

PEMANFAATAN KECERDASAN BUATAN PADA SMARTPHONE DALAM MASYARAKAT DI KEHIDUPAN SEHARI - HARI

Aksa Nugraha¹, Alief Khabib Mustofa², Rizky Pratama Pandia³, Perani Rosyani⁴

^{1,2,3}Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹nugraha.aksa@gmail.com, ²aliefkhabib@gmail.com, ³pandia.rizky@gmail.com, ⁴dosen00837@gmail.ac.id

Abstrak

Kecerdasan buatan adalah suatu teknologi terbaru dalam sebuah teknologi, dimana kita sebagai manusia memanfaatkan teknologi tersebut dan Tanpa kita sadari kecerdasan buatan dalam penggunaan kita pada sebuah teknologi semakin tinggi terutama pada smartphone, sampai saat ini masih banyak masyarakat yang takut dengan kecerdasan buatan yang sebenarnya sudah kita manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam smartphone banyak sekali macam kecerdasan buatan yang kita gunakan sehari hari seperti kamera selfie, GPS, video game, dan masih banyak lagi,,banyak sekali manfaat dari kecerdasan buatan ini dalam kehidupan kita. Maka dari itu penelitian ini dibuat agar mengetahui seberapa bermanfaat kecerdasan buatan pada teknologi smartphone di kehidupan sehari hari.

Kata kunci— Kecerdasan Buatan, Smartphone, Sistem Informasi

I. PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya teknologi dan informasi sampai 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 pandemi seperti ini. Penggunaan internet 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]. Dengan atau tanpa kita sadari, kita sudah sering menggunakan ilmu kecerdasan buatan dan yang kita bahas saat ini adalah pemanfaatannya ilmu kecerdasan buatan dalam teknologi *smartphone* yg kita rasakan atau beberapa orang alami. Kecerdasan buatan/*Artificial Intelligence* itu sendiri telah

berkembang sejak tahun 1940 dan semakin kesini semakin dikenal karena kecerdasan buatan bisa/ dapat memudahkan aktivitas kehidupan masyarakat..

Karakteristik lain dari *smartphone* yaitu *smartphone* memiliki akses internet. *Smartphone* bisa digunakan mengakses web/ internet dan konten yang disajikan di browsernya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat komputer.[2] Kecerdasan buatan sendiri juga memiliki dampak yang membuat orang ada yang takut untuk menggunakan teknologi pada zaman sekarang ini. Banyak yang takut akan keberadaan kecerdasan buatan ini seperti robot dan hal 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 atau *Artificial Intelligence* merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia.[3]

II. METODE PELAKSANAAN

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 & acara statistik. Untuk bisa menjabarkan menggunakan baik mengenai pendekatan & jenis penelitian, populasi & sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, & 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 kuesioner dengan 10 pertanyaan yang disebarkan ke masyarakat untuk mengumpulkan pendapat mereka mengenai pemanfaatan kepada masyarakat tentang pendapat mereka mengenai pemanfaatan kecerdasan buatan pada smartphone dalam masyarakat di kehidupan sehari - hari.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa masyarakat yang menggunakan android telah memilih *smartphone* android sebagai salah satu media untuk mengakses informasi edukasi hal ini dibuktikan pada penelitian bahwa masyarakat 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 yg memanfaatkan ilmu kecerdasan buatan dan kontribusi kecerdasan buatan dalam *smartphone* tentunya membantu kehidupan kita atau masyarakat.

Jika kita telusuri lebih jauh 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*.

b) Kamera Smartphone

sebuah kamera pada *smartphone* yang berguna untuk mengambil gambar pada *smartphone*.

contohnya dalam kecerdasan buatan diantaranya seperti saat kita selfie atau saat mengambil wajah dan

menggunakan fitur berupa filter, *editing*, *beauty* dan sebagainya.

c) 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.

d) Virtual Reality pada Smartphone

Dengan semakin canggihnya teknologi sekarang dapat menampilkan video atau video game dengan tampilan 3 dimensi.

