

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Saat ini, teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga berbagai kemajuan dapat diakses dengan mudah. Seiring dengan kemajuan tersebut, komunikasi antarmanusia dapat dilakukan melalui berbagai sarana. Di antara berbagai media komunikasi, terdapat satu yang paling banyak digunakan, yaitu handphone. Penggunaan telepon genggam kini semakin meluas di masyarakat, mulai dari kalangan pengusaha, ibu rumah tangga, mahasiswa, pelajar, sopir, hingga anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa handphone tidak lagi dianggap sebagai simbol prestise, melainkan sudah menjadi kebutuhan utama untuk menunjang aktivitas bisnis, pekerjaan, organisasi, maupun keluarga (Purbasari, 2025).

Bagi masyarakat Indonesia, handphone telah menjadi kebutuhan pokok yang digunakan oleh semua lapisan, baik bawah, menengah, maupun atas. Perkembangan informasi yang begitu cepat membuat masyarakat sulit terlepas dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai alat komunikasi dua arah, handphone memungkinkan percakapan tanpa batas ruang dan waktu. Selain itu, fungsinya juga semakin beragam, mulai dari media hiburan, penyebaran informasi, hingga interaksi di media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Twitter.

Pada dasarnya, perkembangan teknologi dan dampaknya dalam kehidupan tidak dapat dihindari. Kemajuan ini telah memengaruhi gaya hidup dan perilaku masyarakat, termasuk di kalangan remaja. Orang tua cenderung bangga karena anak-anak mereka tidak tertinggal zaman. Handphone kini tidak lagi dianggap barang mewah, melainkan kebutuhan. Namun, banyak orang tua kurang memperhatikan batasan usia maupun dampak dari penggunaan handphone, sehingga cenderung hanya memenuhi permintaan anak tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin muncul.

Dengan fitur yang semakin canggih, handphone tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga bermain game, mengakses media sosial, menonton video, hingga belajar secara daring. Anak-anak, termasuk yang masih di bawah umur, menjadi pengguna aktif perangkat ini. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan fisik, psikologis, sosial, maupun akademik anak. Dampak tersebut antara lain kecanduan, berkurangnya kemampuan

bersosialisasi, gangguan tidur, serta penurunan prestasi belajar. Walaupun terdapat manfaat edukatif, potensi risiko dari penggunaan berlebihan tetap menjadi perhatian penting bagi orang tua.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian mengenai *Pengaruh Smartphone terhadap Anak di Bawah Umur Menggunakan Algoritma Naïve Bayes* dilakukan untuk menyajikan penjelasan yang lebih terstruktur dan mudah dipahami tentang sejauh mana penggunaan handphone memengaruhi anak-anak.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan Asmiati (2020), menunjukkan bahwa Algoritma Naïve Bayes dapat diterapkan untuk mengelompokkan dampak negatif penggunaan game online pada remaja milenial. Metode ini relatif mudah dipahami oleh pemula. Berdasarkan 100 data sampel yang diuji, diperoleh tingkat akurasi keseluruhan sebesar 89%. Secara lebih rinci, nilai Class Recall untuk kategori kecanduan mencapai 77,27%, sedangkan kategori normal sebesar 92,31%. Sementara itu, nilai Class Precision pada kategori kecanduan adalah 73,92%, dan pada kategori normal mencapai 93,51%.

Dengan berlandaskan penelitian terdahulu, penulis merancang sebuah sistem sederhana untuk membantu mengklasifikasi anak di bawah umur yang berpotensi mengalami kecanduan smartphone. Maka kemudian, riset ini mengusung judul **“Pengaruh Smartphone Terhadap Anak di Bawah Umur Menggunakan Algoritma Naïve Bayes”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana algoritma *Naïve Bayes* dapat digunakan untuk menganalisis dan memprediksi pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap anak dibawah umur?
2. Bagaimana kinerja algoritma *Nive Bayes* pada klasifikasi pengaruh *smartphone* terhadap anak dibawah umur

1.3 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya ialah:

1. Untuk mengetahui pola penggunaan *smartphone* oleh anak-anak dibawah umur

2. Untuk mengetahui keakuratan kinerja algoritma *Naïve Bayes* dalam sebuah penelitian.
3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengaruh positif dan negatif penggunaan *smartphone* terhadap anak

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Subjek penelitian ini difokuskan pada subjek anak-anak di bawah umur, khususnya mereka yang berusia 6 hingga 12 tahun dan masih berada pada tingkat pendidikan dasar.
2. Sumber data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang diberikan kepada orang tua atau wali murid mengenai penggunaan *smartphone* terhadap anak mereka, termasuk durasi, jenis aplikasi yang digunakan, dan waktu penggunaan
3. Jumlah dataset yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100 dataset.

1.5 Kerangka Pemikiran

Tabel 1. 1 Kerangka Pemikiran

Aspek	Penjelasan
<i>Problem</i>	Banyaknya orang tua yang mengeluh karena anaknya kecanduan memainkan <i>smartphone</i>
<i>Opportunity</i>	Pemanfaatan teknologi <i>data mining</i> di bidang sosial, peningkatan kesadaran masyarakat dan orang tua, pengembangan sistem prediksi otomatis
<i>Approach</i>	Membangun model menerapkan algoritma <i>naïve bayes</i>
<i>Software Development</i>	Sistem ini dikembangkan dengan memanfaatkan bahasa pemrograman Python.
<i>Result</i>	Terbentuknya model proses klasifikasi dengan algoritma <i>Naïve Bayes</i> yang dapat membedakan tingkat pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> pada anak di bawah umur ke dalam kategori tertentu, seperti <i>positif</i> , <i>negatif</i> , atau <i>netral</i> .

1.6 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, studi ini memanfaatkan metode penelitian tertentu, yaitu mengoperasikan metode CRISP-DM. Metode ini sangat cocok digunakan dalam penelitian berjudul Pengaruh *Smartphone* Terhadap Anak Dibawah Umur Menggunakan

Algoritma Naïve Bayes.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, kerangka pemikiran, serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Literatur

Bab ini berisi pembahasan teori-teori yang relevan sebagai landasan penelitian, serta tinjauan terhadap hasil penelitian terdahulu yang berkaitan.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan CRISP-DM, Proses ini meliputi lima langkah utama, dimulai dari Business Understanding sebagai dasar analisis, kemudian Data Understanding untuk mengenali karakteristik data, dilanjutkan dengan Data Preparation sebagai proses pembersihan data, Modeling untuk membangun model klasifikasi, dan diakhiri dengan Evaluation guna menilai performa model.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan proses implementasi model yang dirancang serta hasil analisis dari model tersebut.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian secara menyeluruh, serta saran dari peneliti yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.