

---

# Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Pada Smartphone Dalam Kehidupan Sehari Hari

**Clarisa Triana**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Email: [201410051@student.binadarma.ac.id](mailto:201410051@student.binadarma.ac.id)

Jl. A, Yani No. 3, Palembang 30624, Indonesia

## ***Abstrak***

*Kecerdasan buatan adalah suatu teknologi terbaru dalam sebuah teknologi, dimana kita sebagai manusia memanfaatkan teknologi tersebut dan tanpa kita sadari pada sebuah teknologi semakin tinggi terutama pada smartphone. Dalam smartphone banyak sekali macam kecerdasan buatan yang kita gunakan sehari-hari seperti kamera selfie, GPS, video game, dan banyak lagi. Tujuan penggunaan kecerdasan buatan untuk mengurangi waktu kerja sehingga kegiatan dapat lebih efisien. Metode kecerdasan buatan Breadth-First Search(BFS), Depth-First Search(DFS), Dept-Limited Search(DLS), Uniform Cost Search(UCS), Iterative-Deepening Search(IDS), Bi-Directional Search(BDS). Penelitian ini dibuat agar mengetahui seberapa bermanfaat kecerdasan buatan pada teknologi smartphone di kehidupan sehari-hari.*

*Kata kunci: Kecerdasan buatan, Smartphone, Teknologi,*

## ***Abstract***

*Artificial intelligence is the latest technology in a technology, where we as humans take advantage of this technology and without us realizing it, technology is getting higher, especially on smartphones. In smartphones there are many kinds of artificial intelligence that we use every day such as selfie cameras, GPS, video games, and many more. The purpose of using artificial intelligence is to reduce work time so that activities can be more efficient. Artificial intelligence methods Breadth-First Search(BFS), Depth-First Search(DFS), Dept-Limited Search(DLS), Uniform Cost Search(UCS), Iterative-Deepening Search(IDS), Bi-Directional Search(BDS). This research was conducted to find out how useful artificial intelligence is in smartphone technology in everyday life.*

*Keywords: artificial intelligence, smartphone, technology,*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan teknologi dana informasi saat ini sudah benar-benar cepat dan tanpa di sadari sudah benar-benar mempengaruhi aspek dalam kehidupan manusia. Di masa saat ini teknologi itu sendiri sudah menjadi kebutuhan dalam menjalankan kebanyakan dari aktivitas sehari-hari. Dan penggunaan internet saat ini sudah bukan lagi hal aneh dan baru, apalagi di daerah perkotaan seperti di kota-kota besar dan sudah benar-benar menjadi hal penting pada masa pandemic seperti ini. Penggunaan internet saat ini khususnya *smartphone* di Indonesia terus meningkat dari tahun ketahun. Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar di dunia setelah China, India, dan Amerika.[1] Tanpa kita sadari, kita sudah sering menggunakan ilmu kecerdasan buatan dan yang kita bahas saat ini adalah pemanfaatannya ilmu kecerdasan buatan dalam teknologi *smartphone* yang kita rasakan atau beberapa orang alami. Kecerdasan buatan itu sendiri telah berkembang sejak tahun 1940 dan semakin kesini semakin dikenal karena kecerdasan buatan bisa dapat memudahkan aktivitas sehari-hari.

Karakteristik lain dari *smartphone* yaitu *smartphone* memiliki akses internet. *Smartphone* bisa digunakan mengakses web/internet dan konten disajikan di browsernya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat computer.[2]

Kecerdasan buatan sendiri juga memiliki dampak yang membuat orang ada yang takut untuk menggunakan teknologi pada zaman sekarang ini, seperti robot dan lain yang memungkinkan posisi manusia akan digeser oleh kecerdasan buatan hasil manusia itu sendiri. Tapi tetap masih ada yang sangat menanti perkembangan teknologi ini yang akan membantu pekerjaan manusia lebih mudah dan lebih cepat kecerdasan buatan merupakan salah satu bagian ilmu computer yang membuat mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang di lakukan oleh manusia.[3]

