

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri ponsel pintar di Indonesia semakin meningkat dalam dua tahun terakhir ini. Menurut perusahaan riset konsumen asal Jepang, GFK (*Gesellschaft für Konsumforschung*) tercatat sebanyak 8 juta ponsel pintar telah berhasil terjual pada kuartal pertama di tahun 2017 lalu. Jumlah ini meningkat sekitar 19 persen dibanding kuartal pertama di tahun 2016 silam.

GFK (*Gesellschaft für Konsumforschung*) juga menambahkan, perkembangan ponsel pintar mid-level telah bertumbuh secara value di Indonesia. Peningkatan tersebut sekitar 33,5 persen dalam kuartal pertama di tahun 2017, dibanding dengan kuartal pertama di tahun 2016. Tentu saja, angka ini memberi kontribusi yang besar untuk pertumbuhan nilai penjualan.

Sebelumnya, lembaga riset e-Marketer juga mengatakan pengguna aktif ponsel pintar di Indonesia akan bertumbuh hampir dua kali lipat dari 55 juta pada 2015, menjadi 100 juta orang di tahun 2018. Bahkan mereka juga memprediksi pasar mid-level akan terus berkembang dengan meningkatnya jumlah pengguna ponsel pintar di Indonesia.

Pertumbuhan ponsel pintar di Indonesia juga turut dipengaruhi oleh produsen asal Tiongkok yang juga mengalami peningkatan penjualan di 2017 lalu. GFK(*Gesellschaft für Konsumforschung*) mengatakan produsen asal Tiongkok mengambil 46 persen pangsa pasar dengan 3,7 juta unit yang terjual pada kuartal pertama di 2017. Jumlah ini telah meningkat secara signifikan hingga 57 persen, dibandingkan dengan tahun 2016 silam.

Sedangkan Tech Analyst dari publikasi Wall Street Journal, Newley Purnell menyatakan peningkatan ini juga dipengaruhi dari perilaku konsumen di Asia Tenggara yang lebih memilih produk ponsel pintar dengan harga yang

variatif dengan fitur-fitur high-end seperti fitur pada kamera, desain, serta kapasitas baterai dan penyimpanan.

Industri kreatif berperan penting dalam perekonomian nasional maupun global karena memberikan kontribusi terhadap aspek kehidupan baik secara ekonomi maupun nonekonomi. Secara ekonomi, industri kreatif berperan dalam menciptakan iklim bisnis, pencapaian lapangan kerja, menumbuhkan inovasi dan kreativitas, pencipta sumber daya yang terbarukan, dan berkontribusi positif terhadap pendapatan nasional bruto (Gross National Product-GNP).

Jenis industry kreatif Layanan komputer dan Piranti Lunak : kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database ,pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

Pemanfaatan teknologi informasi yang semakin maju pada saat ini, jaringan syaraf tiruan atau JST dapat digunakan untuk merekomendasi pembelian merk smartphone yang diinginkan. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengelola data, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi merupakan informasi yang strategis dalam pengambilan keputusan (wiliam dan li).

Jaringan syaraf tiruan backpropagation memiliki kelebihan karena pembelajarannya dilakukan secara berulang-ulang sehingga dapat mewujudkan system yang tahan akan kerusakan dan konsisten bekerjaa dengan baik (anwar,2011).

Dengan menggunakan jaringan syaraf tiruan backpropagation ini diharapkan dapat membeikan alternative lain dalam memperkirakan dan memprediksi tingkat keputusan pembelian smartphone.

1.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Industri
 - a. Memberikan informasi praktis untuk kegiatan promosi produk setiap perusahaan industri smartphone
2. Bagi Akademik
 - a. memberikan informasi baru terkait penelitian pembelajaran mesin untuk mengklasifikasi konsumen smartphone

1.3 Rumusan Masalah

Ada beberapa rumusan masalah adalah

1. Kurangnya minat pembelian smartphone dengan jenis yang lain
2. Cara merekomendasi pemilihan suatu produk untuk system keputusan pembelian jenis smartphone dengan menggunakan metode jaringan syaraf tiruan?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menarik minat konsumen dalam membeli smartphone
2. Informasi smartphone dengan jenis yang berbeda-beda

1.5 Ruang Lingkup

Adapun batasan masalah yang menjadi acuan dalam pengerjaan skripsi ini hanya dibatasi pada pengambilan data rekomendasi pembelian handphone melalui analisa loss function.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan masalah maka dibuat suatu sistematika penulisan yang dapat menjelaskan secara singkat mengenai gambaran penelitian, sebagai berikut :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dijelaskan tentang hasil penelitian yang berhubungan dengan teori-teori dasar serta hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Pada bab ini memuat tentang penelitian terdahulu dan landasan teori yang berkaitan dengan jaringan syaraf tiruan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian, metode pemecahan masalah secara sistematis dari menentukan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, menganalisis sampai menarik suatu kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menampilkan tentang data-data yang telah didapatkan secara langsung serta menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami, serta membahas tentang pengolahan data yang membantu dalam proses pemecahan masalah.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah didapatkan berdasarkan dari pengolahan dan analisa data penelitian yang dilakukan dan memberikan saran yang berguna bagi perusahaan.