

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi yang terus menjadi maju, dimana teknologi tumbuh terus menjadi mutakhir salah satunya teknologi komunikasi. Demikian pula dengan pertumbuhan telepon genggam (hp) yang telah bertransformasi jadi smartphone. Fitur tersebut bisa menaruh informasi berarti serta pengingat apa yang wajib dicoba. Smartphone ataupun ponsel pintar merupakan suatu ponsel yang mempunyai guna semacam pc, umumnya mempunyai tampilan layar sentuh, dilengkapi dengan akses internet serta sistem pembedahan yang sanggup melaksanakan aplikasi. Smartphone membolehkan pengguna buat melaksanakan komunikasi via suara ataupun bacaan, melaksanakan guna semacam Personal Digital Assistant (PDA), mengakses email, internet serta Global Positioning System (GPS), menunjukkan serta mengedit dokumen serta informasi dan mengakses internet dengan Wi- Fi.

Hadirnya smartphone menimbulkan pergantian besar pada kehidupan manusia tercantum di golongan Generasi Alpha. Pergantian ini dapat menyuguhkan perihal positif pula membagikan akibat negatif yang mengecam pertumbuhan Generasi Alpha. Smartphone membuat banyak mahasiswa lebih asik serta padat jadwal dengan perlengkapan tersebut, orang lebih suka bermain serta berhubungan dengan jejaring sosial. Tidak hanya itu smartphone pula mempunyai akibat pada penggunaannya. Mencermati fenomena yang demikian ini, menjadikan Smartphone sangat menarik serta membuat orang jadi kecanduan.

Dengan terjadinya pandemi COVID- 19 yang membagikan akibat di bidang pendidikan membuat anak sekolah dan belajar dari rumah secara daring. Terdapatnya pembatasan kegiatan keluar rumah sehingga penggunaan smartphone menjadi lebih intensif serta membuat anak menjadi kecanduan, ditambah kurangnya pengawasan orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak. Sebaliknya pada keadaan *new normal*, orang tua kembali bekerja di luar rumah sehingga pengawasan pemakaian smartphone pada anak kurang bisa dipantau dengan baik.

Kecanduan smartphone membuat stres dan tidak ada cara bagi individu untuk mengendalikan konsekuensi yang dihasilkan dari perangkat, membuat mereka lebih

bergantung padanya. Memanfaatkan smartphone adalah salah satu bentuk stres paling umum yang dialami orang, termasuk stres yang disebabkan oleh kehidupan profesional mereka. Dalam hal ini smartphone memiliki kemampuan untuk membangkitkan kegembiraan dan menimbulkan stres sepanjang hari.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aziz, (2022) Kecenderungan pemakaian smartphone yang berlebihan dan tidak tepat dapat menyebabkan kecanduan yang dampaknya dapat mengganggu interaksi sosial dengan masyarakat sekitar serta merusak kesehatan mata, banyak orang yang tidak menyadari bahwa adanya perubahan yang dialami ketika mulai kecanduan terhadap smartphone dengan akurasi sebesar 86,67%.

Uraian pernyataan diatas, peneliti simpulkan dengan memiliki ketertarikan melakukan sebuah penelitian berjudul “Aplikasi Deteksi Kecanduan Smartphone Menggunakan Metode RAD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi masalah – masalah yang merupakan dasar bagi pembahasan penelitian ini. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya perhatian orangtua terhadap penggunaan smartphone pada anak.
2. Penggunaan aplikasi pada smartphone anak tidak dapat terpantau oleh orangtua.
3. Orangtua tidak dapat membatasi penggunaan smartphone pada anak.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur aplikasi untuk membantu orang tua mengawasi penggunaan smartphone pada anak.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengawasi penggunaan aplikasi smartphone pada anak.
3. Membuat fitur aplikasi untuk membantu orang tua membatasi penggunaan smartphone pada anak.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Setelah menguraikan beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis juga secara singkat memberikan gambaran mengenai manfaat dari penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat Menambah wawasan atau pengetahuan penulis tentang penerapan *aplikasi deteksi kecanduan smartphome*.

2. Bagi Akademik

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi masukan atau sebagai referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan *Aplikasi Deteksi Kecanduan Smartphone* klasifikasi menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi masyarakat adalah dapat mempermudah mengatasi kecanduan smartphome secara tepat sehingga sesuai dengan kualifikasi orangtua.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Pada penelitian yang akan dilakukan pada Tugas Akhir ini memiliki ruang lingkup. Berikut ini adalah ruang lingkup permasalahan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir, sebagai berikut:

1. Studi kasus yang penulis ambil dari penelitian ini yaitu berada dikalangan generasi Alpha.
2. Dalam penelitian ini hanya menghitung waktu penggunaan aplikasi smartphome.
3. Metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)*.
4. Smartphone yang digunakan berbasis Android dengan minimal versi 10.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini akan disusun secara sistematis dengan membaginya menjadi 5 bab secara rinci, sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Lingkup Tugas Akhir, Kerangka Berpikir dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dan menguraikan pembahasan tentang teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai referensi dalam penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan perihal objek penelitian yang akan penulis jadikan sebagai sumber data dan menjelaskan mengenai rancangan penelitian/kerangka tugas akhir.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan bab ini berisi mengenai pembahasan tentang proses *Rapid Application Development* yang dilakukan dengan menggunakan teknik dan data anak kecanduan smartphone yang digunakan dalam penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini, serta saran yang mungkin dapat bermanfaat dan dapat membantu pembaca untuk pengembangan yang lebih baik lagi.