

BAB I

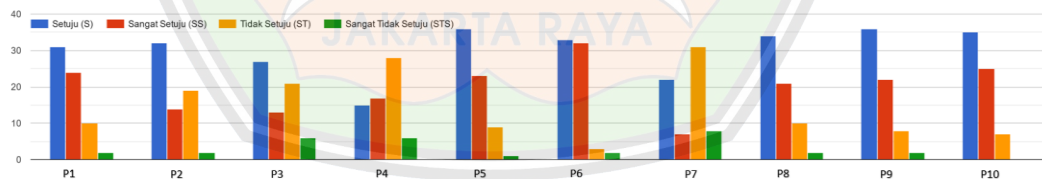
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laptop merupakan salah satu peralatan komputasi yang dapat membantu manusia dalam menjalankan aktifitas atau pekerjaan. Penggunaan alat ini cenderung mengalami peningkatan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan profesi. Dengan banyaknya jumlah pengguna maka potensi kerusakan pada laptop semakin besar. Kerusakan laptop secara umum dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kerusakan *hardware* (perangkat keras) dan kerusakan *software* (perangkat lunak) dimana kerusakan hardware lebih sulit diatasi dan memakan biaya yang mahal serta pengerjaan yang lama. Permasalahan kerusakan laptop sendiri dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan pengguna mengenai perangkat laptop dan sikap pengguna yang hanya peduli terhadap tugas pemakaiannya saja, sehingga masalah teknis akan diserahkan pada seorang teknisi.

Salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan dan layanan service adalah pelita *computer* yang terletak di Bekasi. Selain itu juga menjual berbagai perangkat keras (*hardware*) serta menerima jual beli laptop baru maupun second.

Pada pelita *computer* ditahun 2022 dalam 4 bulan terakhir (Juni, Juli, Agustus, September) dan hanya mengambil 15 jenis kerusakan yang sering terjadi pada RAM, HDD, LCD dan *keyboard*.



Gambar 1. 1 Diagram Hasil *Kuesioner* (2022)

Dari gambar 1.1 diatas dengan presentase pernyataan 5 yaitu sebanyak 55% responden yang setuju, maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat lebih memilih melakukan perbaikan laptop melalui teknisi dibandingkan dengan diperbaiki secara mandiri. Terdapat presentase pernyataan 45 yaitu sebanyak 43% responden yang tidak menyetujui perbaikan secara mandiri sebab kurangnya pengetahuan dalam kerusakan serta perbaikan pada laptop ini menjadi inti masalah dalam penelitian ini. Informasi yang diharapkan dapat mengatasi kerusakan yang terjadi. Kondisi seperti

ini yang menjadi dasar dalam penelitian ini untuk membuat sebuah sistem yang bisa mempermudah pengguna untuk mendeteksi kerusakan pada *hardware* laptop. Terdapat metode algoritma yang cocok untuk memecahkan masalah, yaitu salah satunya adalah metode algoritma *Naïve Bayes*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu algoritma *Naïve Bayes*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka peneliti mengambil judul **“Sistem Pakar Deteksi Kerusakan Laptop Menggunakan *Naïve Bayes* Pada Pelita Computer”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem pakar deteksi kerusakan laptop pada pelita *computer*.
2. Minimnya pengetahuan user mengenai kerusakan yang terkait pada laptop.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan algoritma *naïve bayes* dalam mendeteksi kerusakan laptop pada Pelita *Computer*?
2. Bagaimana perancangan aplikasi untuk mendeteksi kerusakan laptop pada Pelita *Computer*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya membahas dalam mendeteksi kerusakan komputer pada Pelita *Computer*.
2. Data kerusakan didapat dari wawancara pihak toko yang sering terjadi pada bulan Mei 2022 sampai Juli 2022, penulis membatasi kerusakan hanya sampai 15w jenis kerusakan.

1.5 Tujuan Dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan penulis dari penelitian pada Pelita *Computer* adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem pakar deteksi kerusakan laptop pada pelita *computer*
2. Mempermudah pelanggan untuk mengetahui dan memahami kerusakan pada laptop.
3. Dapat dijadikan media dalam memasarkan jasa service kerusakan laptop pada Pelita *Computer*.

1.5.2 Manfaat

1. Memberikan kemudahan untuk teknis dalam melakukan perbaikan/service laptop.
2. Memberikan pengetahuan bagi user akan kerusakan yang terjadi pada laptop.

1.6 Sistematika Penulisan

sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5(lima) bab, berikut penjelasan tentang masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum latar belakang penulisan tugas akhir, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, Batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan judul skripsi yang diambil, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan implementasi, algoritma, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan topik yang diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang pengumpulan data, metode yang diimplementasikan pada penelitian yaitu metode pengembangan sistem baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang Langkah-langkah tahapan dalam perancangan program, tahap uji coba evaluasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Akhir dari bab ini penulis memberika kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

