai dengan harapan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan Latar Belakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang pengenalan sistem secara umum dan perangkat lunak yang akan digunakan dalam penyusunan sistem pakar ini.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang gambaran proyek sistem yang diusulkan, semua analisis yang digunakan dan studi kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahapan analisis hingga testing dan hasilnya.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.