Pada era globalisasi seperti saat ini kita tidak bisa lepas dari mesin yang bernama komputer atau *smartphone*, semua kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas belajar maupun pekerjaan sangat membutuhkan komputer atau *smartphone*. Kecanggihan teknologi semakin memudahkan manusia dalam menyelesaikan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Karena komputer atau *smartphone* merupakan suatu mesin yang bisa digunakan untuk membuat aplikasi apapun sesuai yang kita butuhkan, hanya saja kita harus mengetahui kemampuan atau kapasitas dari mesin tersebut.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian yang kami lakukan, kami menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah suatu cara yang dipakai buat menjawab kasus penelitian yang berkaitan menggunakan data berupa nomor dan acara statistik. Untuk bisa menjabarkan menggunakan baik mengenai pendekatan dan jenis penelitian, populasi & sampel, instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data, dan analisis data pada suatu proposal atau laporan penelitian diharapkan pemahaman yang baik mengenai masing-masing konsep tersebut.[4]

Metode tersebut menggunakan google form, dengan menyebarkan 50 kusioner dengan 2 pertanyaan yang disebarkan untuk mengumpulkan pendapat mereka mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan pada smartphone dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1: Sumber KalderaNews.com

Kecerdasan buatan *smartphone* berkembang sangat pesat, Istilah Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan sudah ada di novel-novel fiksi klasik maupun film-film futuris lawas. Ramalan para seniman masa lalu tersebut terbukti benar, karena kecerdasan buatan kini menjadi bagian dari setiap aspek teknologi.

Ada dua aspek utama untuk AI – pembelajaran mesin (*machine learning*) dan pembelajaran yang mendalam (*deep learning*). Singkatnya, pembelajaran mesin memberi ponsel atau komputer kemampuan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan berdasar data yang didapat tanpa secara nyata diprogram untuk melakukannya. Pembelajaran mendalam adalah bagian dari pembelajaran mesin yang bertujuan untuk meniru kerja otak manusia sehingga dapat membuat keputusan yang lebih maju dan bernuansa. Sederhananya, ia menggunakan jaringan syaraf dengan banyak lapisan dan hierarki, untuk mempelajari dan memutuskan parameter yang optimal.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat yang menggunakan android telah memilih *smartphone* android telah memilih *smartphone* android sebagai salah satu media untuk mengakses informasi edukasi hal ini dibuktikan pada penelitian bahwa yang aktif memilih, mencari tahu, dan berhak sepenuhnya menentukan kebutuhan akan informasi edukasi yang seperti apa yang dibutuhkannya. Pada teori *uses and gratifikasi* terdapat pernyataan yang mengungkapkan bahwa pemilihan atau keinginan pada media adalah berbeda-beda.[5]

Tanpa kita sadari dalam *smartphone* terdapat fitur yang memanfaatkan ilmu kecerdasan buatan dan kontribusi kecerdasan buatan dalam *smartphone* tentunya membantu kehidupan kita atau masyarakat. dalam *smartphone*, terdapat fitur-fitur kecerdasan buatan, antara lain, seperti:

a) GPS(Global Positioning System)

Teknologi dengan program yang cukup rumit pada pengaplikasiannya dengan big data dalam pembuatannya. Contohnya dalam kecerdasan buatan diantaranya seperti mendeteksi kemacetan dan lancarnya suatu jalan yg ingin dilalui atau fitur 3D dalam GPS.

buatannya dapat mempelajari cara melawan user jika tingkatan level bertambah.

b) Belanja Online pada Smartphone

Tempat belanja berbasis online yg menggunakan koneksi internet yg terhubung pada aplikasi atau web yang menyediakan barang yg dijual beli dengan online. Contohnya dalam kecerdasan buatan diantaranya seperti mempelajari kebiasaan yg ingin kita temukan dan dengan itu program kecerdasan buatan menampilkan rekomendasi produk terkait pada beranda.

c) Translator pada Smartphone

Sebuah program dalam *smartphone* yang menerjemahkan Bahasa dalam beberapa kata atau kalimat yang kita tulis atau yang ingin kita terjemahkan. Contohnya dalam kecerdasan buatan diantaranya seperti voice record yg dapat merekam suara yg kita ucapkan menjadi sebuah tulisan dengan ilmu kecerdasan buatan, penggunaan kamera yg dapat menerjemahkan foto menjadi tulisan dan menerjemahkan.

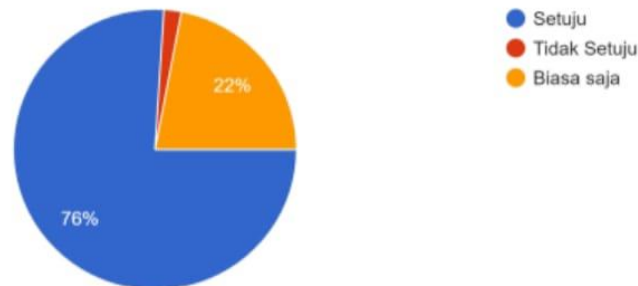
d) Pencarian/Search Engine

Saat menggunakan pencarian pada *yahoo*, *google*, *opera mini* dan *lain-lain*. Kecerdasan buatan pada search engine terdapat pada saat mempelajari kebiasaan para pengguna, dan memunculkan sebuah informasi yang sesuai dengan kebiasaan pengguna.