Contohnya dalam kecerdasan buatan diantaranya seperti yang biasanya dipakai developer game berupa sebuah program yang dapat membaca teknik dari permainan para user, dan kecerdasan buaatannya dapat mempelajari cara melawan user jika tingkatan level bertambah.

e) 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.

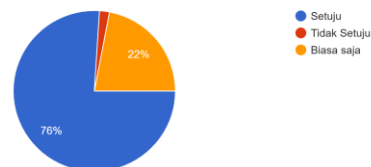
f) Translator pada Smartphone

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 menerjemahkannya dalam Bahasa yg kita inginkan.

Berikut adalah hasil dari kuesioner dari 10 pertanyaan yang disebarkan ke 50 orang :

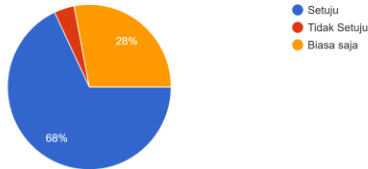
Apakah anda setuju bahwa kecerdasan buatan pada smartphone bermanfaat dalam kehidupan sehari - hari ?
 50 jawaban



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

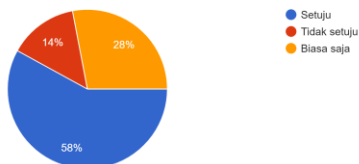
responden tidak setuju bahwa kecerdasan buatan dalam *smartphone* bermanfaat.

Apakah anda setuju AI GPS bermanfaat untuk anda dalam menentukan jalan terbaik anda dalam kehidupan sehari - hari ?
 50 jawaban



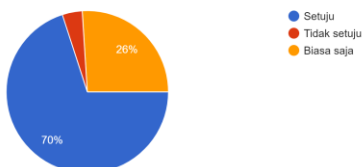
Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 68% dari 50 responden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam *GPS* bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 28% dan tidak setuju dengan 2% terhadap kecerdasan buatan dalam *GPS*.

Apakah anda setuju AI Kamera bermanfaat untuk anda untuk hasil foto yang lebih baik ?
 50 jawaban



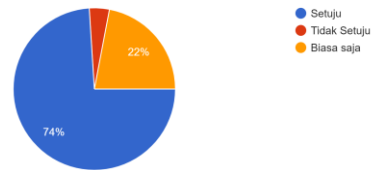
Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 58% dari 50 responden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam kamera bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 28% dan tidak setuju dengan 14% terhadap kecerdasan buatan dalam kamera.

Apakah anda setuju Search Engine bermanfaat untuk anda dalam pencarian anda dalam browsing ?
 50 jawaban



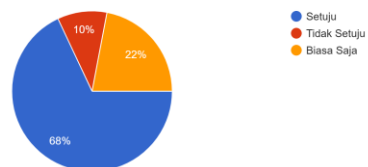
Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 70% dari 50 responden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam *search engine* bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 26% dan tidak setuju dengan 4% terhadap kecerdasan buatan dalam *search engine*.

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



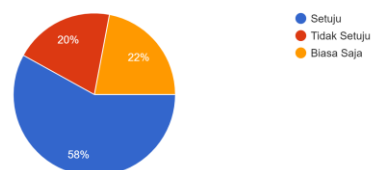
Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 74% dari 50 reponden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam belanja online bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 22% dan tidak setuju dengan 4% terhadap kecerdasan buatan dalam belanja online.

Apakah anda setuju penerjemah bahasa bermanfaat bagi anda dalam penerjemahan bahasa lain ?
 50 jawaban



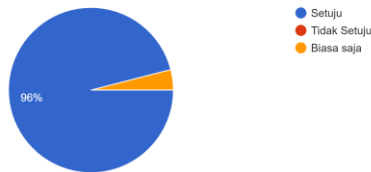
Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 68% dari 50 reponden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam penerjemah bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 22% dan tidak setuju dengan 10% terhadap kecerdasan buatan dalam penerjemah.