Berikut adalah hasil dari kuesioner dari 2 pertanyaan yang disebarakan ke 50 orang :

Apakah anda setuju bahwa kecerdasan buatan pada smartphone bermanfaat dalam kehidupan sehari - hari ?

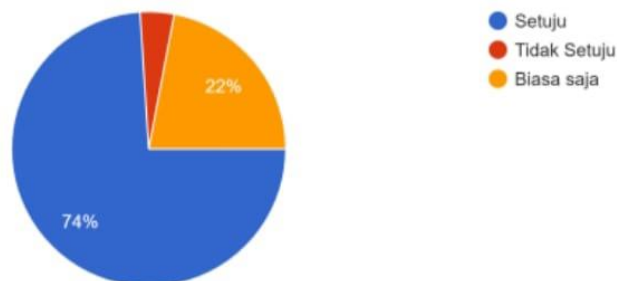
50 jawaban



Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 76% dari 50 responden setuju kalau kecerdasan buatan dalam smartphone bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, dan 22 % dari 50 responden biasa saja dengan manfaat dari kecerdasan buatan itu sendiri, dan 2% dari 50 responden tidak setuju bahwa kecerdasan buatan dalam smartphone bermanfaat.

Apakah anda setuju marketplace bermanfaat untuk anda dalam melakukan belanja online ?

50 jawaban



Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 74% dari 50 reponden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam belanja online bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 22% dan tidak setuju dengan 4% terhadap kecerdasan buatan dalam belanja online.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dalam *smartphone* benar-benar membantu dalam kehidupan sehari-hari seperti penggunaan gps dalam mengarahkan kita dalam menentukan arah dan tujuan, dan juga membantu dalam pekerjaan kita, dengan metode kuantitatif untuk mengumpulkan pendapat, dan juga tingginya harapan masyarakat tentang kemajuan ilmu kecerdasan buatan yang dapat membantu kehidupan sehari-hari.

#### References

- Negara, E.S. (2017). *A Review Overlapping and Non-Overlapping Community Detection Algorithm, Social Network*, 10, 1-17.
- Anonimus, (2012), *Renewable Energy*, [www.guardian.co.uk](http://www.guardian.co.uk), diakses: 28 Juni 2012.
- Blau, P.J., (2009), *Friction Science and Technology: From Concepts to Applications*, (2nd ed.). New York: CRC Press.
- Sung, Kelvin, 2013, *Learn 2D Game Development with C#*, New York, Apress.
- Thron, Alan, 2013, *Learn Unity for 2D Game Development*, New York, Apress.
- Z. Arifin and K. Malik, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Angsuran Down Payment (DP) Berbasis Android Pada Pembelian Property Di Perum Griya Permai," *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl.*, vol. 4, no. 2, p. 97, 2019, doi: 10.36564/njca.v4i2.132.
- R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algoritma.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.184.
- F. N. Fajri and W. J. Shudiq, "Aplikasi Fire Bus Sebagai Media Penyampaian Informasi Keberangkatan Bis Secara Realtime Menggunakan Notifikasi Berbasis Android," *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl.*, vol. 4, no. 2, p. 85, 2019, doi: 10.36564/njca.v4i2.128.
- D. Atmajaya, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, pp. 227–232, 2017, doi: 10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232.
- J. A. Putra and D. Mayangsari, "Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Berbasis Multimedia," *J. Tek.*, vol. 5, no. 1, pp. 71–77, 2015.
- W. Syaroni and A. Tholib, "Pemanfaatan Tools Construct 2 Untuk Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Bagi Anak-Anak Usia Dini," *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl.*, vol. 4, no. 2, p. 92, 2019, doi: 10.36564/njca.v4i2.129
- R. Wahyuni, H. Fonda, and R. P. Irvan, "Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Pada Pelajaran Ipa Terpadu," *J. Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 79–91, 2019, doi: 10.33060/jik/2018/vol7.iss2.87.
- I. B. M. Mahendra, "Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK," *J. Ilm. Ilmu Komput. Univ. Udayana*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2017

Negara, E.S., Triadi, D. and Andryani, R., 2019, October. Topic modelling twitter data with latent dirichlet allocation method. In 2019 International Conference on Electrical Engineering and Computer Science (ICECOS) (pp. 386-390). IEEE.

Edi, S.N., Djati, K., I Made, W. and Tubagus, M.K., 2017. Researchgate data analysis to measure the strength of Indonesian research. *Far East Journal of Electronics and Communications*, 17(5), pp.1177-1183.

Andryani, R., Negara, E.S. and Triadi, D., 2019. Social media analytics: data utilization of social media for research. *Journal of Information Systems and Informatics*, 1(2), pp.193-205.

Sutabri, T., Suryatno, A., Setiadi, D. and Negara, E.S., 2018, October. Improving naïve bayes in sentiment analysis for hotel industry in Indonesia. In 2018 Third International Conference on Informatics and Computing (ICIC) (pp. 1-6). IEEE.

Negara, E.S. and Andryani, R., 2018. A review on overlapping and non-overlapping community detection algorithms for social network analytics. *Far East Journal of Electronics and Communications*, 18(1), pp.1-27.

Amanda, R. and Negara, E.S., 2020. Analysis and Implementation Machine Learning for YouTube Data Classification by Comparing the Performance of Classification Algorithms. *Jurnal Online Informatika*, 5(1), pp.61-72.

Wanto, A., Siregar, M.N.H., Windarto, A.P., Hartama, D., Ginantra, N.L.W.S.R., Napitupulu, D., Negara, E.S., Lubis, M.R., Dewi, S.V. and Prianto, C., 2020. *Data Mining: Algoritma dan Implementasi*. Yayasan kita menulis.

Ginantra, N.L.W.S.R., Arifah, F.N., Wijaya, A.H., Septarini, R.S., Ahmad, N., Ardiana, D.P.Y., Effendy, F., Iskandar, A., Hazriani, H., Sari, I.Y. and Gustiana, Z., 2021. *Data mining dan penerapan algoritma*. Yayasan Kita Menulis.

Negara, E.S., Andryani, R. and Saksono, P.H., 2016. Analisis data twitter: Ekstraksi dan analisis data geospasial. *INKOM Journal*, 10(1), pp.27-36.

Negara, E.S. and Ria Andryani, R.A., 2021. Network analysis of YouTube videos based on keyword search with graph centrality approach. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 22(2), pp.780-786.

Nurhachita, N. and Negara, E.S., 2020. A comparison between naïve bayes and the k-means clustering algorithm for the application of data mining on the admission of new students. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 9(1), pp.51-62.

Negara, E.S., 2017. Kajian terhadap tools dan framework social media analytics untuk pemanfaatan data social media dalam penelitian ilmu sosial. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, pp.132-138.

Nurhachita, N. and Negara, E.S., 2021. A comparison between deep learning, naïve bayes and random forest for the application of data mining on the admission of new students. *IAES International Journal of Artificial Intelligence*, 10(2), p.324.

Yandi, J., Kurniawan, T.B., Negara, E.S. and Akbar, M., 2021. Prediksi Lokasi Titik Panas Kebaran Hutan Menggunakan Model Regresion SVM (Support Vector Machine) pada Data Kebakaran Hutan Daops Manggala Agni Oki Provinsi Sumatera Selatan Tahun 2019. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 6(1), pp.10-15.

Negara, E.S., Andryani, R., Erlansyah, D. and Syaputra, R., 2020. Analysis of Indonesian Motorcycle Gang with Social Network Approach. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(12).

Negara, E.S., Andryani, R., Erlansyah, D. and Syaputra, R., 2020. Analysis of Indonesian Motorcycle Gang with Social Network Approach. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(12).

Negara, E.S., Keni, K. and Andryani, R., 2020, December. Data Prediction For Coffee Harvest Using Least Square Method. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1007, No. 1, p. 012193). IOP Publishing.

Negara, E.S. and Triadi, D., 2021. Topic modeling using latent dirichlet allocation (LDA) on twitter data with Indonesia keyword. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, 5(2), pp.124-132.

Edi, S.N., 2022. Data Prediction For Coffee Harvest Using Least Square Method. *Data Prediction For Coffee Harvest Using Least Square Method*.

Andre, A. and Negara, E.S., 2021. Pemanfaatan Data Mining Untuk Memprediksi Kelulusan Uji Kompetensi Smk Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Setia Darma Palembang Dengan Algoritma C 4.5. In *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS)* (Vol. 3, No. 3, pp. 569-576).