Apakah anda setuju pemanfaatan virtual reality bermanfaat bagi anda dalam pengembangan kecerdasan buatan ?
 50 jawaban



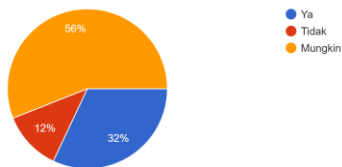
Dari diagram di atas menjelaskan bahwa 58% dari 50 reponden menyatakan setuju bahwa Kecerdasan buatan dalam *virtual reality* bermanfaat dalam kehidupan sehari hari, berbanding dengan respon biasa saja dengan 22% dan tidak setuju dengan 20% terhadap kecerdasan buatan dalam *virtual reality*.

Apakah Anda Setuju pengembangan kecerdasan buatan perlu di kembangkan kembali agar dapat memudahkan manusia ?
 50 jawaban



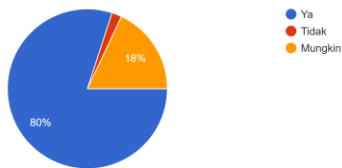
Lebih dari 96% responden dari 50 responden menyetujui bahwa kecerdasan buatan agar tetap di kembangkan agar dapat memudahkan manusia, hanya 4% dari total yang merespon biasa saja dalam perkembangan kecerdasan buatan.

Apakah perkembangan kecerdasan buatan akan berdampak pada manusia yang akan menggantikan posisi manusia ?
 50 jawaban



Dari diagram di atas bahwa masih banyak masyarakat yang meragukan bisa terjadi jika kecerdasan buatan mengambil alih posisi manusia dengan presentase 56%, dan 32% yakin bahwa kecerdasan buatan mampu dan akan menggantikan posisi manusia, dan 12% dari 50 orang responden menyatakan tidak akan kecerdasan buatan menggantikan posisi manusia.

Dari pertanyaan di atas, dengan itu apakah anda tetap menggunakan kecanggihan teknologi kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari ?
 50 jawaban



Berikut adalah diagram terakhir yang menanyakan dari pertanyaan sebelumnya, walaupun banyak masyarakat yang meragukan, setuju, dan tidak setuju akan kecerdasan buatan mengambil alih posisi manusia, tapi sebesar 80% responden tetap setuju walaupun memiliki keraguan bahwa kecerdasan buatan bisa menggantikan manusia, tapi mereka tetap setuju untuk tetap menggunakan kecerdasan buatan dalam *smartphone* mereka.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dalam *smartphone* benar-benar membantu dalam kehidupan masyarakat seperti penggunaan gps dalam mengarahkan masyarakat dalam menentukan arah tujuan, dengan metode kuantitatif yang di sebarakan kuesioner ke 50 orang untuk mengumpulkan pendapat, dan juga tingginya harapan masyarakat tentang kemajuan ilmu kecerdasan buatan yg dapat membantu kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- N. C. Alhady, A. F. Salsabila, and N. N. Azizah, "Penggunaan Smartphone pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta," *Al-Izzah J. Hasil-Hasil Penelit.*, vol. 13, no. 2, p. 240, 2018, doi: 10.31332/ai.v13i2.975.
- G. F. Mandias, "Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat," *CogITo Smart J.*, vol. 3, no. 1, p. 83, 2017, doi: 10.31154/cogito.v3i1.47.83-90.
- D. Rahayu, M. Mukrodin, and R. Hariyono, "Penerapan Artificial Intelligence Dalam Aplikasi Chatbot Sebagai Helpdesk Objek Wisata Dengan Permodelan Simple Reflex-Agent (Studi Kasus: Desa Karangbenda)," *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 7–21, 2020, doi: 10.30591/smartcomp.v9i1.1813.
- Kurniawan, "No Title日本の国立公園に関する3拙著に対する土屋俊幸教授の批評に答える," *経済志林*, vol. 87, no. 1,2, pp. 149–200, 2017.
- S. R. Juraman, "Journal Volume III. No.1. Tahun 2014," *Pemanfaat. Smartphone Android Oleh Mhs. Ilmu Komun. Dalam Mengakses Inf. Edukatif*, vol. III, no. 1, pp. 1–8, 2014.