Negara, E.S., 2018. Chapter\_1 Data Mining, Data and Atribute.

Negara, E.S., Romindo, R., Tanjung, R., Heriyani, N., Simarmata, J., Jamaludin, J., Putra, T.A.E., Sudarmanto, E., Sudarso, A. and Purba, B., 2021. *Sistem Informasi Manajemen Bisnis*. Yayasan Kita Menulis.

Kaunang, F.J., Karim, A., Simarmata, J., Iskandar, A., Ardiana, D.P.Y., Septarini, R.S., Negara, E.S., Hazriani, H. and Widyastuti, R.D., 2021. *Konsep Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.

Putri, M.F., Hidayanto, A.N., Negara, E.S., Budi, N.F.A., Utari, P. and Abidin, Z., 2019, October. Gratification sought in gamification on mobile payment. In *2019 3rd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)* (pp. 1-6). IEEE.

Simarmata, J., Manuhutu, M.A., Yendrianof, D., Iskandar, A., Amin, M., Sinlae, A.A.J., Siregar, M.N.H., Hazriani, H., Herlinah, H., Sinambela, M. and Negara, E.S., 2021. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.

Simarmata, N.I.P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H.P., Sutrisno, E., Purba, B., Makbul, R. and Sianturi, E., 2021. *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, A.F., Prasetio, A., Negara, E.S., Gurning, K., Situmorang, R.F.R., Tasnim, T., Sipayung, P.D., Sesilia, A.P., Rahayu, P.P., Purba, B. and Chaerul, M., 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.

Napitupulu, D., Lubis, M.R., Revida, E., Putra, S.H., Saputra, S., Negara, E.S. and Simarmata, J., 2020. *E-Government: Implementasi, Strategi dan Inovasi*. Yayasan Kita Menulis.

Keni, K., Tjoe, H., Wilson, N. and Negara, E.S., 2020, December. The Effect of Perceived Security, Ease of Use and Perceived Usefulness on Intention to Use Towards Mobile Payment Services in Indonesia.



In The 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020) (pp. 78-84). Atlantis Press.

Manuhutu, M.A., Muttaqin, M., Irmayani, D., Tamara, T., Gustiana, Z., Hazriani, H., Manullang, S.O., Jamaludin, J., Iskandar, A., Negara, E.S. and Karim, A., 2021. Pengantar Forensik Teknologi Informasi. Yayasan Kita Menulis.

Ria Andryani, M.M., Kom, M., Ria Andryani, M.M., Kom, M. and Edi, S.N., 2017. Network of friends to the other friends by social media on facebook. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 12(12), pp.1363-1378.

Qisthiano, M.R., Kurniawan, T.B., Negara, E.S. and Akbar, M., 2021. Pengembangan Model Untuk Prediksi Tingkat Kelulusan Mahasiswa Tepat Waktu dengan Metode Naïve Bayes. Jurnal Media Informatika Budidarma, 5(3), pp.987-994.

Damayanti, S., Negara, E.S. and Diana, D., 2019. Evaluasi Tata Kelola Ti Pada Sekretariat Dprd Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Cobit 5. Jurnal Bina Komputer, 1(2), pp.90-100.

Damayanti, F.N., Hidayanto, A.N., Munajat, Q., Meyliana and Negara, E.S., 2018. I Want to be Healthy: How Belief Influence the Usage Intention of Mobile-health Application. In PACIS (p. 320).

Putri, M.F., Hidayanto, A.N., Negara, E.S., Abidin, Z., Utari, P. and Budi, N.F.A., 2019, October. Ranking of Game Mechanics for Gamification in Mobile Payment Using AHP-TOPSIS: Uses and Gratification Perspective. In 2019 3rd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS) (pp. 1-6). IEEE.

Andryani, R., Negara, E.S. and Amrina, Y., 2019. SISTEM INFORMASI STANDARISASI PENGUJIAN PRODUK: Studi Kasus: Balai Riset Dan Standarisasi Industri. METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi, 3(2), pp.112-119.

Negara, E.S., 2021. Smart Government.

Nugraha, W. and Negara, E.S., Analisis Layanan Ti Pada Domain Service Operation Dengan Menggunakan Framework ITIL V3.

Edi, S.N., Perencanaan Strategis Sistem Informasi dan Teknologi Informasi (SI/TI) Studi Kasus Politeknik Sekayu. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASTIK 2016).